

Présentation du matériel studio

mais pour quel type de travail ?

Du strobisme

Le strobisme est une technique photographique consistant à utiliser un flash de reportage ou portatif compact de façon déportée, c'est-à-dire que le flash ne doit pas se trouver sur la griffe porte-flash de l'appareil photo.



C'est la base de tout pour commencer le studio en extérieur ou dans son salon.
Un flash « cobra » et « ou » une petite boîte à lumière et un déclencheur de flash à distance sur la griffe porte-flash de l'appareil photo.

Matériel de base

Un sujet



Une boîte
à lumière



Un A.P.N. +
déclencheur



Un flash
cobra sur
pied



Du packshot produit

Le packshot (ou pack shot, ou plan produit) est une photographie de haute qualité d'un produit sur un fond, le plus souvent uni, servant à présenter un produit sur un catalogue, sur un site web ou une publicité.



Mini studio

Fabrication maison



Amateur avancé



Studio

Amateur exigeant / professionnel

Le packshot c'est aussi ça !



Des photos sur table, principalement des produits de beauté, photos culinaires

Le studio photographique

C'est à la fois un lieu de travail, une entreprise, pour faire des photos de mode, de portrait et bien d'autres choses; il offre de l'espace pour prendre des photographies avec plus de matériel.



Minimaliste



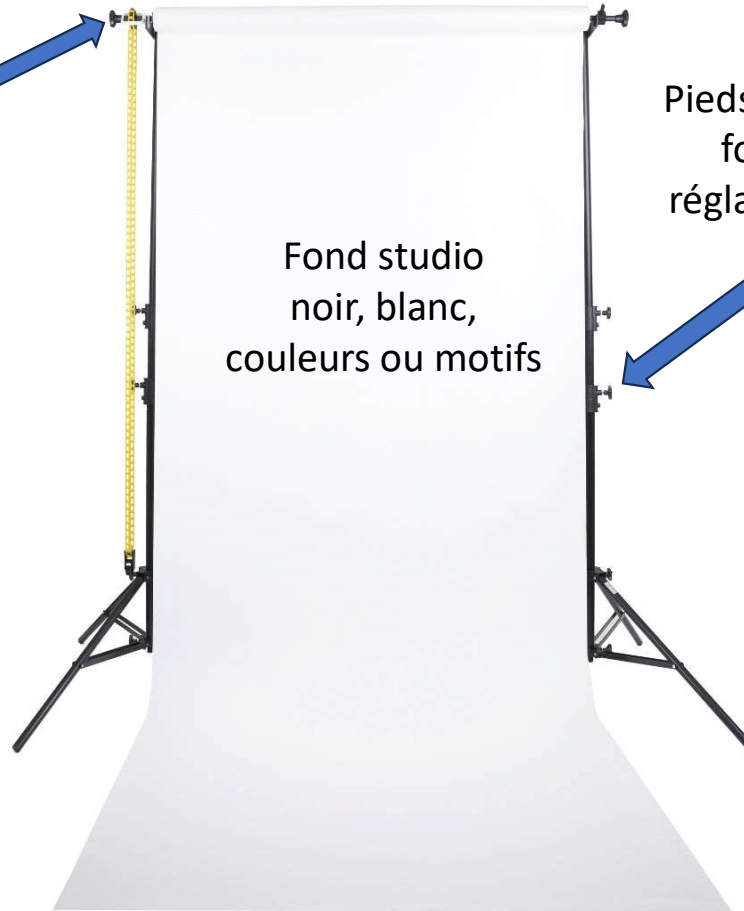
Complexe

Revue des troupes !

Support de fond (X2) avec
chaîne de déroulement ou
enroulement du fond



Fond studio
noir, blanc,
couleurs ou motifs



Pieds support (x2) du
fond de studio
réglables en hauteur



Suite :

Trépied



Piles



Adaptateur secteur

ou



Déclencheur de flashes radio.
Pour ce modèle => 1 à 5 flashes

Chargeur de batterie + batterie



Suite: jusque là, c'était simple!



Caractéristiques

Flash simple

- Disponible en variantes de 400, 600, 800 et 1000 Watt avec lampe halogène ou LED
- Lampe de modélisation de 150 Watt avec trois options de réglage (off, prop, pourcentage)
- Temps de recyclage de 0,3 à 1 seconde
- Durée du flash réglable de 1/2000 à 1/800 de seconde
- Température de couleur de 5600K
- 16 groupes et 32 canaux disponibles

Leur nombre est à multiplier en fonction de votre projet.
(Le nombre mini est de deux)

Le prix est aussi en fonction de la marque choisie à puissance égale

Suite: flash stroboscopique



L'effet stroboscopique est un effet optique selon lequel les objets se déplacent à une vitesse plus lente que la réalité. Cela se produit en illuminant un objet en mouvement de manière périodique avec des impulsions lumineuses.

Caractéristiques techniques :

- Modèle : QT600IIIM
- Mode Flash : M/Multi/Hss (synchronisation à grande vitesse)
- Nombre guide en 1/1 pleine puissance : 76

Durée d'éclair (t0.1)

- Mode flash haute vitesse (vitesse): 1/530s- 1/26100s
- Couleur stable : 1/530 s – 1/6010 s

Température de couleur

- Mode de température de couleur stable : 5600 ± 200 K
- Mode flash haute vitesse (vitesse): 5400 ~ 9500K
- Mode flash synchronisé haute vitesse (vitesse): 4600 ~ 5000K
- Puissance : 600W
- Temps de recyclage : env. 0,01-0,9 s

Niveau de sortie

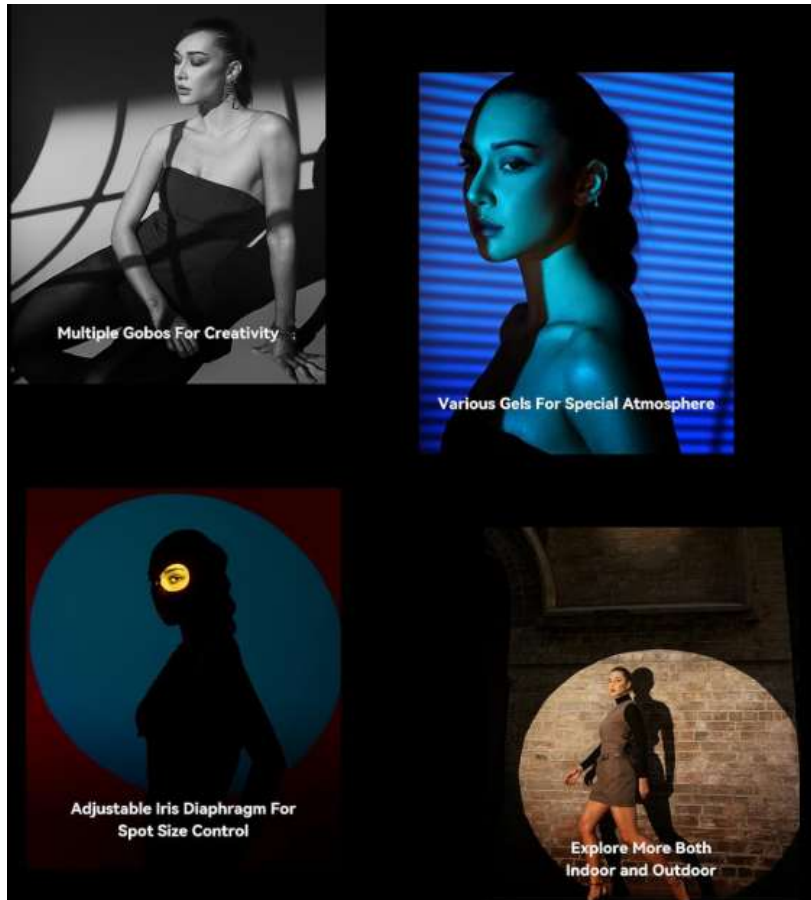
- Hss : 1/1 ~ 1/32
- Multi-flash : oui (durée de flash max. : 99 ; fréquence de flash max. : 30)
- Mode de synchronisation : synchronisation haute vitesse (jusqu'à 1/8000 s), synchronisation du premier rideau, synchronisation du deuxième rideau
- Flash différé : 0,01 à 30 s
- Fonction MASQUE : ✓
- Ventilateur : ✓
- Bip : ✓
- Lampe pilote LED : 40W
- Plage de réglage de la luminosité de la lampe pilote : 1 % ~ 100 %
- Modèle de récepteur : s1/s2
- Durée du clignotement de l'affichage : ✓
- Affichage : Panneau LCD hautement qualifié

Transmission radio (2.4G) (système x)

- Fonction sans fil : unité de réception, marche/arrêt
- Récepteurs contrôlables : 16 groupes : 0-9, A, B, C, D, E, F
- Portée de transmission (env.): 50m
- Canal : 32:1-32
- ID : 01-99
- Mode de déclenchement de synchronisation : transmission sans fil 2,4 G intégrée
- Température de l'environnement de travail : -10 °C ~ 50 °C
- Dimensions : 392X176X143mm
- Poids : 3,33 kg



Suite: Projecteur de formes



Suite: Les diffuseurs de lumière



Suite: Les diffuseurs de lumière



Matériel complémentaire

Flash mètre ou
posemètre



Pour utiliser efficacement un posemètre, commencez par choisir une partie de la scène aux tons moyens pour prendre les mesures de lumière. Ensuite, ajustez les paramètres de votre appareil photo (ouverture, vitesse d'obturation et ISO) en fonction des recommandations du posemètre pour obtenir l'exposition souhaitée.

Elle constitue un choix idéal pour les projets nécessitant une gestion rigoureuse du spectre lumineux, notamment dans les secteurs de la publicité et de la mode. Ces chartes permettent non seulement de corriger la balance des blancs, mais aussi d'assurer une reproduction fidèle des couleurs en post-production, garantissant une cohérence irréprochable sur l'ensemble du workflow.



Charte de référence couleur de la
prise de vue à la post-production

Principe de base sur le comportement de la lumière
quel que soit le type d'activité photographique.

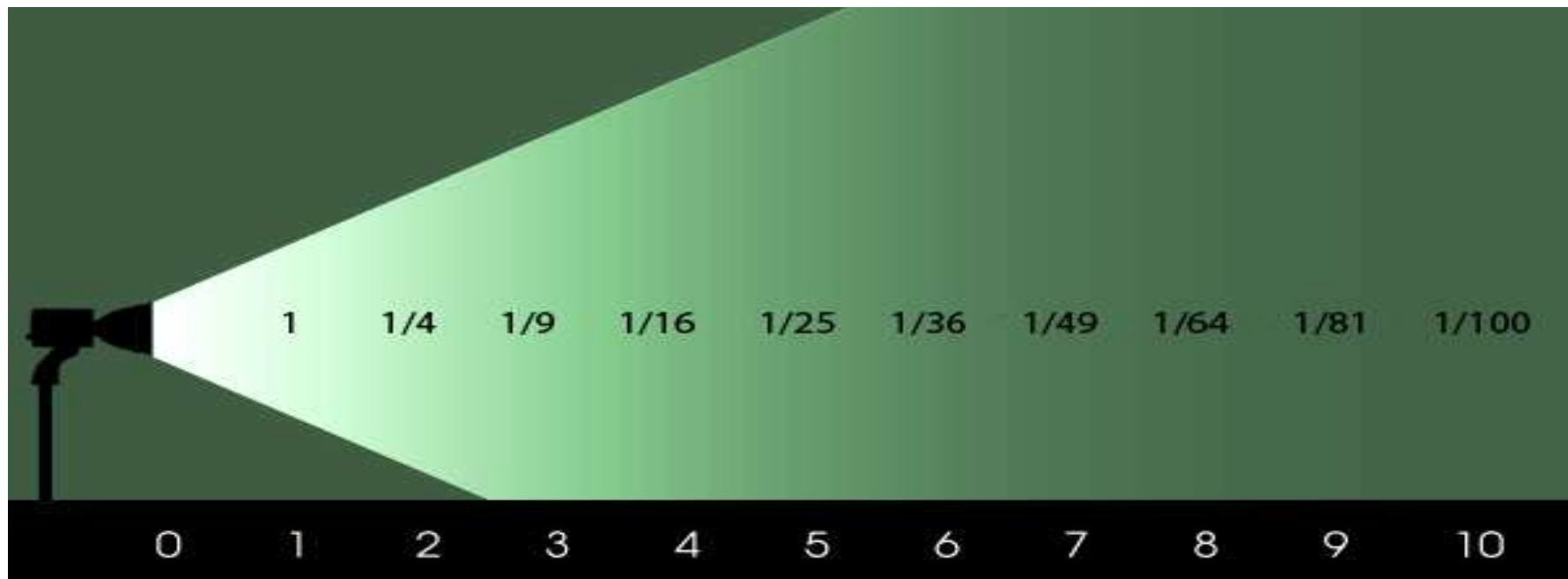
Comment ça marche ?



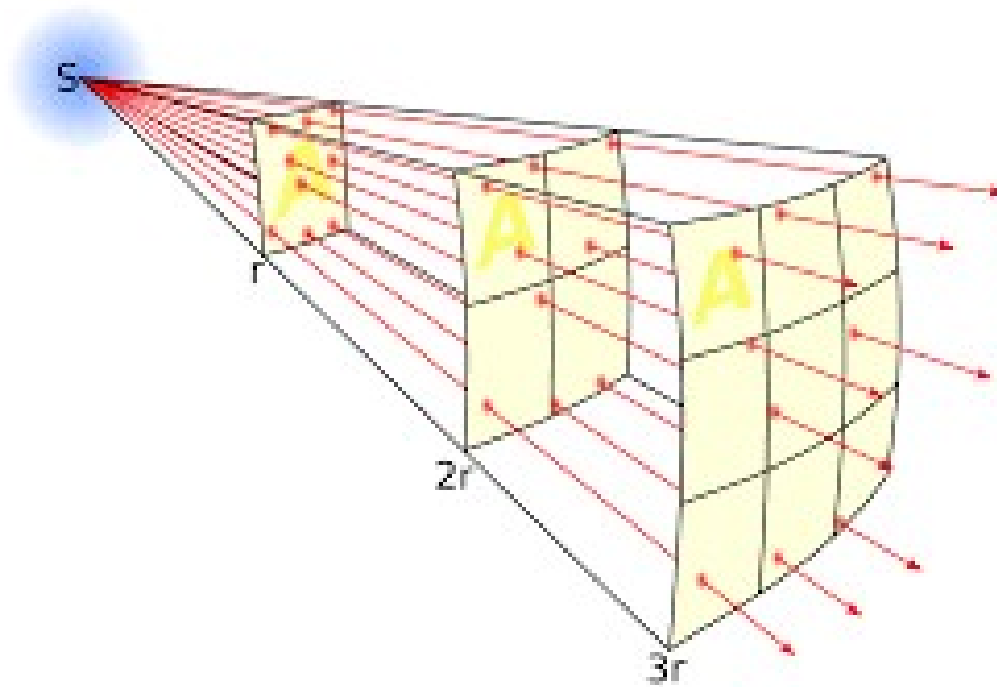
La loi du carré inverse

La lumière est de moins en moins puissante au fur et à mesure que l'on s'éloigne de la source lumineuse.

Ce qui n'est pas intuitif, c'est que l'intensité lumineuse décroît en fonction du carré de la distance à la source.



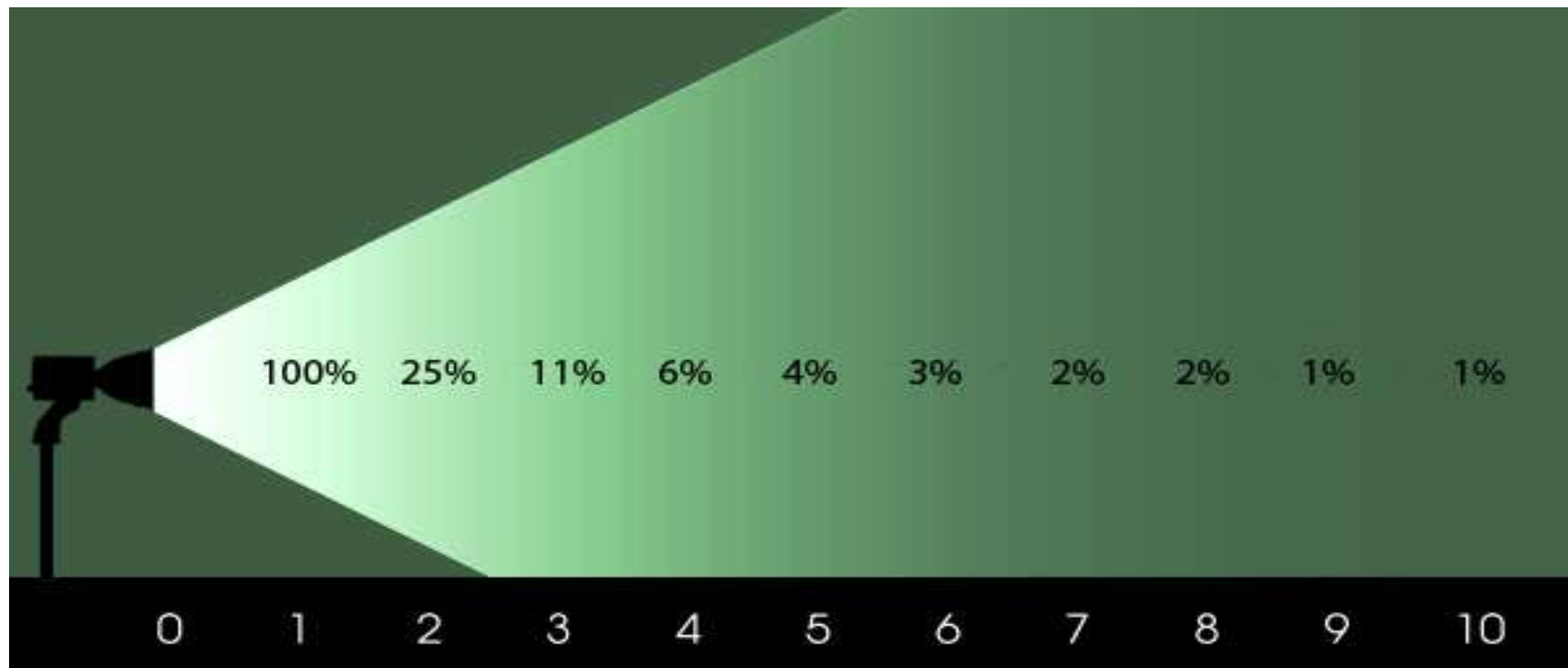
Comprendre le Concept



La surface à éclairer est multipliée par 4 quand la distance double et par 9 quand la distance triple etc ...

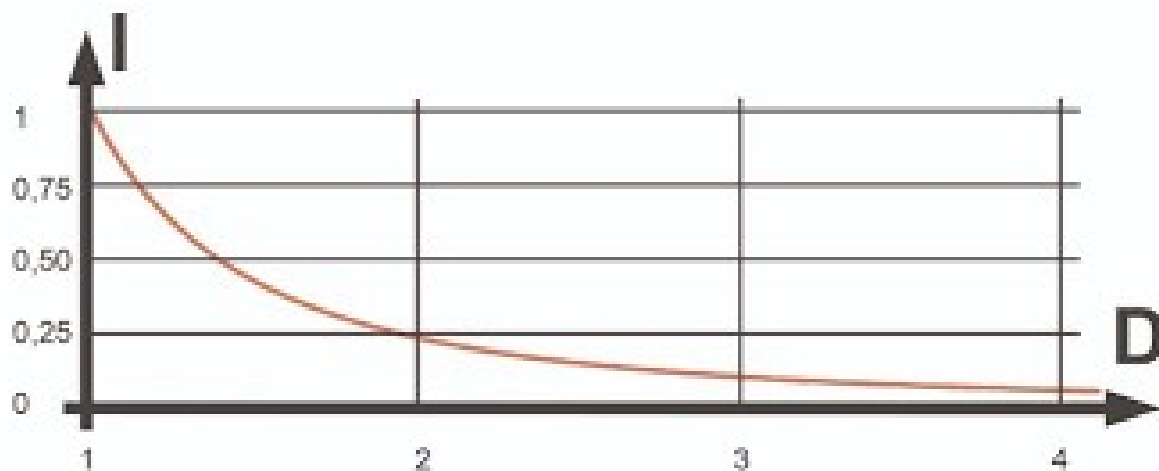
Conséquences

La variation d'intensité lumineuse ne varie pas de façon linéaire.



Conséquences

Distance en mètres	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
χ^2	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256
Puissance %	100,00%	25,00%	11,11%	6,25%	4,00%	2,78%	2,04%	1,56%	1,23%	1,00%	0,83%	0,69%	0,59%	0,51%	0,44%	0,39%
Perte globale %	0,00%	75,00%	88,89%	93,75%	96,00%	97,22%	97,96%	98,44%	98,77%	99,00%	99,17%	99,31%	99,41%	99,49%	99,56%	99,61%
Perte relative %	0,00%	75,00%	13,89%	4,86%	2,25%	1,22%	0,74%	0,48%	0,33%	0,23%	0,17%	0,13%	0,10%	0,08%	0,07%	0,05%
Diaphragme	F22	F 11		F5.6		<4.0		F 2.0			>1.4					F 1.0



On peut constater qu'entre 1 mètre et 2 mètres, il y a une chute spectaculaire de 75% de la puissance, alors qu'entre 4 et 10 mètres nous perdons seulement 5% de puissance.

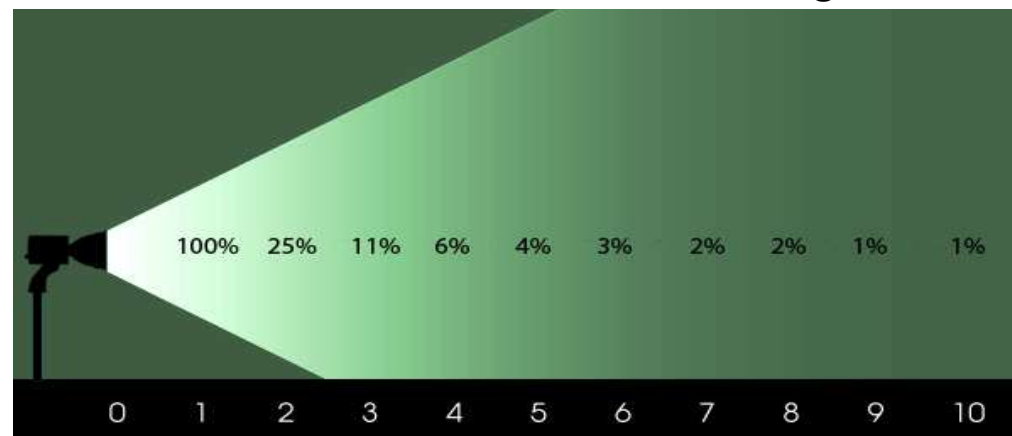
Éclairer un sujet

Si vous photographiez une personne seule, surtout si elle est debout, elle aura tendance à bouger, à se déplacer (plus ou moins vite). Si votre modèle est proche de la source de lumière, un pas en avant ou en arrière, et vous vous retrouverez immédiatement surexposé ou sous-exposé.

Par contre, si votre modèle est plus loin de la source, il pourra se déplacer de quelques pas, sans que vous n'ayez à changer les réglages de votre boîtier ce qui est bien plus confortable.

Pour les photos de style en mouvement (Flottement de cheveux, de robe ou de position (rotation, saut, etc.) le problème est le même, il faut éloigner le sujet de la source.

Si vous souhaitez un éclairage homogène entre sujet et fond, il faut que votre sujet et votre fond soient assez proches l'un de l'autre, tout en étant un minimum éloigné de votre lumière.

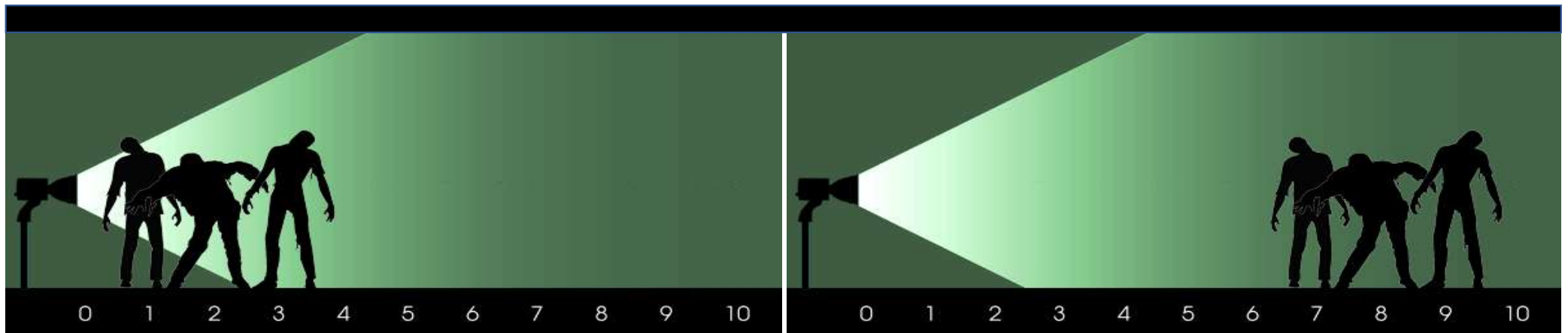


Éclairer un groupe de personnes

La première solution est de placer toutes les personnes côte à côte afin d'être équidistant par rapport à la lumière.

Une autre méthode bien plus pratique, est d'éloigner votre groupe de la source de lumière.

Ainsi, chaque personne sera éclairée de manière uniforme



Influence de la taille d'une source lumineuse sur les ombres

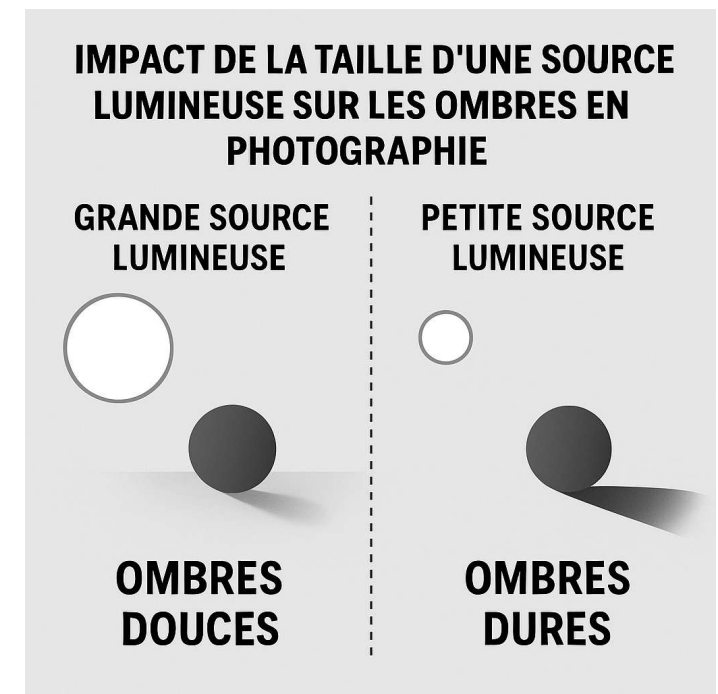
Si la source est petite → ombres dures

- Transition nette entre ombre et lumière (quasi pas de pénombre),
- Contours précis des ombres portées,
- Effets « dramatique », contrasté.

Si la source est grande → ombres douces

- Transition progressives entre ombre et lumière,
- Ombres aux bords flous et peu marquées,
- Rendu naturel et doux.

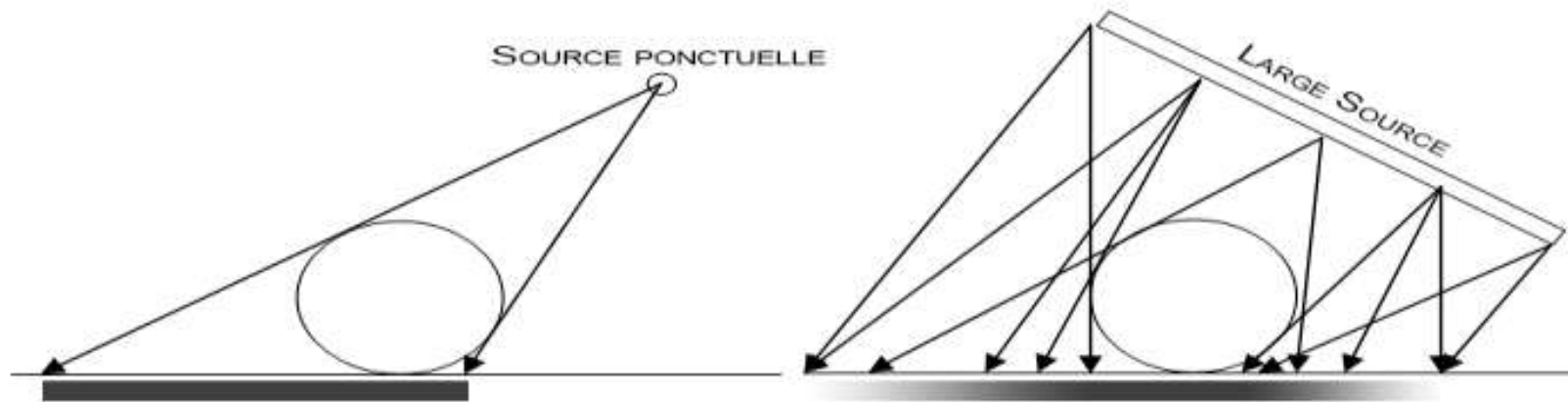
Quand on parle de la taille de source il faut comprendre :
Taille relative entre source et sujet



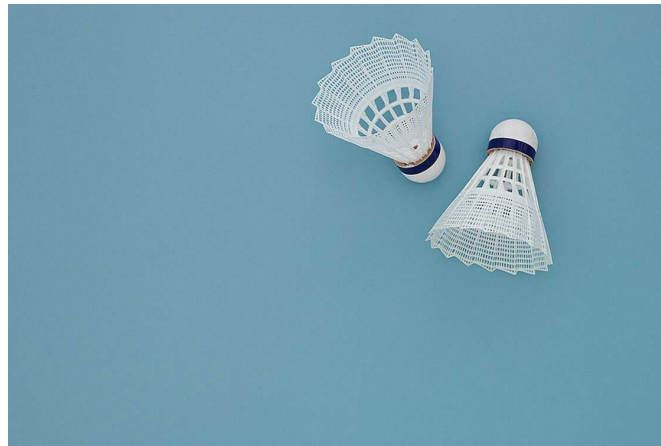
Pourquoi ?

La taille apparente de la source détermine la directionnalité des rayons :

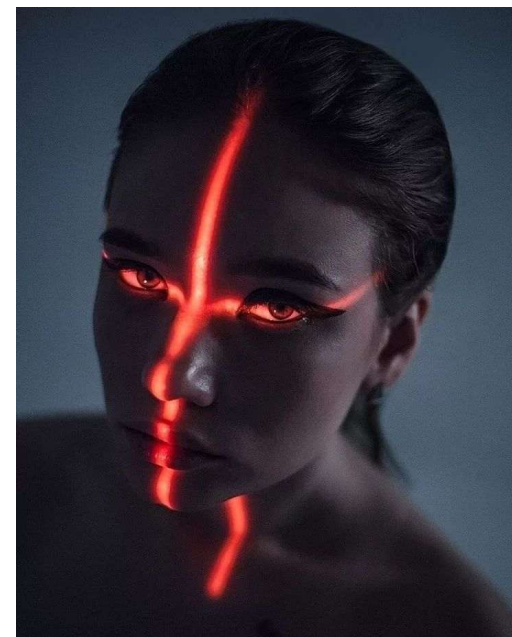
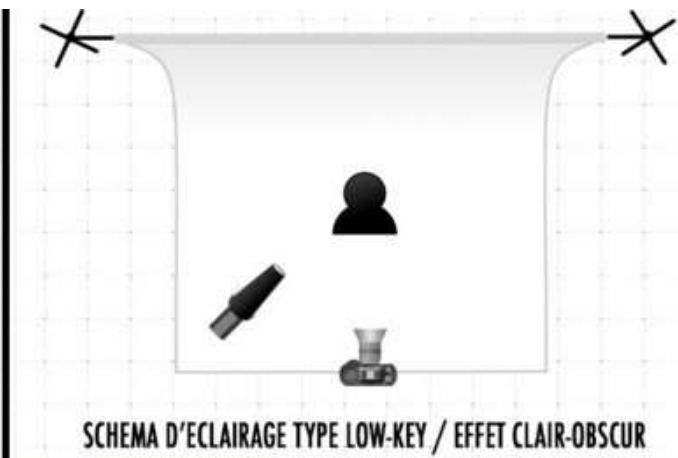
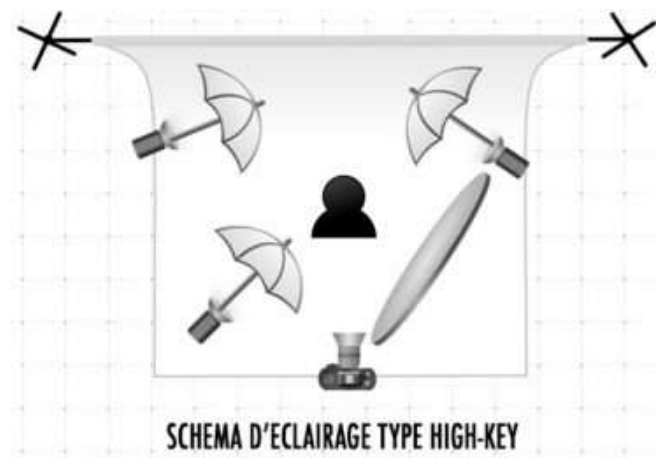
- Petite source => rayons très parallèles donc ombre nette
- Grande sources => rayons venant de multiples directions donc ombre floue



Exemple







Débuter en photo : 21 conseils pour un apprentissage efficace

- Ne pensez pas à devenir photographe professionnel.
- Le matériel photo ne fait pas le photographe.
- Ne surinvestissez pas dans le matériel photo.
- Prenez beaucoup de photos.
- Prenez des photos souvent.
- Gardez votre appareil photo sur vous.
- Vous ferez vos meilleures photos autour de chez vous
- Rapprochez-vous du sujet à photographier
- Pliez les genoux ! Si vous pouvez...
- Faites des photos simples
- Faites des retouches photo simples
- Ne poussez pas trop les curseurs en post-traitement
- Le format *Raw* est préférable au *jpeg*
- Ne triezy pas trop tôt vos images
- Essayez plusieurs styles photographiques
- Cherchez l'inspiration photo sur Instagram ou autre...
- Recherchez des critiques constructives
- Arrêtez de vous comparer aux autres photographes
- Soyez un photographe audacieux
- Restez humble et persévérez

Amusez-vous !