

Module 16

**Ce qui diffère dans la conception de l'éclairage
pour la photographie, la scène et l'architecture**

Professeur:
Peer Eric Moldvar
Consultant en éclairage
peer-eric.moldvar@polymtl.ca



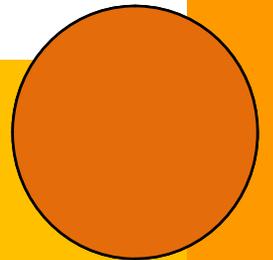
Module 16:

Conception d'éclairage

- Photographie et vidéo
- Scène théâtrale et spectacle
- Générale et architecturale



Éclairage pour la photo et vidéo

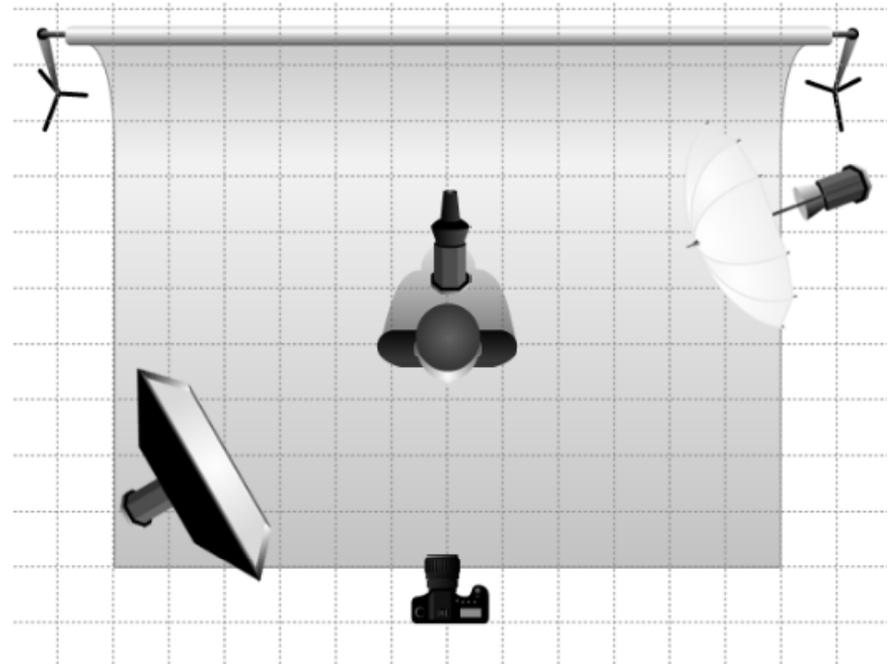
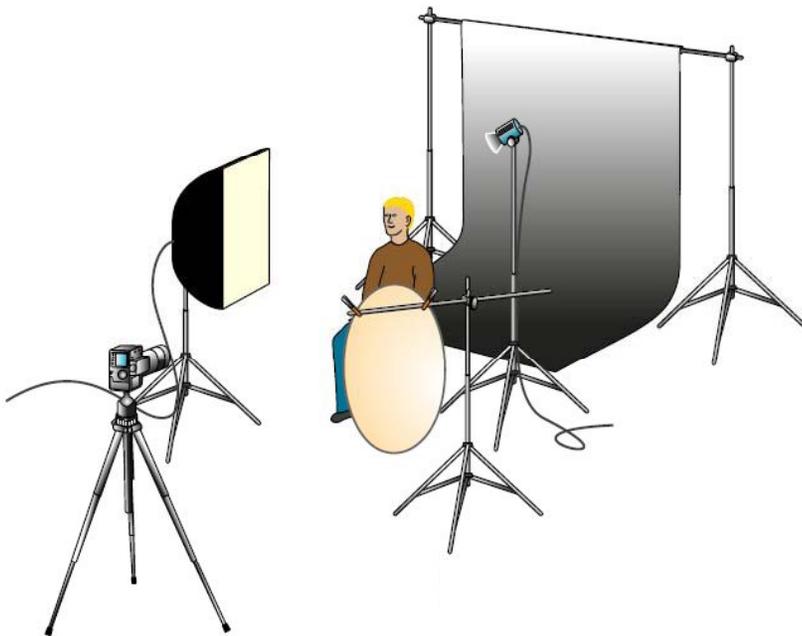


Photographie

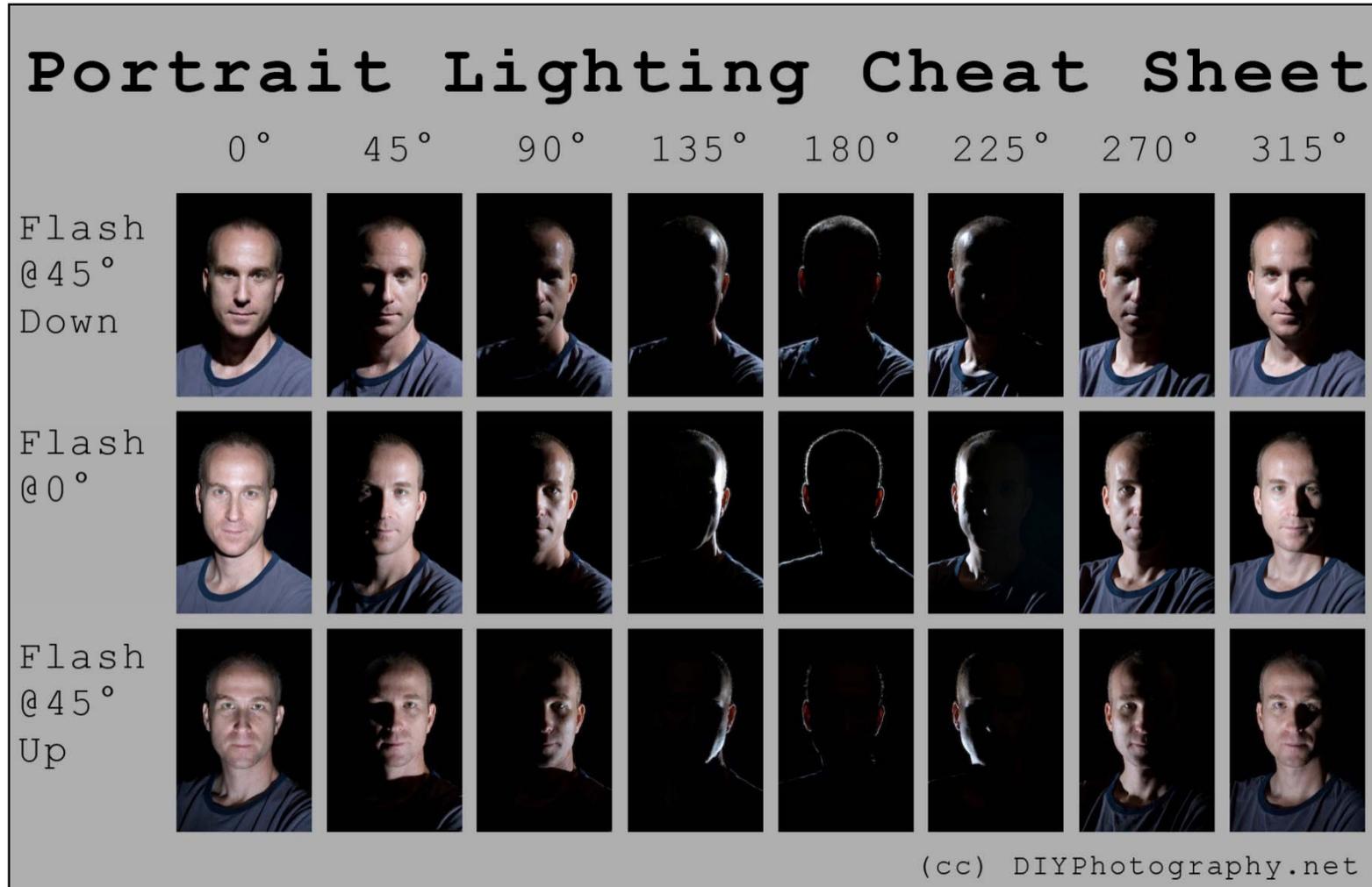
En photographie, l'éclairage est un facteur prédominant dans la qualité d'une photo. L'éclairage en photographie est un art basé sur l'expérimentation.

Particularité de la conception:

- L'éclairage est conçu pour un seul point de vue, soit celui de l'objectif de la caméra vers le sujet de la photo.
- L'éclairage est conçu que pour un court lapse de temps, soit le temps de prendre la photo ou la vidéo.
- Le positionnement des sources et leurs distributions, de types direct ou diffuse permettrons de jouer avec les ratios de contrastes et créer des ombres selon le relief du sujet.



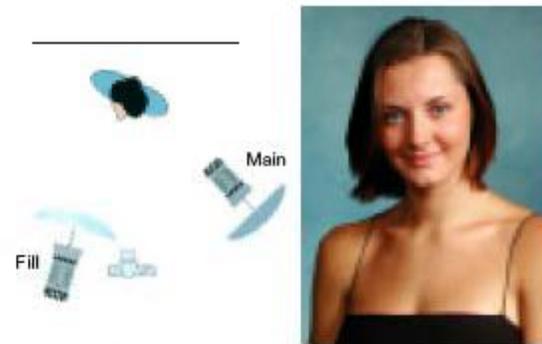
Photographie



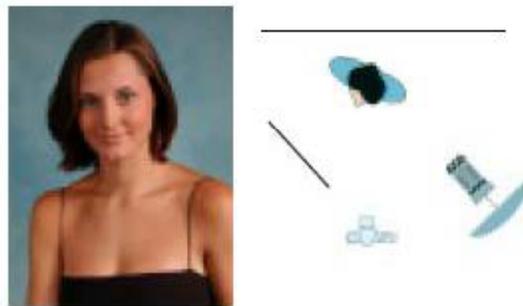
Photographie



Page 2. Using One Head and a reflector panel



Page 4. Using two heads, main and fill



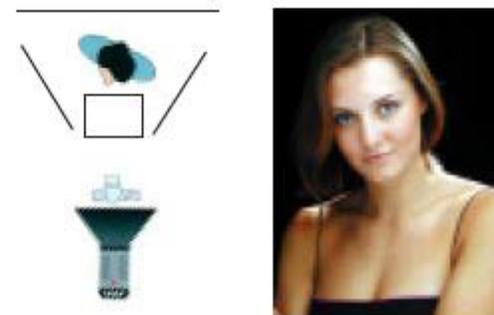
Page 3. Using one head with a brolly and a reflector panel



Page 4. Using a softbox and reflector panel

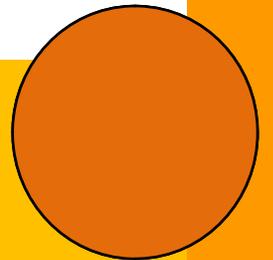


Page 3. Using one head with a brolly and a background light with a honeycomb and a reflector panel



Page 5. Using a softbox with reflector panels

Éclairage pour la scène

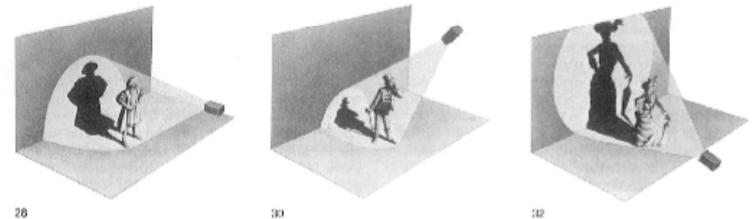


Scène

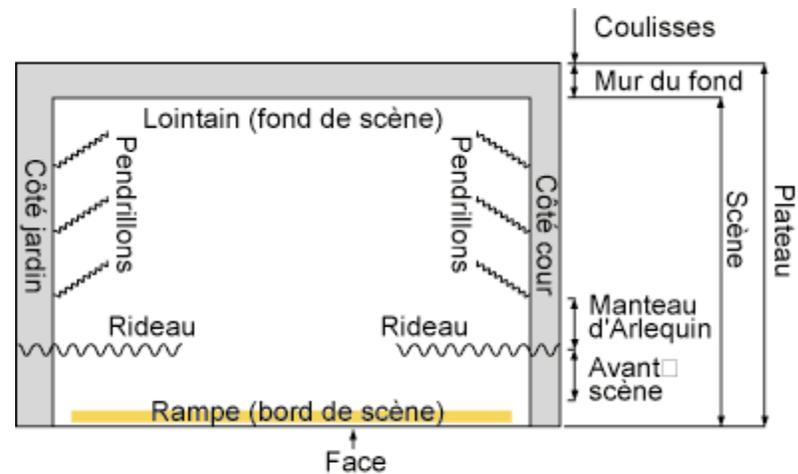
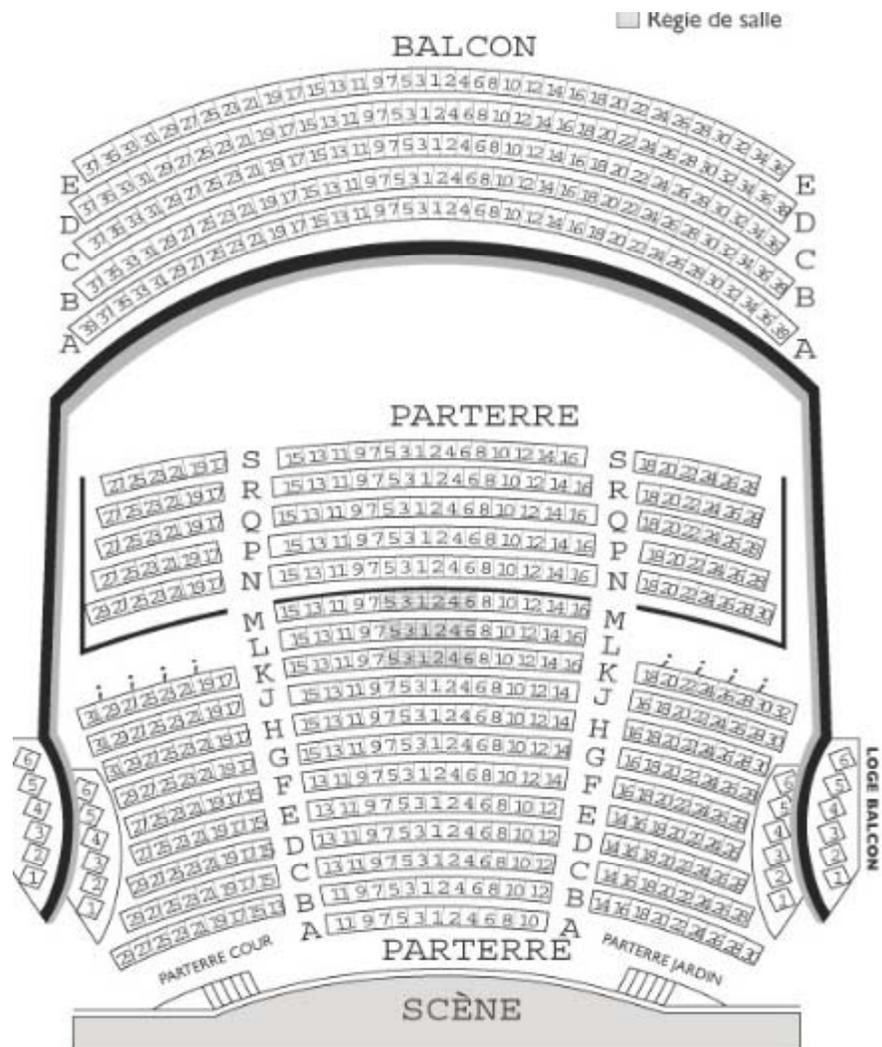
Les concepteurs éclairagistes de la scène ont accès à une technologie très perfectionnée qui leur permet de faire des merveilles sur une scène et de créer des effets modifiables à volonté, capables de s'adapter aux moindres états d'âme des personnages et aux moindres soubresauts de l'action.

Particularité de la conception:

- L'environnement est idéal pour l'éclairage car il est contrôlable à 100%
- L'éclairage est conçu pour plusieurs points de vues mais orienté vers une direction, soit la scène
- L'éclairage est conçu que pour un certain lapse de temps seulement, il est événementiel, le temps de créer une ambiance ou de mettre un accent, ,etc... l'utilisation de contrôle et protocole de communication DMX est primordiale, il permet de dynamiser l'éclairage.
- Le positionnement des sources et leurs distributions, permettrons de:
 - créer des atmosphères
 - indiquer le lieu et l'heure
 - déplacer l'intérêt d'un lieu à l'autre sur la scène
 - donner à la production son style
 - faire paraître les objets plats ou tridimensionnels
 - fondre tous les éléments visuels en un tout unifié



Scène



Scène



Scène



Scène



Scène



Contre-jour
droit



Contre-jour
3/4 contre



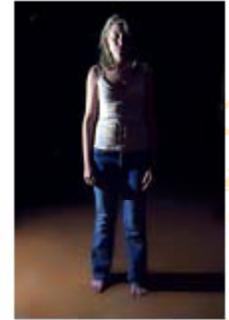
Éclairage de face
avec un angle de 45°



Éclairage de face
avec un angle
supérieur à 60°



Latéraux haut



Latéraux « à
hauteur
d'homme »



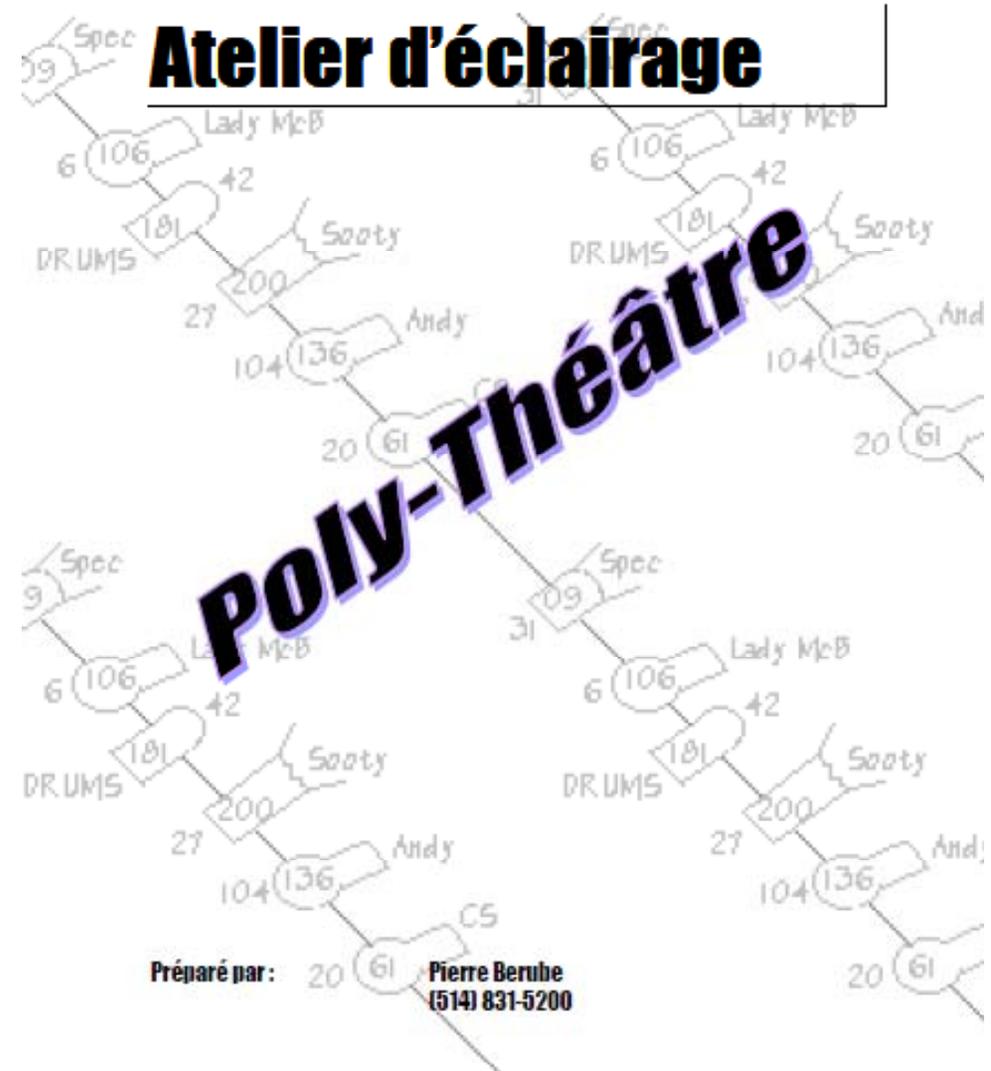
Latéraux
rasants



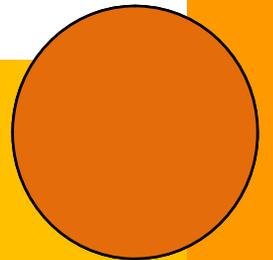
Contre plongé

Scène

Voir aussi le document PDF
sur Moodle



Éclairage général et architecturale



Général et architecture



L'éclairage général et architectural ont un côté esthétique et pratique. Il sert à mettre en évidence l'environnement et l'architecture mais aussi de rendre le confort visuel pour exécuter divers tâches. Plus souvent qu'autrement, des normes et recommandations de niveaux d'éclairage et de ratio d'uniformité s'applique et doit être considéré lors de la conception.

Particularité de la conception:

- L'espace n'est pas toujours restreint et contrôlé. Il peut y avoir des débordements de lumière des environnements voisins qu'il faut parfois considérer. Ex: L'éclairage naturel le jour qui pénètre les fenêtres. Le stationnement du concessionnaire automobile voisin à notre propriété.
- L'éclairage est conçu pour plusieurs points de vues et la mise au point dirigé dans plusieurs directions,
- L'éclairage général ou architectural sont conçu pour être permanent pour être utilisé fréquemment .(ex: quotidiennement pour les espace à bureau et autre) ou selon le besoin. (ex: Terrain de soccer)

Général et architecture

