

# Comment placer un éclairage studio : éclairage à deux ou trois points

PAR [MARIE](#) · PUBLIÉ 30 AOÛT 2015 · MIS À JOUR 27 JANVIER 2017

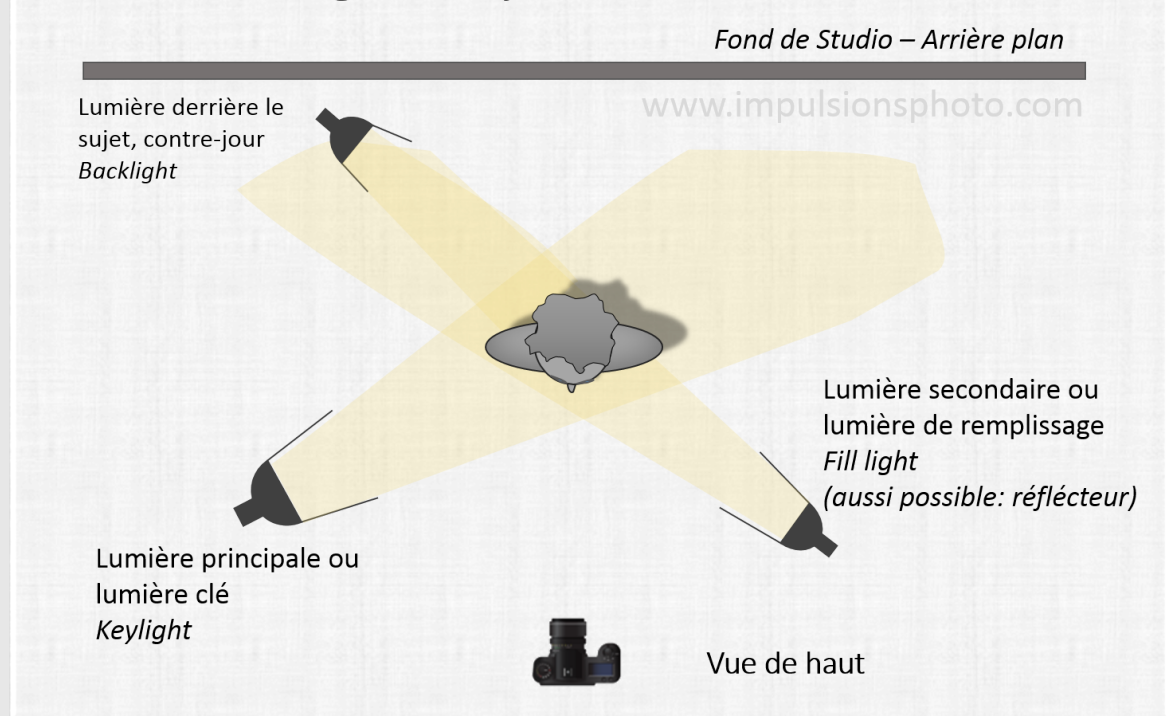
[HTTP://IMPULSIONSPHOTO.COM/ECLAIRAGE-STUDIO-TROIS-POINTS/](http://impulsionsphoto.com/eclairage-studio-trois-points/)

Dans l'article [Les 4 schémas d'éclairage de base pour portrait](#), l'éclairage de base pour portrait en studio a été abordé. J'y parlais du placement et de l'orientation d'une lumière unique par rapport au sujet, qui est une installation de base minimaliste pour le portrait qui joue avec l'ombre sur le visage.

En général cependant, on va associer cette lumière principale avec une, deux, ou même parfois trois autres sources de lumière. On se retrouve donc dans un schéma d'éclairage « à deux points », « à trois points » ou « à quatre points ». Les trois sources lumineuses utilisées dans un **éclairage à trois points** sont

- la **key light** : *lumière clé, lumière principale*
- la **fill light** : *lumière de remplissage, de débouchage, qui atténue l'ombre créée par la lumière principale*
- la **back light ou rim light** : *lumière derrière le sujet, contre-jour, rétro-éclairage.*

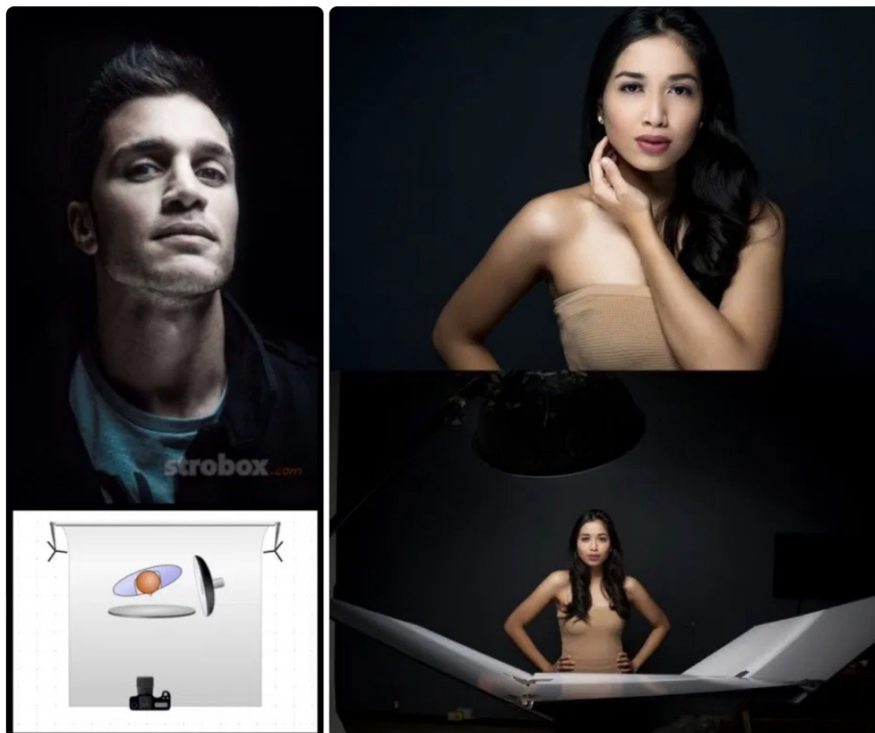
## Schéma d'éclairage à trois points



La **lumière clé (*key light*)**, comme son nom le suggère, est la lumière principale de la scène, qui illumine directement le sujet. L'intensité, la couleur et l'angle de cette lumière déterminent le rendu global de la photo. La lumière principale peut être une lampe de studio, un flash, ou la lumière naturelle, plus ou moins dure ou douce (voir l'article à venir sur les types de lumière et la diffusion de la lumière). Cette lumière n'est pas forcément face au sujet: l'orientation de cette lumière par rapport au sujet peut être choisie pour différents effets, comme j'avais expliqué dans l'article [Les 4 schémas d'éclairage de base pour portrait](#).

La **lumière de remplissage ou débouchage (*fill light*)** illumine aussi le visage du sujet mais de façon secondaire. Elle permet de déboucher les ombres créées par la *key light* et de réduire ainsi les effets de clair-obscur non désirés, comme l'ombre du nez sur un visage. C'est souvent une lumière douce (diffusée), et moins intense que le lumière clé. Ne pas utiliser de *fill light* peut donner des contrastes de lumière forts, dus aux ombres sur le visage, plus ou moins fortes en fonction de la dureté de la lumière clé. Parfois c'est un effet voulu, mais si on cherche un rendu plus doux, moins dramatique, la lumière de remplissage prend son importance et permet d'adoucir ces ombres.

Cette lumière de remplissage (ou débouchage) peut être une source artificielle (par exemple un flash) diffusée ou non, mais on peut aussi utiliser un réflecteur (comme un panneau blanc, un disque en aluminium ou par défaut un mur blanc), par exemple en extérieur. On peut même refléter et rediriger les rayons de la lumière clé (lumière principale) vers le sujet selon un angle différent pour obtenir cette lumière de remplissage. Cette approche crée un effet plus doux et subtil que d'utiliser directement une autre lampe.



Les positions des lumières ne sont pas figées. On peut avoir une lumière principale de côté et une lumière de remplissage dans la ligne de l'appareil photo comme dans le premier exemple (homme modèle). On peut aussi avoir une fill light qui vient d'en dessous si la lumière principale se trouve au-dessus du sujet, comme dans le deuxième exemple, où un bol beauté est placé au-dessus de l'appareil photo / du sujet et un grand réflecteur en dessous du menton. Ces deux exemples sont des éclairages à deux points (une lumière principale et une lumière de débouchage, réalisée par un réflecteur).

Le **contre-jour (ou back light ou rim light )** illumine le sujet de dos ; souvent (mais pas nécessairement) légèrement de côté. Cette lumière éclaire les contours du sujet qui permet de mieux le séparer du fond. Sans

lui, le sujet n'est pas valorisé et semble se fondre dans le décor. La rim light dessine le contour du sujet. Le soleil peut servir de rim light pour un effet très glamour.



L'équilibre entre ces trois lumières est tout à fait libre et crée des effets très différents.

---

En 3D, le studio peut ressembler à ceci, avec beaucoup de variations possibles sur le type de lumière utilisées et leur position :

1. [le fond de studio](#)
2. la lumière principale, ici une [softbox](#) (boite à lumière)
3. le photographe
4. la backlight
5. un réflecteur comme lumière de débouchage
6. le sujet



Enfin, on peut passer d'un éclairage à trois points à un éclairage à quatre points, le quatrième point étant la lumière de fond.

La lumière de fond est placée derrière le sujet. Cependant, à l'inverse des trois autres lumières qui éclairent le sujet lui-même, celle-ci se charge d'illuminer les éléments de fonds tels que les murs ou la scène en arrière-plan. Cette technique peut être utilisée pour éliminer les ombres projetées par les éléments de premier plan ou pour attirer plus d'attention sur le fond. Elle permet aussi de donner plus de profondeur à la scène.

