

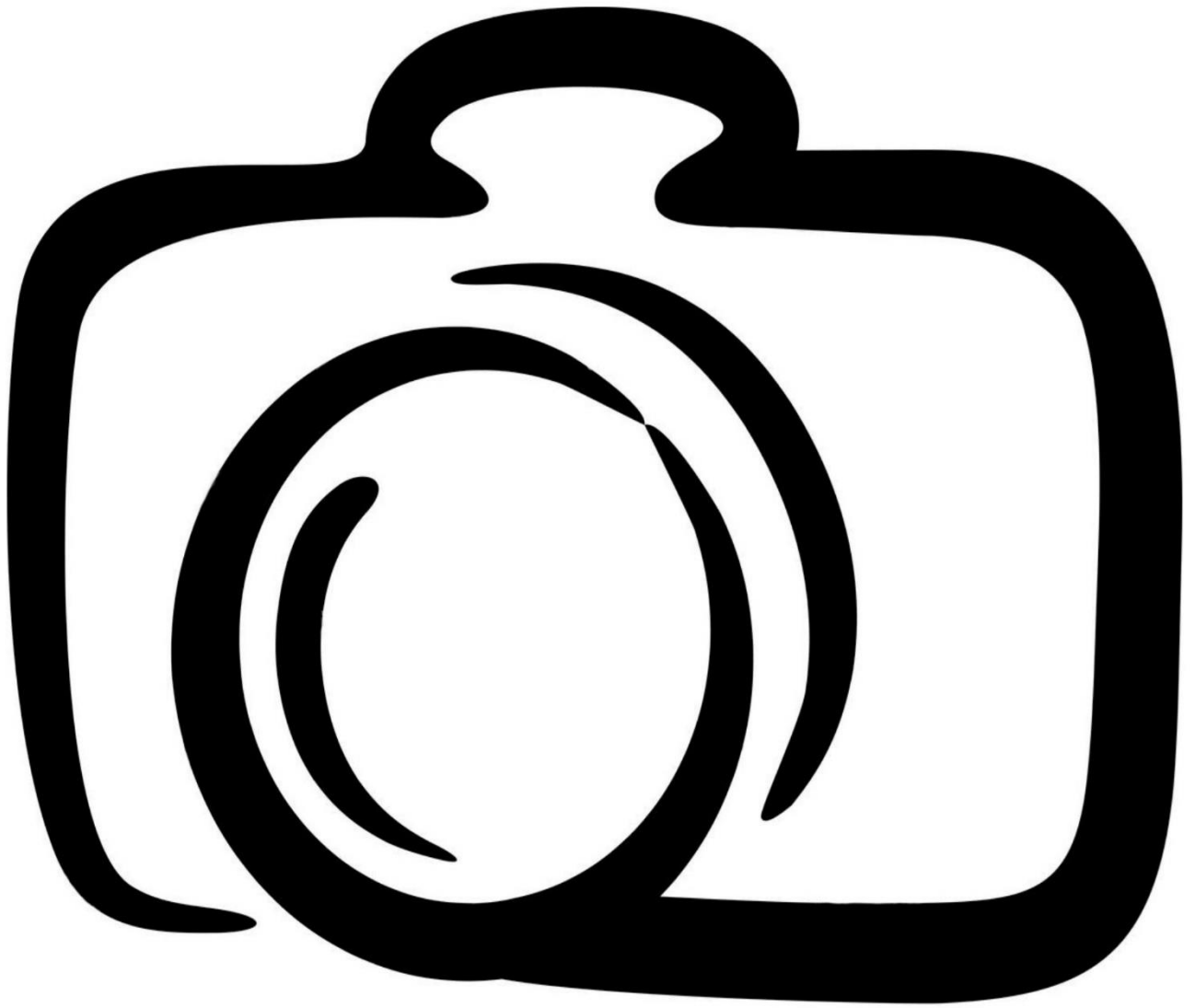


PHOTO by MAU

LA LUMIERE

1. Lumière dure vs lumière douce

Lumière dure (hard light)

Caractéristiques :

- **Ombres nettes**, bien marquées
- Fort contraste
- Texture de peau accentuée

Exemples :

- Plein soleil à midi
- Flash nu sans diffuseur

Utilisations :

- Portrait dramatique
 - Effets artistiques, mode, sport
-

Lumière douce (soft light)

Caractéristiques :

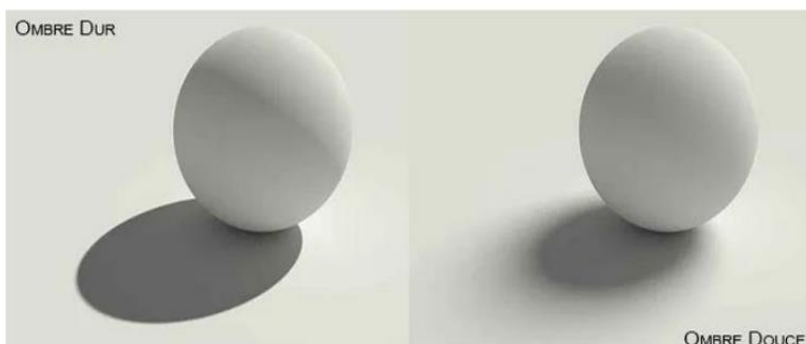
- **Ombres douces**, dégradés progressifs
- Contraste modéré
- Rendu flatteur pour la peau

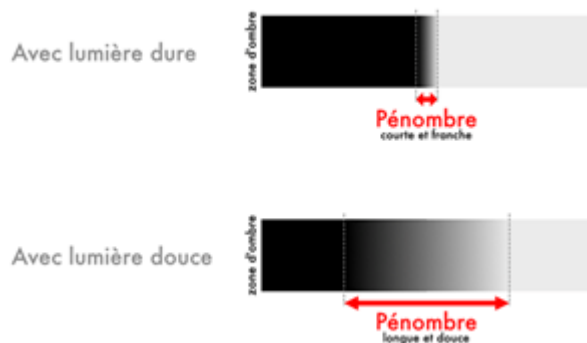
Exemples :

- Ciel nuageux
- Flash avec **boîte à lumière, parapluie**, ou diffusé contre un mur

Utilisations :

- Portrait classique
- Beauté, lifestyle, enfants



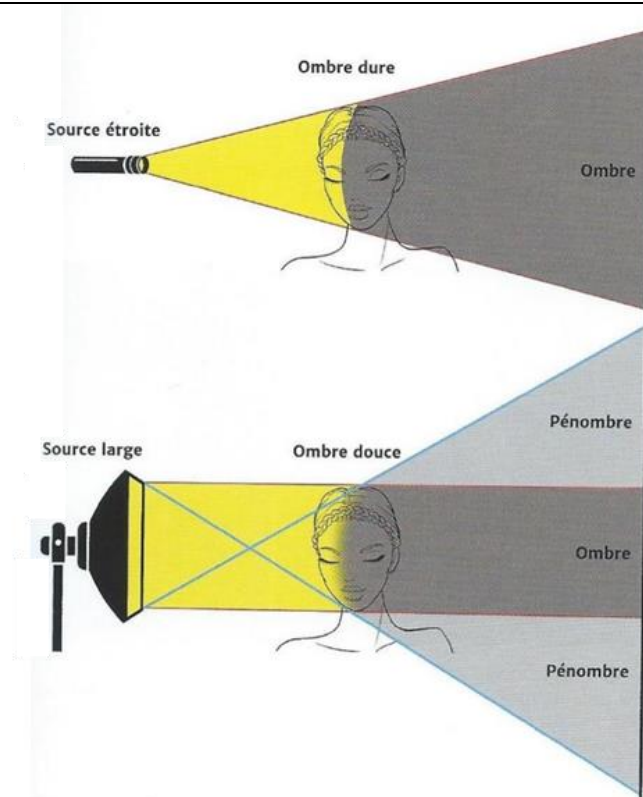
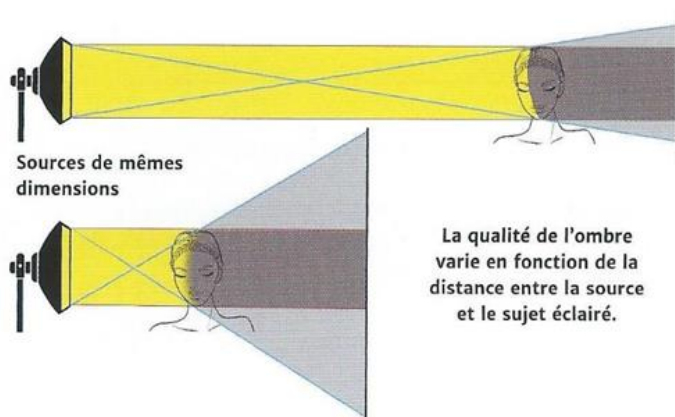


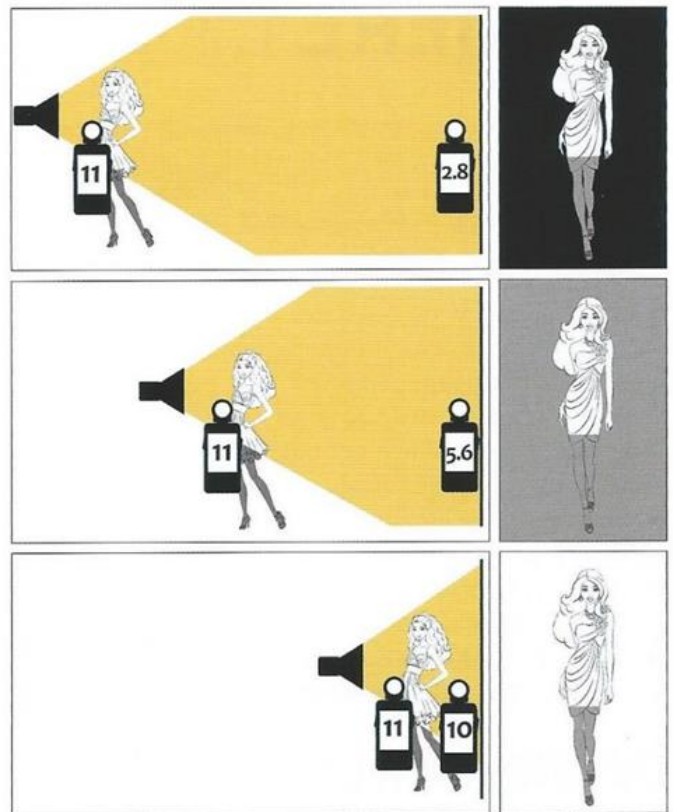
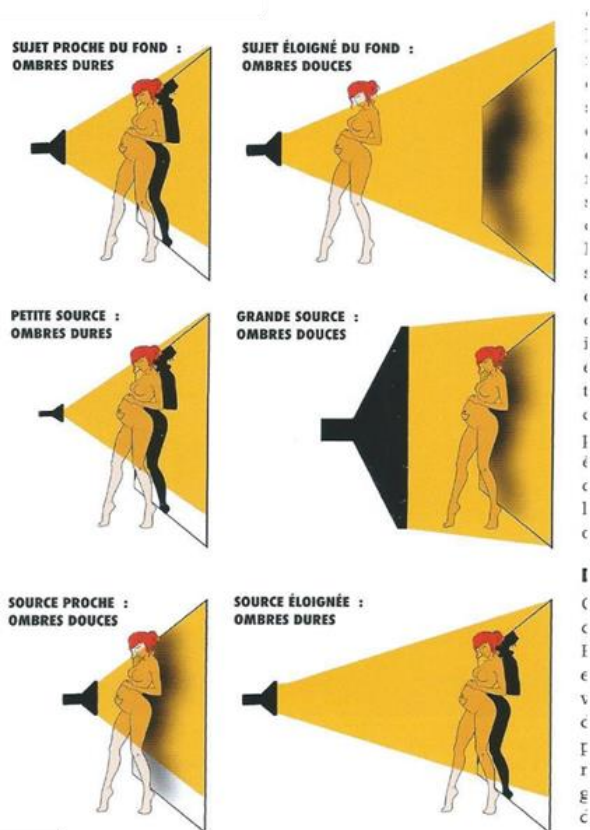
2. Taille apparente de la source lumineuse

Une lumière est d'autant plus douce que sa source est grande par rapport au sujet.

Ce qui rend la lumière plus douce :

Facteur	Effet
Source + grande	Ombres plus douces
Source + proche	Elle « paraît » plus grande → lumière plus douce
Diffuseur utilisé	Boîte à lumière, parapluie, toile blanche





MUR BLANC : OBTENIR UN FOND NOIR, GRIS OU BLANC

3. Distance et la loi du carré inverse

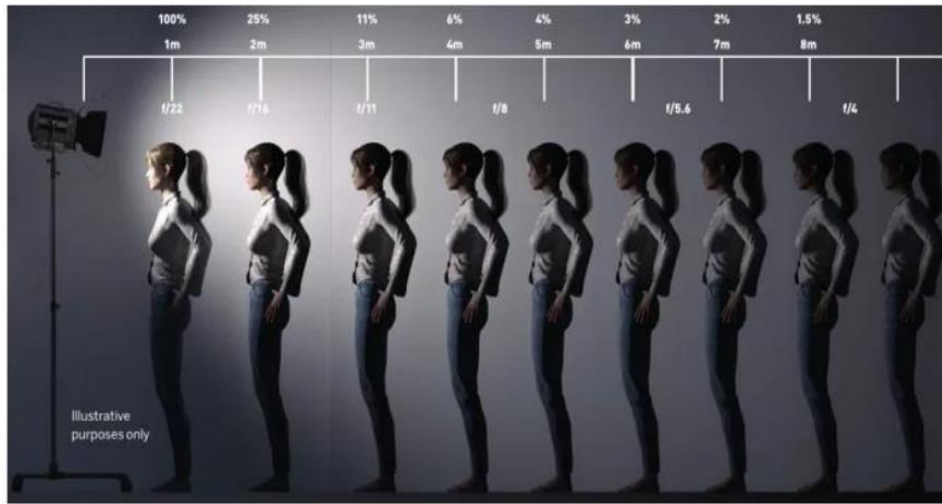
L'éclairement diminue au carré de la distance.

Loi du carré inverse (en lumière ponctuelle, type flash) :

Si tu doubles la distance, la lumière est **4x moins intense** ($2^2 = 4$)

Si tu la triples : **9x moins intense** ($3^2 = 9$)

Distance au sujet	Éclairement
1 mètre	100 %
2 mètres	25 %
3 mètres	11 %



Conséquences pratiques :

- **Plus le flash est proche**, plus l'effet est fort et doux (cf. taille apparente)
- **Plus il est loin**, plus la lumière est dure, plate, et perd en intensité
- Le **fond s'assombrit rapidement** si le sujet est éclairé de près

Astuce de portraitiste : place le flash **près du visage pour une lumière douce** et un fond naturellement plus sombre.

4. Gestion du flash en photo

Modes de flash :

- **TTL (automatique)** : le boîtier mesure la lumière et ajuste la puissance
- **Manuel (M)** : tu choisis toi-même la puissance (ex : 1/2, 1/4, 1/8)

Réglages importants :

Élément	Influence sur...
Ouverture (f/)	Exposition du flash + lumière ambiante
ISO	Sensibilité à toute lumière
Vitesse d'obturation	Agit sur la lumière ambiante uniquement
Puissance du flash	Éclairage du sujet (directement lié)

5. Modificateurs de lumière (modeleurs)

Modeleur	Résultat principal
Parapluie blanc	Lumière douce, diffuse, peu directionnelle
Softbox / boîte à lumière	Lumière douce, directionnelle , contrôle
Octobox	Idéal pour le portrait, lumière large & enveloppante
Grille (grid)	Concentration de la lumière (évite les fuites)
Bol beauté (beauty dish)	Mi-doux, mi-dur, parfait pour visage & peau
Flash nu	Lumière très dure, directionnelle



Résumé visuel rapide

Critère	Lumière douce	Lumière dure
Source lumineuse	Grande (softbox, mur)	Petite (flash nu, soleil)
Distance source/sujet	Proche	Éloignée
Ombres	Floues, fondues	Nettes, marquées
Texture (peau, objets)	Lissée, flatteuse	Accentue les défauts
Éclairage du fond	Moins lumineux	Plus lumineux

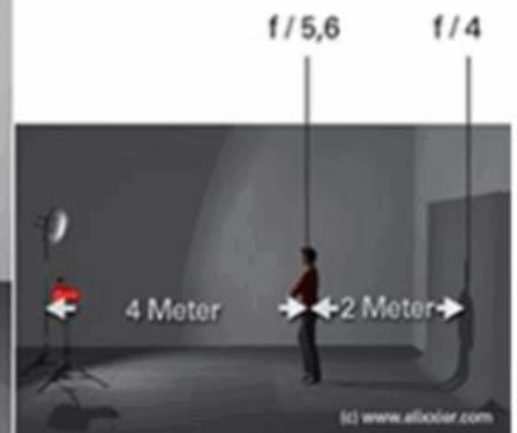
Exercice pratique pour expérimenter :

1. **Positionne ton flash nu** face au sujet → observe les ombres nettes
2. **Ajoute un diffuseur (parapluie, boîte)** → observe la douceur

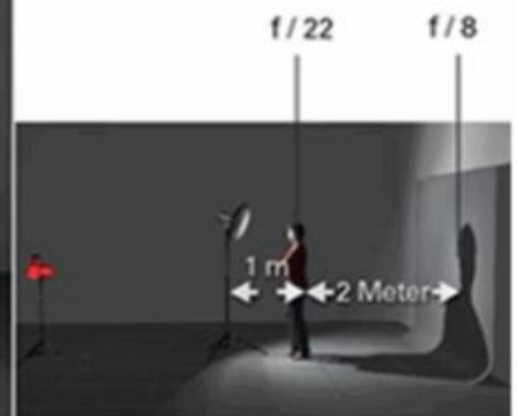
3. **Change la distance du flash** → observe le changement d'intensité (carré inverse)
4. **Place le flash à 1m, puis 2m, puis 3m** → mesure l'exposition et les ombres



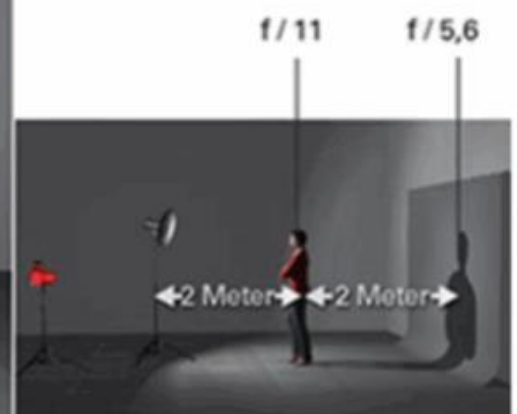
Loss between Model and Wall:
approx 1 Stops

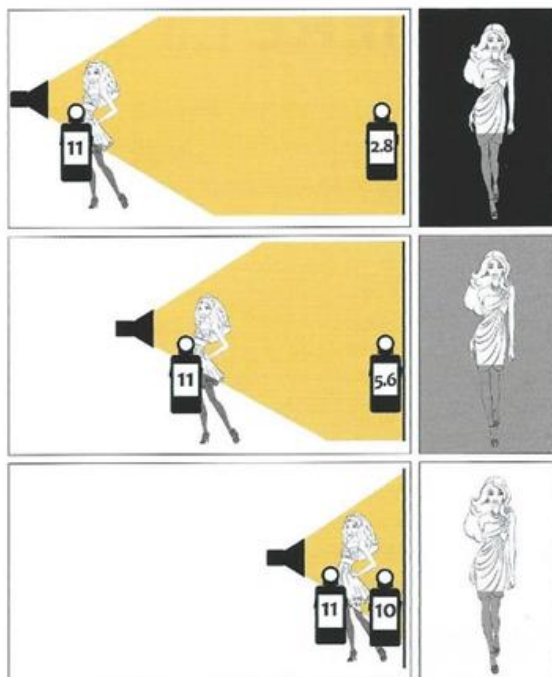
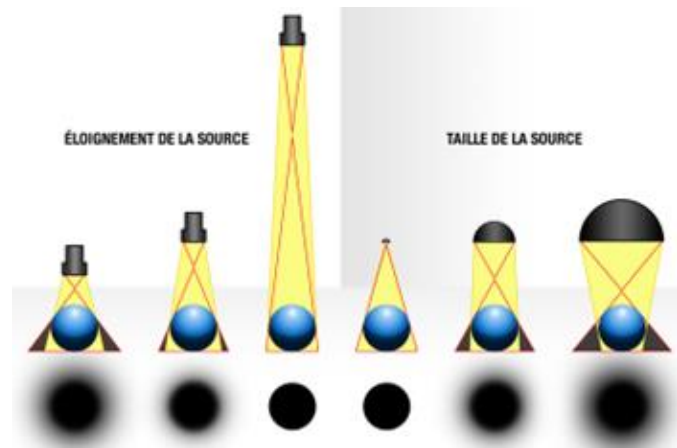


Loss between Model and Wall:
3 Stops

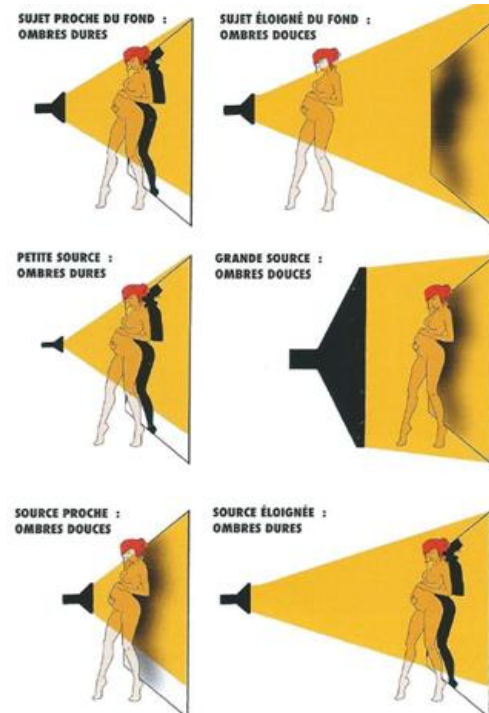


Loss between Model and Wall:
2 Stops





MUR BLANC : OBTENIR UN FOND NOIR, GRIS OU BLANC

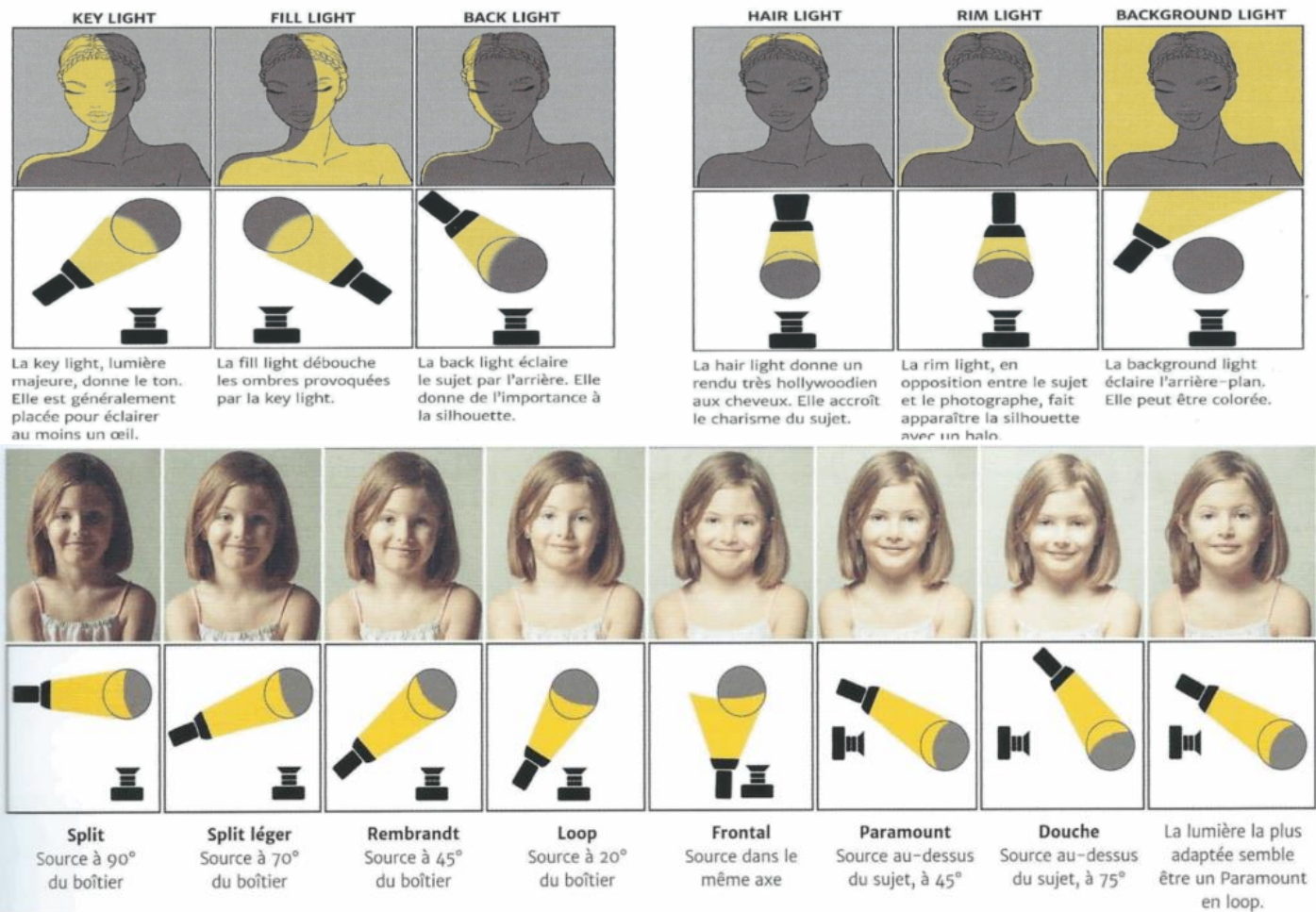


LA LUMIERE

Une lumière se définit principalement par ces « qualités »

1. La direction

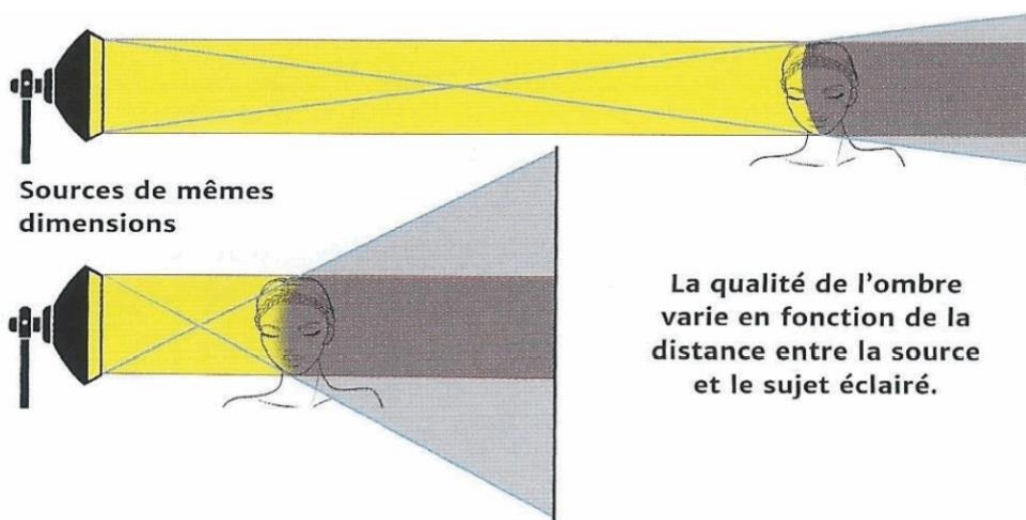
- **Définition** : L'angle sous lequel la lumière frappe le sujet.
- **Impact** : Elle influence l'apparition des ombres, du relief, et la sensation de volume.
- **Exemples** :
 - Lumière frontale : écrase les volumes, peu d'ombres.
 - Lumière latérale : accentue les textures et le modelé.
 - Contre-jour : crée des silhouettes.



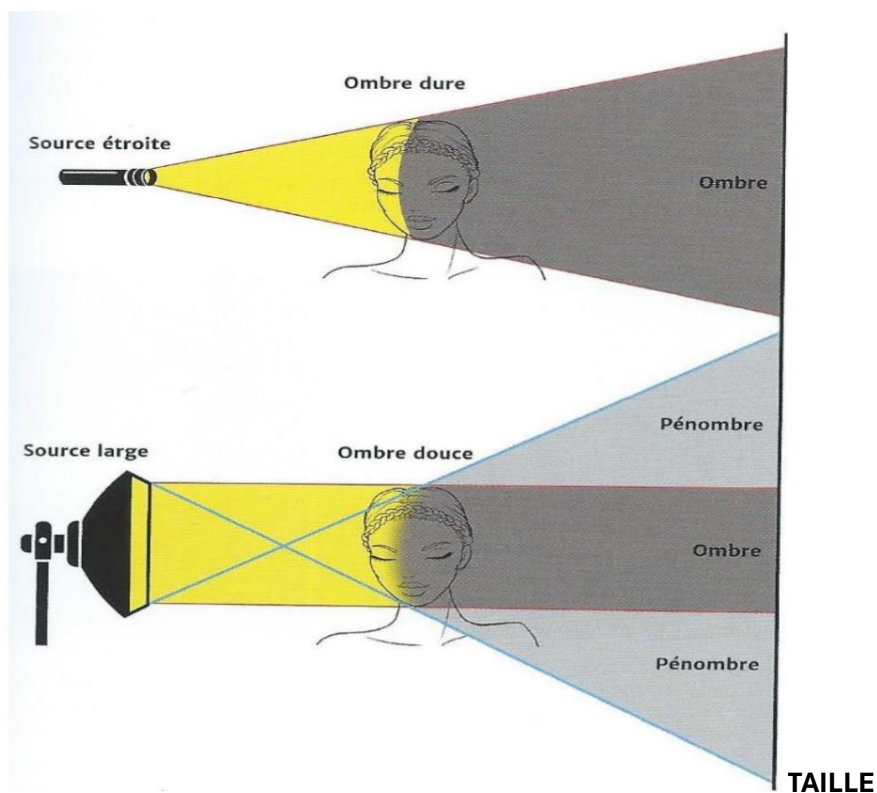
2. La qualité (ou dureté/douceur)

- **Définition** : Cela correspond à la **dureté ou douceur** de la lumière, déterminée par la **taille relative de la source** par rapport au sujet.
- **Impact** :
 - Lumière dure (petite source ou éloignée) : ombres nettes, contraste élevé.
 - Lumière douce (grande source ou rapprochée) : ombres floues, rendu plus doux.

- **Facteurs influents** : taille de la source, distance au sujet, diffusion.



DISTANCE



RELATIVE

TAILLE

3. L'intensité (ou quantité)

- **Définition** : La **force lumineuse** qui atteint le sujet.
- **Impact** : Affecte l'exposition (clarté ou obscurité), influence les réglages d'ouverture, ISO et vitesse.
- **Peut être modifiée par** : la distance, des filtres ND, l'ajustement de la puissance du flash, etc.

Note sur la **taille relative** et la **distance** :

- **Taille relative** (de la source lumineuse) affecte la douceur.
- **Distance** influence à la fois l'intensité (selon la loi de l'inverse du carré) et la qualité perçue.

Donc, si tu parlais de « **distance, direction, taille relative** », ce sont bien des **facteurs qui influencent** les qualités de la lumière, mais les **qualités fondamentales** sont :

Direction

Qualité (dureté/douceur)

Intensité




Soleil de très grande taille mais
situé très loin dont la taille relative
ne varie pas



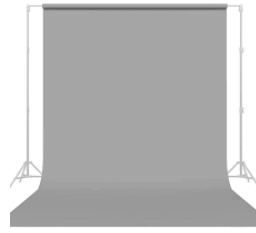

Flash de petite taille et dont la
taille relative varie selon les sujets

ILLUSTRATION

PHOTO LUMIERE NATURELLE / FLASH



ILLUSTRATION : TAILLE RELATIVE



Le **fond studio** + l'**éclairage** changent totalement le rendu d'un portrait. Voici quelques **combinaisons classiques et efficaces** selon le style recherché (mode, glamour, élégant).

1. Mode (éditorial, fashion)

- **Fonds :**
 - **Blanc pur** → look magazine, minimaliste, met en valeur les vêtements.
 - **Gris moyen** → polyvalent, donne du contraste et garde l'attention sur le modèle.
 - **Couleur pop (rouge, bleu, jaune, rose)** → style mode urbaine, énergique.
 - **Éclairage :**
 - **Éclairage frontal doux (softbox large)** → uniforme, peau lisse, look « catalogue ».
 - **Lumière dure (beauty dish ou spot)** → ombres marquées, stylisé, plus dramatique.
 - **Rim light** derrière pour détacher du fond.
-

2. Glamour (sensuel, sophistiqué)

- **Fonds :**
 - **Noir profond** → met l'accent sur le visage et le corps, crée du mystère.
 - **Rouge foncé ou bordeaux** → chaleur, sensualité.
 - **Doré / métallisé** → raffinement, luxe.
 - **Éclairage :**
 - **Lumière douce (softbox ou octabox) placée haut et légèrement sur le côté** → beaux contrastes, ombres flatteuses.
 - **Butterfly lighting** (au-dessus de la caméra, ombre papillon sous le nez) → look glamour hollywoodien classique.
 - **Ajout de cheveux/edge light** pour un effet brillant et élégant.
-

3. Élégant (classe, intemporel)

- **Fonds :**

- **Gris foncé / anthracite** → très chic, met en valeur les costumes et silhouettes.
 - **Bleu nuit ou vert profond** → sophistiqué, original sans être flashy.
 - **Blanc cassé ou beige** → raffiné, look intemporel.
 - **Éclairage :**
 - **Éclairage Rembrandt (lumière à 45° avec triangle de lumière sous l'œil opposé)** → élégant et artistique.
 - **Éclairage doux enveloppant** (2 softbox de chaque côté, lumière égale) → look magazine haut de gamme.
 - **Accent light sur l'arrière-plan** (un spot qui éclaire juste le fond) → profondeur, relief.
-

Bonus : Règles rapides

- **Mode** → ose la couleur, l'énergie, même lumière dure.
 - **Glamour** → contrastes doux mais marqués, fonds riches (noir, rouge, doré).
 - **Élégant** → tons sobres et profonds, lumière classique, précise, intemporelle.
-

1. Selon la **couleur de peau**

Peaux claires

- **Fonds recommandés** : gris moyen, beige, bleu nuit, rouge profond → évite le blanc pur qui peut « écraser » les tons.
- **Éclairage** : lumière douce (softbox, parapluie diffusant) pour éviter les reflets trop durs.

Peaux mates / bronzées

- **Fonds recommandés** : bleu pétrole, vert profond, doré, terracotta → sublime les sous-tons chauds.
- **Éclairage** : contraste moyen à fort (Rembrandt, split light), la peau prend bien les ombres.

Peaux foncées

- **Fonds recommandés** : gris clair, beige, blanc cassé, couleurs saturées (jaune, rouge, turquoise) → le contraste met en valeur les traits.
 - **Éclairage** : lumière assez forte avec reflets contrôlés (beauty dish + réflecteur), pour modeler le visage sans perdre de détails.
-

2. Selon la **couleur des vêtements**

Vêtements noirs

- **Fond** : clair (blanc, gris clair, beige) pour éviter que ça se fonde.
- **Éclairage** : ajoute un rim light (lumière derrière pour séparer du fond).

Vêtements blancs

- **Fond** : foncé (gris, bleu nuit, noir) pour contraste → évite le blanc sur blanc.
- **Éclairage** : lumière latérale douce pour donner du volume au tissu.

Vêtements colorés

- **Fond** : neutre (gris, beige, noir) → laisse la couleur des habits dominer.
- **Éclairage** : frontal ou 3 points, attention à ne pas brûler les couleurs saturées.

Vêtements rouges / chauds

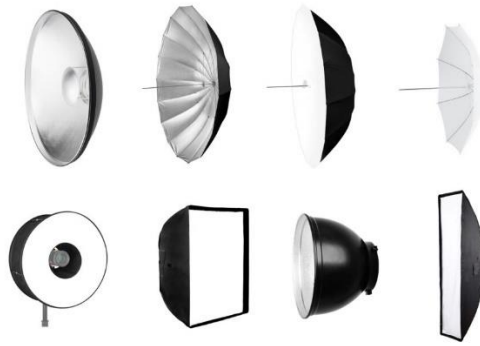
- **Fond** : gris neutre, bleu nuit, vert foncé (complémentaire).
- **Éclairage** : lumière chaude ou neutre pour éviter un rendu trop “orange”.

Vêtements bleus / froids

- **Fond** : gris chaud, beige, bordeaux (contraste subtil).
- **Éclairage** : lumière neutre ou froide pour garder l'élégance.

3. Combos qui marchent bien

- Peau claire + vêtements foncés → fond sombre, lumière directionnelle (Rembrandt).
- Peau foncée + vêtements blancs → fond coloré ou clair, lumière forte avec réflecteur.
- Peau mate + vêtements colorés → fond neutre, lumière douce pour garder la chaleur naturelle.



Les **modeleurs de lumière** (ou **modificateurs de lumière**) sont des accessoires utilisés avec des flashes pour **contrôler et modeler** la lumière, afin de créer l'effet désiré sur le sujet. Ils permettent de manipuler la lumière en fonction de l'ambiance souhaitée et sont particulièrement utiles en portrait pour **adoucir**, **diffuser** ou **orienter** la lumière, tout en minimisant ou en accentuant certaines ombres. Il existe une grande variété de modeleurs, chacun ayant des caractéristiques et des applications spécifiques.



1. Les types de modeleurs de lumière

a) Softbox (boîte à lumière)

- **Caractéristiques :**
Une softbox est un boîte qui diffuse la lumière à travers une toile ou un tissu. Elle est souvent équipée d'une grille interne pour répartir la lumière de manière uniforme.
- **Effet sur la lumière :**
Elle crée une lumière douce et diffuse, réduisant les ombres dures et produisant une lumière flatteuse pour les portraits. Cela donne un **flou doux** autour des bords du sujet et réduit l'éclat direct.
- **Utilité :**
Les softboxes sont idéales pour les **portraits classiques**, car elles rendent les tons de la peau uniformes et naturels. Elles sont particulièrement utiles pour éviter les ombres dures sur le visage, comme les cernes sous les yeux ou les rides.
- **Types de softboxes :**
 - **Rectangulaire** : Donne une lumière douce avec un peu de direction.
 - **Octogonale** (ou « Octabox ») : Elle est plus ronde et permet une lumière plus uniforme et naturelle, particulièrement pour les portraits de beauté.
 - **Parabolique** : Plus directionnelle et souvent utilisée pour un éclairage plus dramatique ou pour créer un éclairage plus net sur le visage.

b) Umbrella (parapluie)

- **Caractéristiques :**

Les parapluies sont généralement en tissu réfléchissant (argenté ou blanc) ou diffusant (blanc ou translucide). On les utilise en les tenant au-dessus du sujet ou en les orientant vers lui pour modifier la lumière.

- **Effet sur la lumière :**

Ils créent une lumière douce (avec les parapluies translucides) ou une lumière plus dure (avec les parapluies argentés) selon leur surface. Leur avantage est qu'ils peuvent être rapidement installés et utilisés pour éclairer de grands espaces.

- **Utilité :**

Les parapluies sont parfaits pour un éclairage rapide et doux, mais la lumière est généralement moins contrôlée que celle d'une softbox. Idéal pour des séances de portraits ou des photos de groupe où une lumière douce et large est souhaitée.

- **Types de parapluies :**

- **Parapluie translucide :** Donne une lumière douce, un peu comme une softbox.
- **Parapluie argenté :** Offre une lumière plus dure et plus contrastée, idéale pour un éclairage plus dramatique.

c) Beauty Dish (plat de beauté)

- **Caractéristiques :**

Un beauty dish est un modèleur métallique, généralement circulaire, qui crée une lumière douce mais directionnelle. Il peut être utilisé avec un diffuseur à l'avant pour adoucir l'éclat.

- **Effet sur la lumière :**

Il offre une lumière dure mais douce, créant des ombres nettes tout en maintenant une certaine douceur. Il met en valeur les contours du visage, particulièrement les pommettes et la mâchoire.

- **Utilité :**

Très populaire dans les portraits de mode et les photos de beauté, il est utilisé pour donner un éclairage qui accentue les traits du visage tout en restant flatteur. Il produit également des ombres intéressantes qui ne sont pas trop marquées.

d) Grille (Grid)

- **Caractéristiques :**

Une grille est un accessoire en forme de toile de filet, placée devant une source lumineuse pour réduire la diffusion de la lumière. Elle contrôle la direction de la lumière en concentrant les faisceaux et en réduisant l'angle de couverture.

- **Effet sur la lumière :**

La lumière devient plus **directionnelle** et concentrée, ce qui permet de créer des effets d'ombre et de lumière plus marqués. Cela permet aussi de **modeller** précisément le visage, en accentuant certaines zones tout en préservant l'arrière-plan.

- **Utilité :**

Très utile pour des portraits où tu veux un éclairage **plus dramatique**, avec des ombres marquées et un contrôle accru sur la lumière. Cela peut être utilisé en complément d'une softbox ou d'un beauty dish pour plus de contrôle.

e) Reflecteurs

- **Caractéristiques :**

Les réflecteurs sont des panneaux en matériau réfléchissant qui sont utilisés pour **rediriger la lumière** vers un sujet. Ils sont disponibles en différentes couleurs : blanc, argenté, doré ou noir.

- **Effet sur la lumière :**

Les réflecteurs **réfléchissent la lumière** sur le sujet sans ajouter de lumière supplémentaire, ce qui permet de **compléter l'éclairage** ou de réduire les ombres sans créer de nouvelles sources lumineuses.

- **Utilité :**

Parfait pour **adoucir les ombres** et pour éclairer les zones d'ombre du visage (par exemple, sous le menton ou les yeux). Ils sont particulièrement utiles en combinaison avec un éclairage principal comme un flash ou une softbox.

- **Types de réflecteurs :**

- **Blanc** : Diffuse la lumière de manière douce, idéale pour un éclairage naturel.
- **Argenté** : Augmente la puissance de la lumière et crée des contrastes plus marqués.
- **Doré** : Donne une teinte chaude à la peau, idéale pour un look « été » ou bronzé.
- **Noir** : Absorbe la lumière et est utilisé pour **atténuer** les zones trop lumineuses ou pour renforcer les ombres.

f) Snoot

- **Caractéristiques :**

Le snoot est un accessoire tubulaire qui restreint la lumière à une petite zone précise, créant un faisceau étroit et contrôlé.

- **Effet sur la lumière :**

Le snoot permet de concentrer la lumière sur une petite zone spécifique (par exemple, les yeux du sujet) tout en gardant les autres zones dans l'ombre. Cela crée un **éclairage très directionnel**, souvent utilisé pour des effets dramatiques.

- **Utilité :**

Idéal pour des portraits avec un éclairage très concentré sur une zone spécifique du visage, ou pour créer des effets lumineux originaux, comme un **halo** autour du sujet.

g) Gels de couleur (ou filtres)

- **Caractéristiques :**

Les gels de couleur sont des filtres en plastique coloré que tu places sur ton flash ou ton modeleur pour modifier la couleur de la lumière.

- **Effet sur la lumière :**

Les gels changent la couleur de la lumière, ce qui peut être utilisé pour ajuster l'ambiance de la photo (par exemple, en ajoutant des tons chauds ou froids).

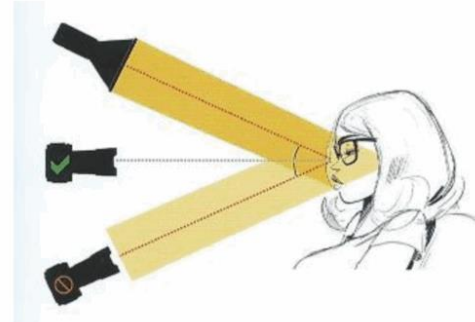
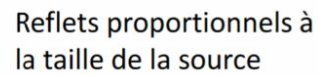
- **Utilité :**

Idéal pour des portraits créatifs ou pour ajuster la température de couleur lorsque la lumière ambiante est trop chaude ou trop froide. Les gels sont également utilisés pour créer des **effets de lumière colorée** ou des ambiances spécifiques.

2. Comparaison des modeleurs et leurs utilisations

Modeleur	Effet de lumière	Utilisation principale	Idéal pour
Softbox	Lumière douce et diffuse	Portraits classiques, adoucir les ombres	Visages, portraits naturels
Umbrella	Lumière douce (translucide) ou dure (argentée)	Lumière rapide, douce, large	Portraits de groupe, éclairage général
Beauty Dish	Lumière douce mais directionnelle	Portraits de beauté, modeler les traits	Mode, beauté, portraits dramatiques
Grid	Lumière directionnelle et concentrée	Créer des ombres marquées, éclairage contrôlé	Portraits dramatiques, mode
Reflecteur	Lumière douce réfléchie	Compléter ou adoucir l'éclairage	Adoucir les ombres sous les yeux ou le menton
Snoot	Lumière concentrée et étroite	Créer des effets de lumière directionnels	Portraits créatifs, effets lumineux
Gel de couleur	Lumière colorée	Ajuster la température de couleur ou créer des effets	Effets créatifs, ambiance colorée

LES LUNETTES



Ne pas être dans l'angle d'éclairage (reflets : réflexion)

Objectif : accentuer naturellement les traits sans modification majeure.

Objectif : créer de la définition et un effet d'allongement.

- **Loop lighting** : adoucit les angles sans trop les atténuer.
- **Éclairage en papillon doux** avec un diffuseur pour éviter l'effet trop dur.

Objectif : atténuer légèrement la dureté des angles.

Visage en cœur (ou triangle inversé)

Caractéristiques : front large, menton étroit.

Éclairage recommandé :

- **Butterfly lighting** avec un réflecteur sous le visage pour équilibrer le menton.
- **Loop lighting** doux pour ne pas accentuer la largeur du front.

Objectif : équilibrer les proportions haut/bas du visage.

Visage en triangle (base en haut)

Caractéristiques : mâchoire large, front plus étroit.

Éclairage recommandé :

- **Butterfly ou Rembrandt lighting** avec une lumière secondaire pour relever le front.
- **Éclairage haut placé** pour attirer l'attention vers le haut du visage.

Objectif : rediriger le regard vers le haut et équilibrer les volumes.

Visage allongé

Caractéristiques : plus long que large, traits fins.

Éclairage recommandé :

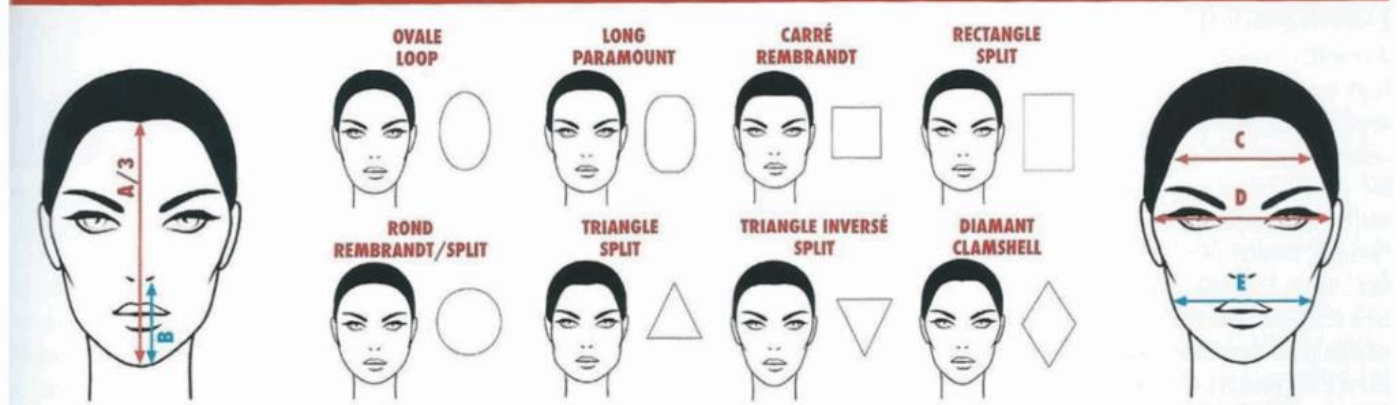
- **Butterfly lighting** avec un réflecteur en dessous pour raccourcir visuellement.
- Éviter **split lighting** qui allonge encore plus.

Objectif : « rétrécir » visuellement la hauteur du visage.

Conseils généraux :

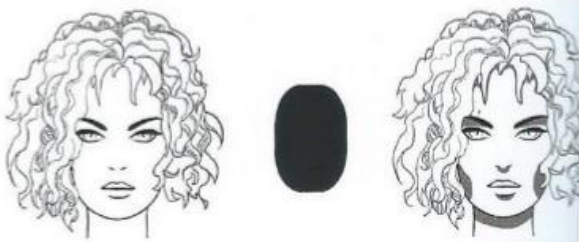
- Utilise **des diffuseurs** (softboxes, parapluies) pour adoucir les ombres.
- L'angle de la lumière est crucial : en général, 45° au-dessus et sur le côté du visage.
- L'ajout d'un **réflecteur** ou d'une **lumière de remplissage** peut équilibrer les ombres trop dures.

FORME DE VISAGE

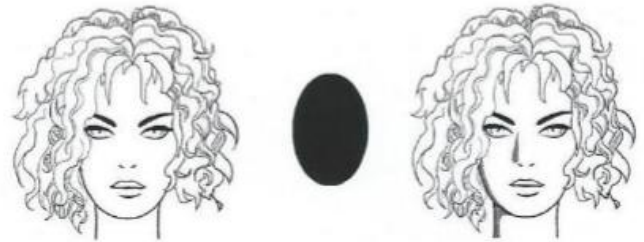


A : DISTANCE ENTRE LE HAUT DU FRONT ET LE BAS DU MENTON DIVISÉE PAR 3. B : DISTANCE ENTRE LE NEZ ET LE BAS DU MENTON. SI A ET B SONT ÉGAUX, VISAGE À UNE BASE OVALE. SI A EST SUPÉRIEUR À B, VISAGE À BASE CARRÉE. SI A EST INFÉRIEUR À B, VISAGE À BASE ALLONGÉE. SI C, D ET E SONT IDENTIQUES ET QUE A EST SUPÉRIEUR À B : VISAGE CARRÉ. SI C, D ET E SONT IDENTIQUES : VISAGE RECTANGULAIRE. SI D ET E SONT QUASI-IDENTIQUES : VISAGE ROND. SI C ET D SONT SUPÉRIEURS À E : VISAGE LONG. SI C ET D SONT SUPÉRIEURS À E : VISAGE OVALE. SI D EST SUPÉRIEUR À C ET À E : VISAGE DIAMANT. SI C EST SUPÉRIEUR À D QUI EST LUI-MÊME SUPÉRIEUR À E : VISAGE EN

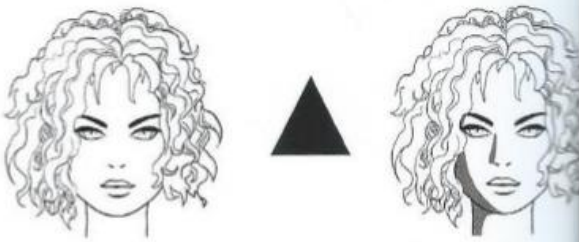
ADAPTER AU SUJET



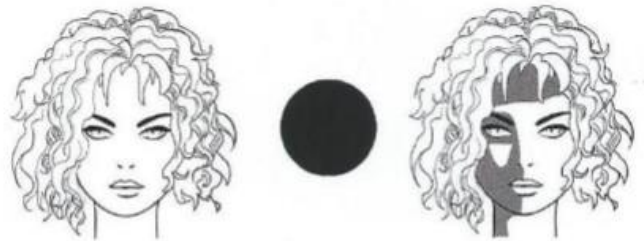
ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE LONG : PARAMOUNT



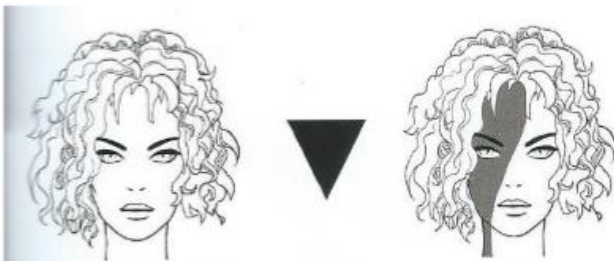
ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE OVALE : LOOP



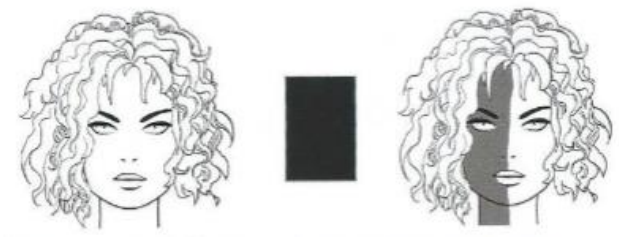
ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE EN TRIANGLE :
LOOP/SPLIT PIQUÉ



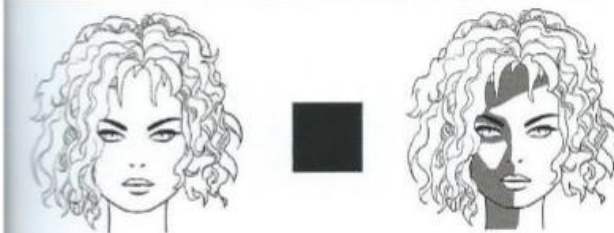
ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE ROND : REMBRANDT



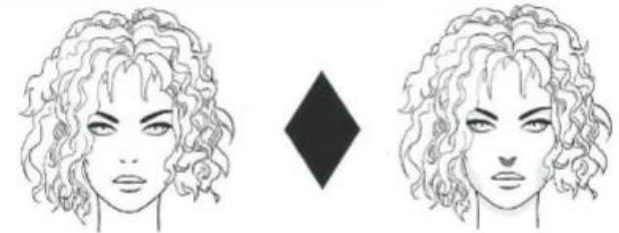
ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE EN TRIANGLE INVERSÉ : SPLIT



ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE RECTANGULAIRE : SPLIT



ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE CARRÉ : REMBRANDT



ÉCLAIRAGE ADAPTÉ À UN VISAGE EN DIAMANT : CLAMSHELL

PARTICULARITES DU VISAGE

**Yeux enfoncés dans les orbites**

Boîtier au même niveau que les yeux. Source frontale, comme la prise de vue qui peut s'envisager en légère contre-plongée.

**Yeux globuleux**

Le modèle doit regarder légèrement vers le bas. Source frontale recommandée. Un positionnement du sujet de face ou en léger trois quarts est bienvenu.

**Personne chauve**

Prise de vue en contre-plongée. Éviter d'éclairer le sommet de la tête. Éclairage assez bas avec un climax sur la bouche et les yeux, en laissant le front dans l'ombre.

**Front arqué**

Modèle tête penchée légèrement en arrière. Boîtier légèrement plus bas que la ligne du menton. Lumière installée comme pour les chauves.

**Double menton**

Boîtier en position haute (au niveau des sourcils), comme la source principale (le Rembrandt s'impose pour les visages gras). Demander au modèle de lever un peu la tête.

**Menton rétrognathe**

Boîtier en position basse, en légère contre-plongée. Source assez basse et qui donne un climax sur la bouche et le menton. Le sujet doit lever un peu la tête.

**Long nez**

Éviter les photos de profil et de trois quarts. Source principale placée assez bas. Le sujet doit relever sa tête. Boîtier photo au niveau de la bouche.

**Menton prognathe**

Boîtier en position haute, en légère plongée. Le sujet doit baisser un peu la tête. La source doit éclairer principalement le sommet du visage (yeux et front).

**Visage large**

Sujet placé de trois quarts. Une lumière Rembrandt ou éventuellement loop marquée peut s'imposer. Boîtier en légère plongée.

**Rides**

Éviter les cadrages serrés au profit des cadrages larges (américain, italien, plan moyen). Lumière très diffusée (méthode Bert Stern) et/ou frontale.

**Cicatrice**

Placer le visage de telle manière que la cicatrice soit du côté opposé au boîtier. On peut aussi jouer sur une présence d'ombre marquée (split ou Rembrandt)

**Oreilles décollées**

Modèle de trois quarts ou de profil (si profil homogène). Source positionnée pour laisser l'oreille visible dans l'ombre (Rembrandt, split éventuellement loop).

**Lunettes**

Le sujet doit pencher légèrement la tête en avant et la source être placée assez haut, de manière à éviter le reflet.

**Narines dilatées et/ou gros nez**

Le modèle doit baisser légèrement sa tête, prise de vue en légère plongée. Source de lumière placée assez haut avec un climax sur le haut des yeux et sur le front.

**Front haut**

Le sujet doit pencher légèrement la tête en arrière. Source assez bas pour éclairer surtout les yeux et la bouche en laissant le front dans l'ombre. Prise de vue en contre-plongée.

**Visage asymétrique**

Visage de trois quarts (choisir le côté le plus harmonieux) ou de profil. Lumière en Rembrandt ou en split. Selon l'asymétrie, une prise de vue en plongée ou en contre-plongée peut s'imposer.

REGLER SON FLASH



1. Qu'est-ce qu'un « stop » en photo ?

Un **stop** est une unité de mesure de la **quantité de lumière**. Chaque **stop gagné ou perdu double ou divise par deux** la lumière captée.

En termes simples :

- +1 stop = **2x plus de lumière**
- -1 stop = **2x moins de lumière**

Cela s'applique à :

- **Ouverture (f/stop)** → $f/4 \rightarrow f/5.6 = -1$ stop
 - **Temps de pose** → $1/100s \rightarrow 1/200s = -1$ stop
 - **ISO** → $200 \rightarrow 400 = +1$ stop
 - **Puissance de flash** → $1/2 \rightarrow 1/1 = +1$ stop
-

2. Les stops et la puissance du flash

La puissance des flashes **se règle en stops** :

- $1/1$ = pleine puissance
- $1/2$ = -1 stop
- $1/4$ = -2 stops
- $1/8$ = -3 stops
- etc.

Donc :

- Passer de **$1/4$ à $1/2$** → +1 stop (2x plus de lumière)
 - Passer de **$1/2$ à $1/8$** → -2 stops (4x moins de lumière)
-

3. Comment régler plusieurs flashes avec des stops

Ex. de setup :

Tu veux faire un **portrait en 2 lights** :

- Flash principal (**key** light)

- Flash secondaire (**fill** light)

Objectif :

Créer un ratio **Key : Fill = 2:1**

→ Le key light doit être **1 stop plus fort** que le fill light

Étapes :

1. Régle ton **boîtier en manuel** (ex : ISO 100, 1/160s, f/8)
2. Place ton **flashmètre** au niveau du visage
3. Allume le key light → mesure : **f/8**
4. Allume le fill light → ajuste sa puissance pour qu'il donne **f/5.6**
5. Le ratio est maintenant **1 stop de différence = 2:1**
6. Tu gardes f/8 sur ton boîtier, car c'est le niveau de ton flash principal

Résultat :

- Zone éclairée par le key : bien exposée
 - Zone éclairée par le fill : plus douce, -1 stop → **ombrage naturel**
-

4. Comment régler le boîtier

Tu choisis :

- **ISO bas** (100 ou 200) → qualité d'image
- **Vitesse inférieure au x-sync** (1/160s, 1/200s selon ton boîtier) → synchro flash
- **Ouverture** → déterminée par la mesure du flashmètre

La vitesse d'obturation n'influence pas la puissance du flash, sauf si tu es en HSS (haute vitesse).

5. Exemples de combinaisons flashes et stops

Exemple 1 : 2 flashes équilibrés (fill = key)

- Key = 1/4 de puissance → f/5.6
 - Fill = 1/4 de puissance → f/5.6
 - Résultat : **lumière plate, sans ombre forte**
-

Exemple 2 : flash principal plus fort

- Key = 1/2 puissance → f/8
- Fill = 1/8 puissance → f/4
- Résultat : **contraste marqué**, ambiance dramatique

Exemple 3 : 3 flashes (key + fill + rim light)

- Key : f/8 (1/2 puissance)
- Fill : f/5.6 (1/4 puissance)
- Rim (Back) : f/5.6 (1/4 puissance) pour créer un halo ou un détournage lumineux

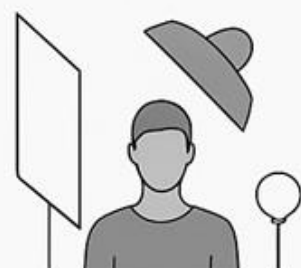
Tableau pratique des stops et puissances

Stop	Ouverture	Temps de pose	ISO	Puissance Flash
0	f/8	1/125s	100	1/1
-1	f/5.6	1/250s	50	1/2
-2	f/4	1/500s	25	1/4
+1	f/11	1/60s	200	2x (impossible sur certains flashes)

Astuces finales

- Utilise un **flashmètre** pour être précis, surtout avec plusieurs flashes
- Règle **un flash à la fois** (isole chaque lumière)
- Utilise des **modificateurs** (softbox, parapluie) pour contrôler la diffusion
- Pense en **valeurs relatives** : « mon fill est 1 stop sous le key »

EXEMPLE DE SETUP STUDIO



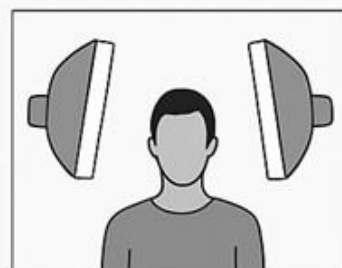
Rembrandt

Span 1/4
1/8
ISO 100, f/8, 1/160s



Clamshell

Red, 1/4
Fill 1/8
ISO 100, f/11, 1, 18s



Split Light

Bant. 1/4
Rim 1/8
ISO 100, f/11, 1/6s



Low Key

Flag 1/8
1/8
ISO 100, f/1.1, 1/30s



Paramount

Softbox 1/4
1/2
ISO 100, f/11, 200s



Cross Lighting

Strip 1/4
1/8
ISO 100, f/10, 1/200s



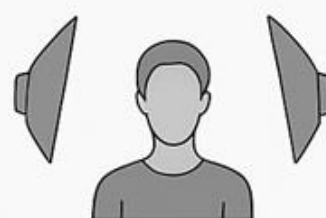
Three-Point

Strip 1/4
1/6
ISO 100, f/8, 1/10s



Ring Light

Font 1/4
1/8
ISO 100, f/1, 1/80s



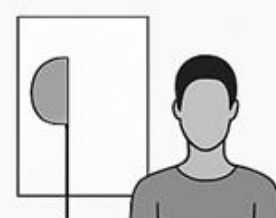
Rese Light

Fzck 1/1
1/6
ISO 100, f/8, 1/160s



Quad Lighting

Key 1/8
1/8
ISO 100, f/11, 1/20s



Window

Strips 1/2
1/8
ISO 100, f/1, 1/160s



Back Light

Main 1/2
1/3
ISO 100, f/11, 1/200s

LEGENDE

Les sources lumineuses

- **Cercle avec trépied** → flash nu (sans modeleur).
 - **Cercle entouré d'un anneau** → ring light.
 - **Grand rectangle vertical** → softbox rectangulaire.
 - **Carré/rectangle large** placé haut → softbox carrée ou octabox.
 - **Rectangle étroit et long** → striplight (softbox longue, idéale pour rim light).
 - **Cercle plein (plus petit)** → beauty dish.
 - **Parapluie symbolisé par un demi-cercle** → parapluie translucide ou réflecteur.
-

Accessoires

- **Rectangle blanc sans trépied** → réflecteur passif (panneau blanc).
 - **Rectangle noir** → drapeau (flag) pour bloquer la lumière.
 - **Deux carrés symétriques derrière le modèle** → éclairage du fond (background lights).
-

Puissances & réglages

- **Exemple : 1/4, 1/8, 1/16** → réglage de puissance des flashes (rapport par rapport à la pleine puissance).
 - **ISO, f/, vitesse** → réglages boîtier recommandés pour ce setup.
-

En résumé :

- **Forme = type de source** (rectangle = softbox, cercle = flash nu ou beauty dish, bande = strip).
 - **Position = angle / hauteur par rapport au modèle.**
 - **Texte = puissance relative et réglages boîtier.**
-

Setup 1 : Éclairage **Rembrandt Classique** (élégant, intemporel)

Idéal pour portraits homme/femme stylés, look peinture / magazine.

- **Placement**
 - Source principale : softbox 80cm à **45° du modèle** et légèrement au-dessus → triangle lumineux sous l'œil.
 - Réflecteur blanc sous le visage (rebond lumière, adoucit les ombres).

- Fond éclairé par un flash séparé avec grille (faible puissance).
 - **Puissances**
 - Key light : 1/4 de puissance.
 - Fond : 1/16.
 - **Réglages boîtier (base)**
 - ISO 100, f/8, 1/160s.
-

Setup 2 : **Clamshell / Beauty** (glamour, mode, beauté)

Lumière flatteuse, utilisée en beauté/cosmétiques.

- **Placement**
 - Beauty dish ou octabox 70cm **frontal et légèrement au-dessus**.
 - Réflecteur argenté ou petite softbox **sous le visage**.
 - Cheveux/edge light derrière le modèle, des deux côtés.
 - **Puissances**
 - Key light : 1/4.
 - Fill light bas : 1/8.
 - Edge lights : 1/16 chacune.
 - **Réglages boîtier**
 - ISO 100, f/11, 1/200s.
-

Setup 3 : **Split Light (dramatique)**

Pour portraits masculins, cinématographiques.

- **Placement**
 - Softbox rectangulaire ou striplight **90° par rapport au visage**, à hauteur d'œil.
 - Aucun fill, ou réflecteur discret de l'autre côté.
 - **Puissances**
 - Key : 1/4.
 - Pas de fill → ombre marquée.
 - **Réglages boîtier**
 - ISO 100, f/8, 1/200s.
-

Setup 4 : **High Key (fond blanc mode/editorial)**

Portraits mode / corporate modernes.

- **Placement**
 - 2 softbox ou parapluies pour **éclairer le fond blanc** (uniforme).
 - Octabox 120cm **en face du modèle**.
 - Option : 2 rim lights derrière pour détacher le sujet.
 - **Puissances**
 - Fond : 1/2.
 - Key light : 1/4.
 - Rims : 1/8.
 - **Réglages boîtier**
 - ISO 100, f/11, 1/160s.
-

Setup 5 : **Low Key (fond noir élégant/dramatique)**

Glamour, portraits artistiques.

- **Placement**
 - Beauty dish ou softbox **latérale à 45°**.
 - Flag/noir de l'autre côté (pour renforcer contraste).
 - Option : petit rim light derrière.
- **Puissances**
 - Key : 1/8 (faible).
 - Rim : 1/32 (juste contour).
- **Réglages boîtier**
 - ISO 100, f/5.6, 1/200s.

Setup 6 : **Éclairage papillon (Paramount Lighting)**

Glamour hollywoodien, parfait pour sublimer le visage féminin.

- **Placement**
 - Beauty dish (ou softbox) placé **au-dessus de l'appareil, légèrement en hauteur**, pour créer une petite ombre sous le nez (effet « papillon »).
 - Réflecteur argent sous le menton.

- Option : rim lights pour les cheveux.
 - **Puissances**
 - Key : 1/4.
 - Fill réflecteur : récupère ~1 stop.
 - Rim lights : 1/16.
 - **Réglages**
 - ISO 100, f/11, 1/200s.
-

Setup 7 : **Loop Lighting (portrait naturel)**

Polyvalent, donne de la profondeur au visage sans être dramatique.

- **Placement**
 - Softbox 60–90cm à **45° en hauteur et sur le côté du visage**.
 - Réflecteur ou softbox opposée pour déboucher légèrement.
 - **Puissances**
 - Key : 1/4.
 - Fill : 1/8 ou 1/16.
 - **Réglages**
 - ISO 100, f/8, 1/160s.
-

Setup 8 : **Éclairage croisé (Cross Lighting)**

Très graphique, met en valeur les contours, stylé pour mode / éditorial.

- **Placement**
 - 2 stripboxes latéraux, légèrement derrière le modèle (45° arrière).
 - Une softbox frontale plus douce pour le visage.
 - **Puissances**
 - Strips (côtés) : 1/4 chacun.
 - Frontale : 1/8.
 - **Réglages**
 - ISO 100, f/10, 1/200s.
-

Setup 9 : Éclairage en triangle (3 points cinéma)

Portrait pro, inspiré du cinéma.

- **Placement**
 - Key light : softbox ou Fresnel à 45°/haut.
 - Fill light : parapluie blanc côté opposé.
 - Back light : spot ou stripbox derrière pour halo sur cheveux.
 - **Puissances**
 - Key : 1/4.
 - Fill : 1/16 (2 stops en moins).
 - Back light : 1/8.
 - **Réglages**
 - ISO 100, f/8, 1/160s.
-

Setup 10 : Ring Light (look mode/Instagram)

Très tendance, lumière uniforme et reflet circulaire dans les yeux.

- **Placement**
 - Ring light autour de l'objectif.
 - Option : fond éclairé séparément avec softbox.
 - **Puissances**
 - Ring : dépend modèle → souvent en continu, ajuster expo.
 - **Réglages**
 - ISO 100–200, f/5.6, 1/125s (selon puissance lampe).
-

Règle pro : toujours tester avec un **lightmeter** si possible → règle la key light comme référence (ex. f/8), et ajuste les autres en stops relatifs (fill = –1 ou –2 stops, rim = +0,5 stop max).

Setup 11 : Éclairage carré (quad lighting / encadré)

Effet sculptural, parfait pour un rendu mode très graphique.

- **Placement**
 - 4 stripboxes disposées en carré autour du modèle (2 sur les côtés, 1 dessus, 1 dessous).

- Appareil photo au centre, entre les sources.
 - **Puissances**
 - Toutes équilibrées (1/8 chacune).
 - **Réglages boîtier**
 - ISO 100, f/11, 1/200s.
-

Setup 12 : **Fond coloré avec gels**

Portraits fashion, créatifs, publicité.

- **Placement**
 - Key light : softbox frontale (1/4).
 - 2 flashes dirigés vers le fond avec gélatures (ex : bleu + rose).
 - Option : rim light neutre derrière le modèle pour le séparer du fond.
 - **Puissances**
 - Key : 1/4.
 - Gels fond : 1/8 chacun.
 - Rim : 1/16.
 - **Réglages**
 - ISO 100, f/8, 1/160s.
-

Setup 13 : **Fenêtre simulée (daylight studio look)**

Ambiance naturelle, parfaite pour portrait lifestyle.

- **Placement**
 - Grande softbox rectangulaire (120×180 cm) ou diffusion placée **latéralement** comme une fenêtre.
 - Réflecteur blanc côté opposé.
 - **Puissances**
 - Key : 1/2 (si grande source).
 - Fill réflecteur : passif (pas de flash).
 - **Réglages**
 - ISO 100, f/4 ou f/5.6, 1/125s (style « photo naturelle »).
-

Setup 14 : **Dramatique à contre-jour (silhouette / halo)**

Artistique, parfait pour jouer sur mystère et silhouettes.

- **Placement**

- Source principale : flash nu ou spot derrière le modèle, dirigé vers la caméra (flare, halo).
- Petite softbox ou réflecteur très doux devant, très bas en intensité.

- **Puissances**

- Back light : 1/2.
- Key frontale : 1/32 (juste pour détails du visage).

- **Réglages**

- ISO 100, f/11, 1/200s (fermé pour contrôler le flare).

LES REFLETS



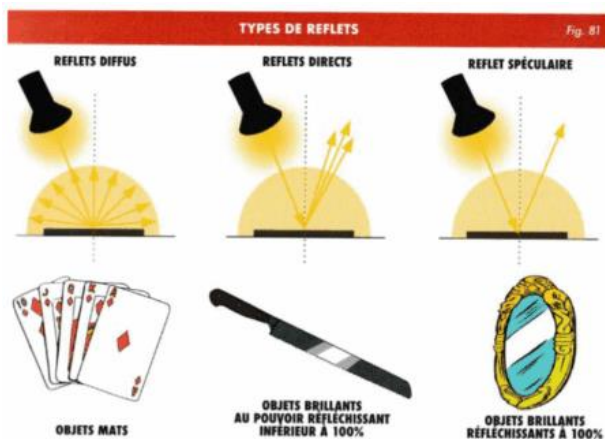
TYPES DE REFLEXIONS

a) Réflexion spéculaire

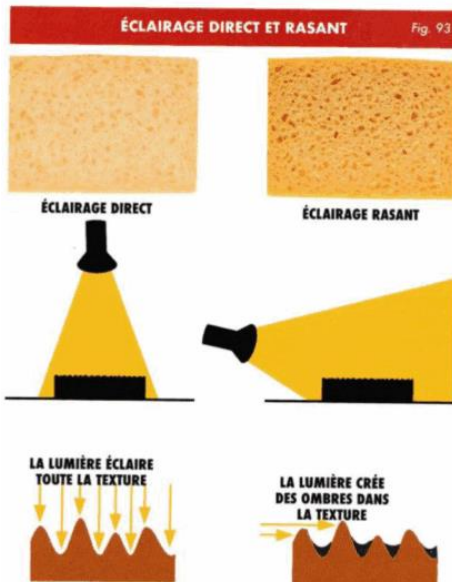
- **Définition** : La lumière rebondit dans une direction précise, comme un miroir.
- **Surface** : Lisse et brillante (verre, métal poli, plastique lustré, peau grasse).
- **Effet** : Produit des **reflets nets**, appelés aussi **spéculaires** ou **highlights**.
- **Utilisation** :
 - En **portrait**, les reflets spéculaires sur la peau donnent de la vitalité, mais peuvent aussi accentuer la brillance (à contrôler).
 - En **photo de produit**, on les **contrôle précisément** pour montrer la texture et la forme sans surexposition.

b) Réflexion diffuse

- **Définition** : La lumière est **dispersée dans toutes les directions**.
- **Surface** : Mate, rugueuse (papier, tissu, peau poudrée).
- **Effet** : Pas de reflets nets, mais une **lumière douce et homogène**.
- **Utilisation** : Idéal pour un rendu **naturel**, sans points lumineux agressifs.



ANGLE D'ÉCLAIRAGE



Gestion des reflets en portrait

Souhaités :

- **Catchlights** : Petits reflets dans les yeux. Donnent de la vie au regard.
- **Lumière sur la peau** : Un certain éclat peut souligner la santé ou le maquillage.

Non souhaités :

- Reflets trop brillants sur le front, le nez, les joues.
- Lunettes : les reflets peuvent masquer les yeux.

Solutions :

- Déplacer la **source de lumière** (modifier l'angle d'incidence).
- Utiliser des **diffuseurs** (boîtes à lumière, parapluies).
- Poudrer la peau.
- Utiliser un filtre polarisant dans certains cas.

Reflets en photo d'objets (produit, nature morte)

- Les reflets sont **souvent essentiels** pour indiquer **les matériaux** :
 - Un reflet net = matière brillante (verre, métal).
 - Un reflet diffus = matière mate (bois, cuir).
- Mais attention à ne pas **cacher la forme ou les détails** à cause de reflets mal placés.

Outils utilisés :

- **Diffuseurs** pour adoucir les reflets.
- **Réflecteurs** pour contrôler les ombres.

- **Tentes à lumière** (light tents) : pour entourer l'objet d'une lumière douce.
- **Bandes de papier ou cartes noires/blanches** : pour modeler les reflets spéculaires (technique très utilisée en packshot).

En résumé

Élément	Réflexion spéculaire	Réflexion diffuse
Surface	Lisse, brillante	Rugueuse, mate
Refllet	Net, précis	Flou, doux
Effet	Brillance, éclat	Uniformité, douceur
Contrôle	Angle, diffusion, filtres	Source, taille, distance

FOND & TEMPERATURE

CHOISIR LE BON FOND POUR LA CONVERSION EN N&B

Pour des portraits **polyvalents, élégants et faciles à convertir en noir et blanc**, le **fond gris neutre** (de 18% à gris foncé) est souvent le bon **choix**.



Inefficace
Fond blanc,
lumière peu contrastée



Efficace
Fond sombre,
lumière peu contrastée



Très efficace
Fond clair,
lumière contrastée



Très efficace
Fond sombre,
lumière contrastée

Objectif : Rendu de qualité en couleur ET conversion efficace en noir et blanc

Couleurs de fond recommandées :

Couleur du fond	En couleur	En noir et blanc	Idéal pour
Gris neutre (clair à moyen)	Polyvalent, élégant	Excellente conversion	Tous types de peau / vêtements
Blanc cassé / ivoire	Lumineux, pur	Contraste doux	Peaux foncées ou vêtements sombres
Noir / Anthracite	Dramatique, met en valeur	Forte séparation	Peaux claires, contrastes marqués
Bleu marine / vert olive foncé	Teinte riche, peu dominante	Ton moyen en N&B	Portraits sérieux ou masculins
Brun chaud / taupe	Naturel, chaleureux	Rendu doux en N&B	Peaux claires à moyennes

Pour la conversion noir et blanc :

Tu dois penser en **valeurs de luminosité (tons clairs vs. tons foncés)** plutôt qu'en couleur. Par exemple :

- **Bleu** peut apparaître **très sombre** en N&B.

- **Rouge** peut apparaître **plus clair**.
- **Vert moyen** devient souvent **gris moyen**.

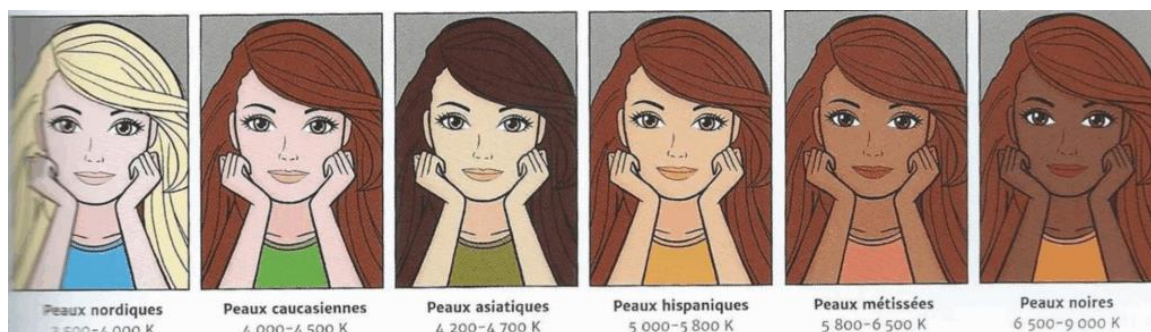
Adapter la couleur du fond au sujet :

Teint du modèle	Fond recommandé
Clair	Fond moyen à foncé (gris, noir, bleu marine)
Foncé	Fond clair à moyen (gris clair, beige, blanc cassé)
Moyen	Tout, mais attention à garder un bon contraste lumière/couleur

Éviter si possible :

- **Couleurs saturées** (rouge vif, vert fluo, jaune) → distrayantes, conversion N&B incohérente.
- **Fond trop similaire aux vêtements ou à la peau** → sujet mal détaché.
- **Fonds à motifs** → difficile à convertir proprement en N&B, sauf effet artistique voulu.

CHOISIR LA BONNE TEMPERATURE SELON LA COULEUR DE PEAU



La **température de couleur** de l'éclairage influence fortement le **rendu des tons de peau** en portrait. Une température mal choisie peut rendre la peau trop froide, jaunâtre, verdâtre ou artificielle.

Voici un guide clair basé sur les **types de carnations**, avec des recommandations pour **valoriser la texture et les tons naturels** :

Comprendre la température de couleur :

- **Température froide** = 5000–6500K → lumière blanche à bleutée (comme la lumière du jour)
- **Température neutre** = 4000–5000K → blanc neutre
- **Température chaude** = 2700–3500K → lumière dorée ou orangée (style lampe à incandescence)

Quel éclairage pour quelle couleur de peau ?

Peaux très claires (porcelaine, nord-européennes)

Recommandé : 5000K – 5500K (blanc neutre à légèrement froid)

Pourquoi : Évite de jaunir la peau. Met en valeur les tons rosés, garde la fraîcheur.

Attention à : ne pas utiliser de lumière trop chaude → effet orangé artificiel.

Peaux claires à moyennes (méditerranéennes, caucasiennes hâtées)

Recommandé : 4500K – 5200K

Pourquoi : Équilibre entre chaleur naturelle et netteté.

Variante : Si le teint est très doré, tu peux aller vers **4200K** pour accentuer la chaleur sans saturation.

Peaux métissées, dorées, olives (maghrébines, latino, sud-asiatiques)

Recommandé : 4000K – 4800K

Pourquoi : Les températures **trop froides peuvent ternir** la peau, tandis que les chaudes renforcent l'éclat doré.

Conseil : Évite les éclairages trop bleus → aspect grisâtre.

Peaux foncées (afro-caribéennes, indiennes foncées, moyen-orientales)

Recommandé : 3700K – 4500K

Pourquoi : Les teints riches et chauds gagnent en profondeur avec une lumière légèrement chaude.

Astuce : Ajouter un **fill light légèrement plus chaud** (ex. 3500K) sur les ombres donne un éclat naturel.

Peaux très foncées (africaines, afro-américaines foncées)

Recommandé : 3500K – 4200K

Pourquoi : La peau absorbe plus de lumière, donc les tons chauds donnent du **relief et de la brillance subtile**.

Éviter : les lumières froides (5000K et plus) → effet terne, métallique.

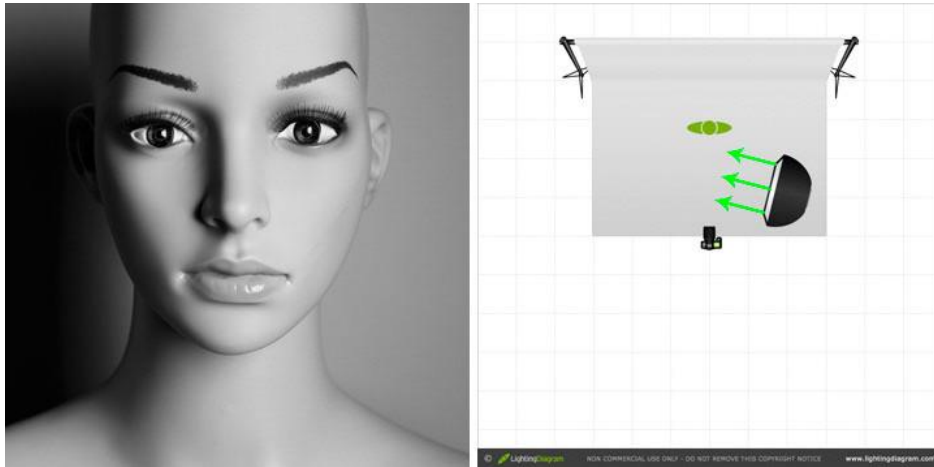
Conseils pro :

- Utilise **deux sources de température différentes** pour équilibrer l'éclairage principal et le remplissage (ex. 4500K key light + 4000K fill).
- **Diffuse bien la lumière :** un éclairage doux atténue les dominantes trop visibles.
- **Fais un test balance des blancs personnalisée** sur la peau du modèle quand c'est possible (en RAW).

FEATHERING

FEATHERING / PRINCIPES

C'est une technique subtile qui permet de sculpter la lumière et d'éviter les zones cramées ou trop contrastées. Je vais te détailler ça étape par étape :



1. Principe du feathering sur un modèle

- Au lieu de **diriger la source de lumière sur le visage**, tu la fais passer **légèrement à côté**.
- Ton sujet est donc éclairé par le **bord (soft edge)** du faisceau lumineux.
- Résultat :
 - Lumière **plus douce et régulière** sur la peau.
 - Moins de brillance ou d'hot spots (notamment sur le front/nez/joues).
 - Contraste mieux contrôlé.

2. Placement et paramètres

Orientation

- Source (softbox, octobox, stripbox) placée **45° sur le côté** du modèle (classique en portrait).
- Puis tu **ournes la face de la softbox vers l'avant** plutôt que vers le visage.
- Le modèle n'est donc éclairé que par **le bord diffus de la lumière**.

Distance

- **Proche (0,8 – 1,2 m)** → lumière très douce, transitions marquées.
- **Plus éloignée (1,5 – 2 m)** → lumière plus uniforme, plus « plate ».

Puissance

- Comme tu perds de l'intensité en feathering, augmente souvent de **+0,5 à +1 stop**.

3. Accessoires & rendus

Softbox rectangulaire ou octobox

- Le plus polyvalent.
- Rendu : lumière douce et uniforme sur le visage.

Stripbox

- Très intéressant pour feathering latéral.
- Rendu : lumière sculptée, idéale pour créer du modelé sur le visage/corps.

Parapluie translucide

- Possible, mais moins contrôlable.
- Rendu : lumière large et diffuse, moins dramatique.

Grille (grid)

- Permet de mieux contrôler le spill (débords de lumière).
 - Rendu : plus directionnel, dramatique.
-

4. Effets selon réglages

- **Softbox dirigée directement vers le visage** → lumière forte, zones brillantes.
 - **Feathering léger (5–10°)** → rendu plus doux, peau homogène.
 - **Feathering accentué (20–30°)** → lumière latérale, modelée, côté ombré marqué.
 - **Feathering + réflecteur en face** → high key équilibré, sans ombre dure.
-

5. Corriger les « **serreurs** » (ombres trop dures ou contrastes excessifs)

1. Ombres trop denses →

- Avance la source, ou **rapproche un réflecteur blanc** du côté opposé.
- Tu peux aussi ouvrir légèrement la softbox vers le modèle.

2. Hot spots (zones brillantes) →

- Accentue le feathering (oriente plus vers l'avant).
- Passe à un **modificateur plus grand** (octobox 120 cm plutôt que 80 cm).

3. Contraste trop fort entre fond et modèle →

- Ajoute un **fill light** ou un réflecteur côté caméra.
-

Résumé simple :

- **Feathering doux + grande softbox** → portrait de beauté, lumière homogène.
 - **Feathering latéral + stripbox** → portrait mode/dramatique.
 - **Feathering + réflecteur** → équilibre, style magazine.
-

variante du **feathering « en douche »**, qu'on appelle parfois **top feathering** ou **overhead feathering**.
C'est une lumière placée **au-dessus du modèle**, orientée de façon à n'utiliser que le bord diffus du faisceau.

FEATHERING EN DOUCHE



1. Principe du feathering en douche

- Tu places ta source **au-dessus du modèle** (comme une douche de lumière).
 - Mais au lieu de pointer le centre du faisceau sur le sommet de la tête, tu fais passer la lumière **juste devant** ou **juste derrière** le modèle.
 - Ainsi, c'est encore une fois **le bord du faisceau** qui éclaire le visage et le corps → lumière plus douce, pas de « hot spot » sur le front ou le crâne.
-

2. Mise en place

- **Hauteur** : au-dessus du modèle, environ **2 m à 2,5 m** selon sa taille.
 - **Inclinaison** :
 - soit **vers l'avant du modèle** (la lumière « glisse » sur le visage),
 - soit **légèrement derrière** (effet halo + contre-jour doux).
 - **Distance** : plus la source est proche, plus la lumière est sculptée ; plus elle est loin, plus elle devient uniforme.
-

3. Accessoires adaptés

- **Octobox large (120 cm ou plus)** → donne un rendu très enveloppant, idéal pour beauté/fashion.

- **Stripbox en hauteur** → parfait pour un effet de découpe verticale du corps.
 - **Parapluie translucide** → donne un « bain de lumière », mais plus difficile à contrôler.
 - **Grille (eggcrate)** → utile pour limiter les débords de lumière vers le fond.
-

4. Rendus possibles

1. **Beauté / mode (type « butterfly light »)**

- Octobox au-dessus, légèrement en avant, penchée vers la poitrine.
- Ombre douce sous le nez, éclat uniforme sur le visage.
- Souvent combinée à un **réflecteur en dessous** (clamshell lighting).

2. **Effet dramatique / mystique**

- Source en douche légèrement derrière.
- Éclaire le sommet du crâne, épaules, et laisse le visage partiellement dans l'ombre.
- Excellent pour du portrait dramatique ou cinématographique.

3. **Silhouette sculptée**

- Stripbox ou snoot en hauteur, dirigé vers l'arrière du modèle.
 - Découpe nette de la tête et du corps, visage partiellement ou totalement dans l'ombre.
-

5. Pièges & corrections

- **Yeux trop sombres** → placer un **réflecteur en bas** (type panneau blanc) ou un deuxième flash en fill frontal.
 - **Ombres trop marquées sous le menton** → avancer légèrement la source vers l'avant, ou réduire la hauteur.
 - **Crâne brillant (hot spot)** → augmenter l'angle de feathering (la source « passe devant », au lieu de viser la tête).
-

En résumé :

- Oui, le feathering « en douche » existe.
- Il permet soit un rendu **beauté uniforme** (si tu complètes avec un fill), soit un rendu **dramatique et sculpté** si tu laisses les ombres travailler.

ECLAIRER LE FOND

FOND UNIFORME

Pour éclairer un fond de façon **uniforme** avec deux flashes de 300 W, l'idée est d'obtenir une lumière régulière, sans zones brûlées ni ombres, afin d'isoler facilement le sujet ou d'avoir un fond propre.

Placement des flashes

1. Positionnement

- Place chaque flash **de chaque côté du fond**, environ **1,5 à 2 mètres** de distance du fond.
- Orientez-les **vers le centre du fond** mais avec un léger **angle croisé** (pas parallèle au mur) pour que la lumière se répartisse.
- Les deux flashes doivent être **à la même hauteur**, idéalement à **mi-hauteur du fond** (ou un peu plus haut en les inclinant légèrement vers le bas).

2. Distance et hauteur

- Plus les flashes sont éloignés, plus la lumière est douce et se répartit mieux.
 - Vérifiez que les cônes lumineux des deux flashes se **chevauchent au centre** sans créer de « hot spot ».
-

Réglages

1. Puissance

- Commencez avec les deux flashes à la **même puissance**, par exemple **¼ ou ½** (selon la distance et l'ouverture souhaitée).
- Ajustez pour que le fond soit **environ 1 stop plus lumineux que le sujet** si vous voulez du **blanc pur**.
→ Exemple : sujet exposé à f/8, fond à f/11.

2. Modificateurs

- Idéalement utilisez des **réflecteurs standard** (non modifiés) ou des **barn doors** pour éviter que la lumière ne déborde vers le sujet.
- Si vous voulez un fond **uniformément blanc**, évitez les softbox (elles concentrent trop la lumière).

3. Éviter les ombres

- Séparez bien le **sujet du fond** : laissez **au moins 1,5 à 2 m** entre le modèle et le fond pour que la lumière du fond n'affecte pas le sujet.
-

AUTRES ECLAIRAGE

1. Halo central (dégradé lumineux)

- Place **un seul flash** derrière le sujet, dirigé vers le fond.
- Utilise un **réflecteur standard** ou un **snoot** pour concentrer la lumière.
- Résultat : un **cercle lumineux** au centre du fond, qui se fond en dégradé vers les bords → parfait pour donner de la profondeur.

Le deuxième flash reste pour le sujet.

2. Éclairage croisé (fond plus subtil)

- Place les deux flashes à **45° par rapport au fond**, mais **croisés** : celui de gauche éclaire la partie droite, et celui de droite éclaire la partie gauche.
 - Ça évite les zones brûlées au centre et donne un rendu plus **naturel et équilibré**.
 - Tu peux ajouter un **diffuseur translucide (scrim ou calque)** devant les flashes pour adoucir la transition.
-

3. Fond en dégradé horizontal ou vertical

- Place **un seul flash** à gauche ou en haut, orienté vers le fond, et laisse l'autre côté tomber progressivement dans l'ombre.
 - Tu obtiens un **effet de vignettage naturel**.
 - Très utilisé en **portrait artistique** ou **mode**.
-

4. Silhouette ou découpage

- Mets les **deux flashes derrière le sujet**, dirigés **vers le fond** et légèrement écartés.
 - Le fond devient très lumineux, et le sujet se détache en silhouette ou en clair-obscur.
 - Idéal pour des effets graphiques ou du **high key**.
-

5. Éclairage indirect

- Oriente les flashes **vers des panneaux blancs** ou des **parois** (rebond).
- Le fond est éclairé par une lumière plus **douce et diffuse**.
- Bon pour éviter les « points chauds » si tu veux un fond parfaitement lisse.

1. Positionnement du snoot optique

- **Distance :**

- Plus tu es proche du modèle → faisceau petit, très intense.
- Plus tu es éloigné → faisceau plus large, mais la lumière s'atténue.

En général, place le snoot **entre 1,5 m et 3 m** du visage selon l'effet voulu.

- **Angle :**

- Classique → **45° latéral et 30–45° en hauteur** (façon « Rembrandt mais concentré »).
- Expérimental → au-dessus en douche (halo sur visage), ou très latéral pour ne toucher qu'un œil/joue.
- Depuis l'arrière → découpe du contour, silhouette.

- **Point focal :**

Les snoots optiques ont souvent une bague de **focus** → tu peux rendre le bord du faisceau **net (dur, théâtral)** ou **flou (plus doux, pictural)**.

2. Réglages et puissance

- **Puissance de base** : commence à **1/16 ou 1/8** sur un flash de 300 W, car le faisceau est concentré → tu risques de surexposer vite.
- **Ouverture de l'objectif (f-stop)** :
 - Si tu veux un halo bien défini → travaille entre f/8 et f/11.
 - Si tu veux garder un rendu doux et plus diffus → ouvre un peu (f/4 – f/5.6) et défocus légèrement.
- **ISO** : reste bas (100–200) pour garder le contraste et éviter le bruit.

3. Accessoires créatifs

- **Gobos (découpes)** → store vénitien, feuillage, fenêtre, motifs géométriques.
- **Iris** → permet de réduire ou élargir le cercle lumineux avec précision.
- **Filtres / Gélâtines** → pour ajouter de la couleur localisée.
- **Lames** (blades) → permettent de créer un rectangle, une bande, un triangle lumineux.

4. Rendus typiques

1. **Spot centré sur le visage**

- Snoot au-dessus, orienté légèrement vers le bas.

- Puissance modérée (1/16 à 1/8).
- Ombres profondes autour → très cinématographique.

2. Découpe œil ou visage partiel

- Snoot latéral, iris ou gobo serré.
- N'éclaire qu'un œil ou une moitié de visage.
- Rendu dramatique, mystérieux.

3. Textures projetées

- Snoot avec gobo (feuillage, grillage).
- Placé à 2–3 m du modèle pour élargir le motif.
- Donne un rendu **mode / éditorial**.

4. Halo de lumière derrière la tête

- Snoot placé derrière le modèle, orienté vers le fond.
- Crée un cercle lumineux qui sert d'auréole → détache la silhouette.

5. Pièges & corrections

- **Hot spots** (zone cramée au centre) →
 - Baisser la puissance.
 - Défocus légèrement l'optique.
- **Visage trop sombre autour** →
 - Ajouter un **fill light doux** (grande softbox en frontal à puissance réduite).
- **Motif trop petit** →
 - Éloigner le snoot du modèle.
- **Perte de contraste avec le fond** →
 - Assombrir le fond, ou utiliser un deuxième snoot pour créer un halo derrière.

En résumé :

- **Placement** : 1,5 à 3 m, angle 30–45°.
- **Puissance** : faible à moyenne (1/16 – 1/8), ajustée selon la concentration du faisceau.
- **Accessoires** : iris, gobos, gélamines → pour sculpter.
- **Rendu** : du halo doux au découpage très graphique.