

# Règles de bases



Un seul jeu d'ombre, toujours dans la même direction

Si possible le fond doit être assez éloigné pour être éclairé indépendamment

Si une ombre ou un reflet est visible ou inévitable, il doit être traité comme un élément de la composition

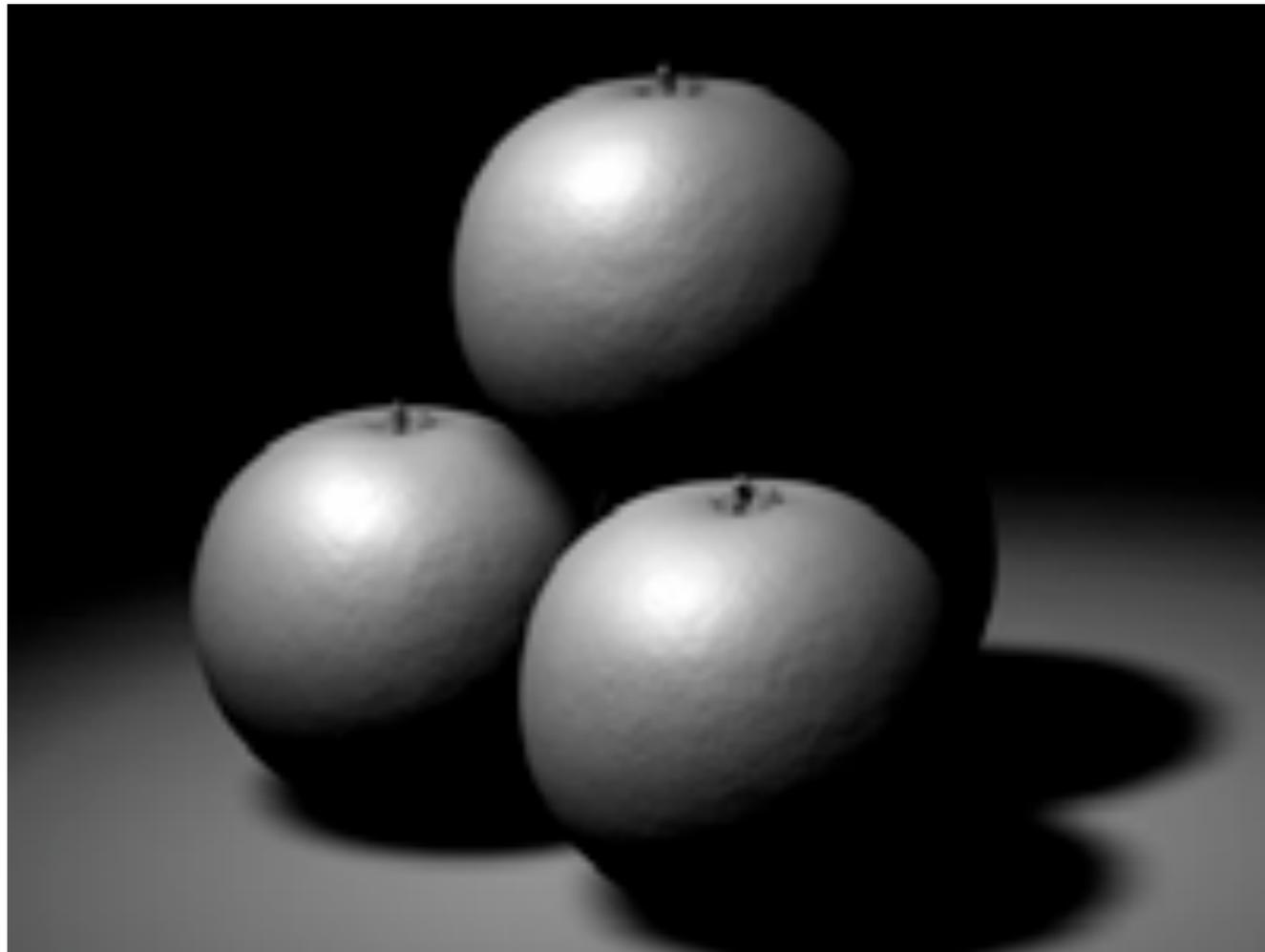
## Key, Fill, and Effects

Sans distinction du type, toutes les lumières ou sources peuvent être classées en trois catégories:

- Lumière / source principale
- Lumière / source secondaire (remplissage)
- Lumière / source effet (back light etc...)

# Key, Fill, and Effects

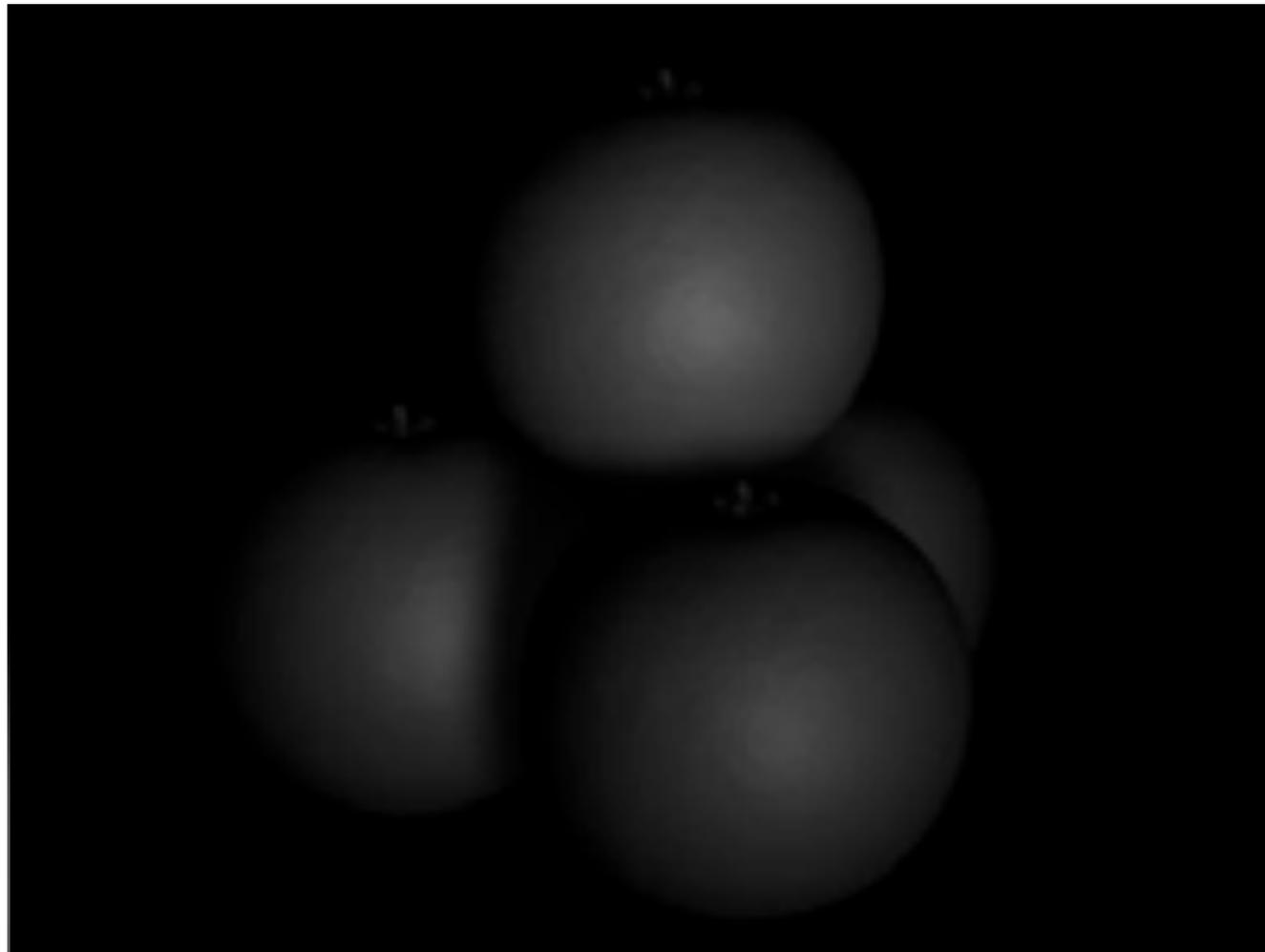
Sans distinction du type, toutes les lumières ou sources peuvent être classées en trois catégories:



- Key light

# Key, Fill, and Effects

Sans distinction du type, toutes les lumières ou sources peuvent être classées en trois catégories:



- Fill light

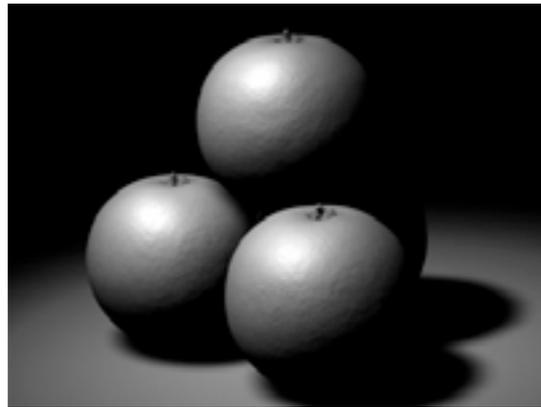
# Key, Fill, and Effects

Sans distinction du type, toutes les lumières ou sources peuvent être classées en trois catégories:

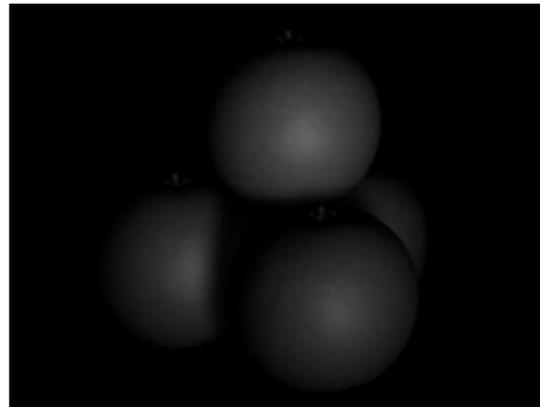


- Effect light

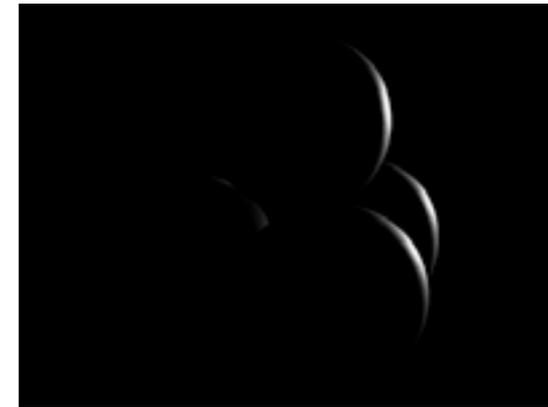
# Key, Fill, and Effects



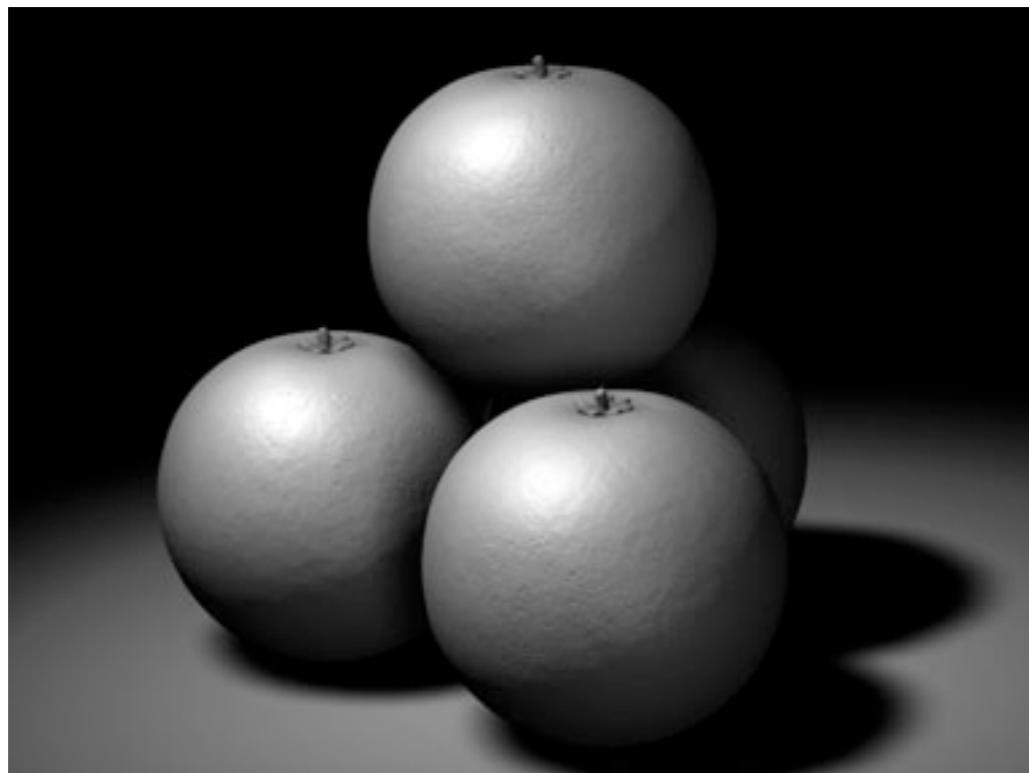
• Key light



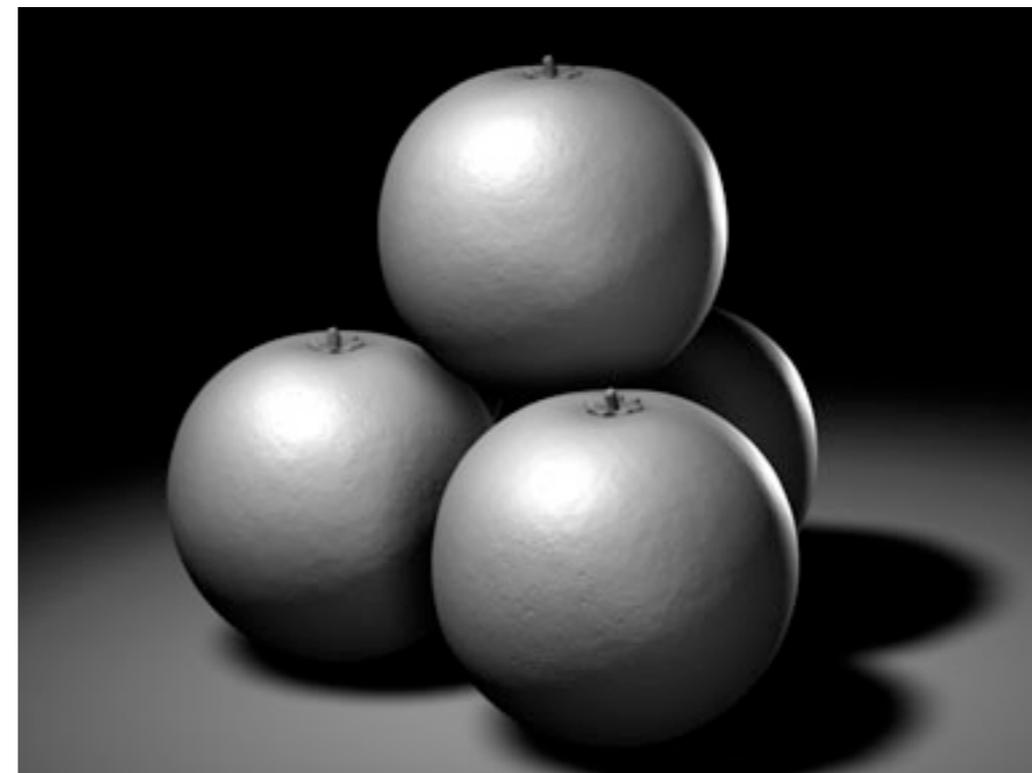
• Fill light



• Effect light

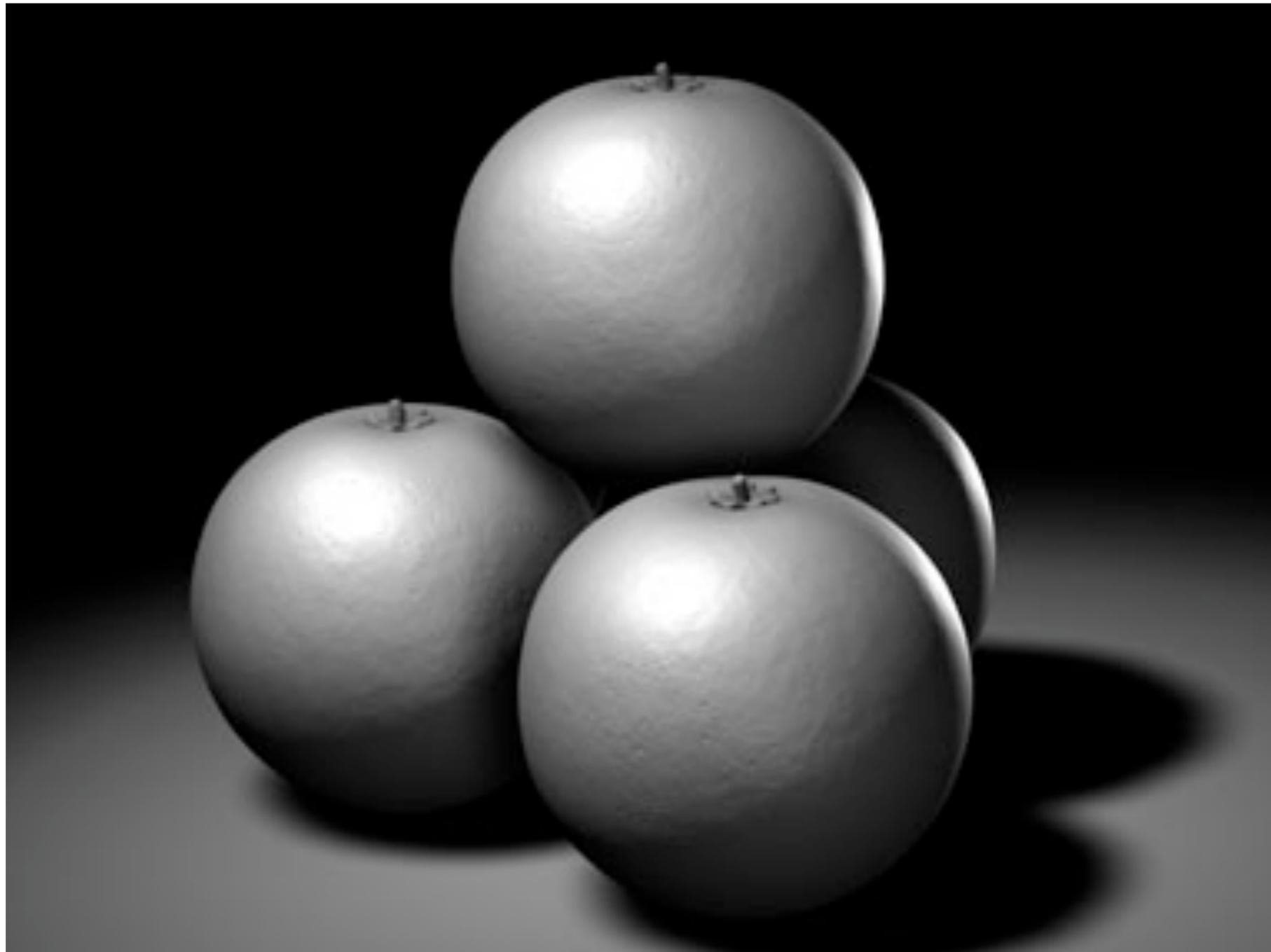


• Key + Fill



• Key + Fill + Effect = Final

# Key, Fill, and Effects



## **Conclusion / Récapitulatif**

Nous pouvons donc intervenir sur la lumière de la manière suivante:

- Direction et contraste
- Température de couleur
- Source de la lumière
- A l'aide de modificateurs de lumière