PLIVOK

GUIDE PDF · 66 PAGES · A4

SOURCE
Fenêtre

OBJECTIF
×1 / ×2

EXPOSITION
-0,3

MISE AU POINT
Verrouillée

SETUPS
5 maison

RETOUCHE
Gratuite



Photo produit au smartphone

La méthode pas à pas pour des photos de produit nettes et cohérentes avec ton téléphone et une fenêtre : lumière, setups maison, cadrage, retouche gratuite.

SOMMAIRE

Ce que contient ce guide

00 **La méthode en une page** 4
Le parcours complet et ton kit de départ

01 **Comprendre ton téléphone** 6
Exposition, mise au point, verrouillage, objectifs, HDR, modes

02 **La lumière d'une fenêtre** 13
Lumière douce ou dure, distance, diffuseur, réflecteur

03 **Cinq setups maison** 21
Schémas vue de dessus, matériel, réglages, pas à pas

04 **Composition et cadrage** 33
Tiers, angles, perspective, angles par type de produit

05 **Stylisme et accessoires** 40
Préparer le produit, choisir les accessoires, composer

06 **Les fonds** 45
Papier, tissu, carrelage, fond infini, couleurs

07 **Les 4 photos d'une fiche produit** 49
Packshot, détail, mise en situation, échelle

08 **La retouche gratuite** 54
Balance des blancs, exposition, recadrage, redressement

09 **Une galerie cohérente** 59
Série homogène, formats 1:1, 4:5, 9:16, export et rangement

10 **Plan d'action et check-lists** 63
Ta première séance en 90 minutes, avant et après chaque séance

11 **Glossaire** 65
Les mots de la photo, expliqués simplement

Le PDF est cliquable. Touche un titre du sommaire pour aller au chapitre ; les signets de ton lecteur PDF donnent le même accès.

Imprimer ? Les pages de setup et les check-lists s'impriment bien en A4. Le reste se lit très bien sur écran, à côté de ton téléphone.

00 · LA MÉTHODE EN UNE PAGE

Une photo produit, c'est une information

Une bonne photo de produit n'a rien de magique. Elle répond clairement aux quatre questions que se pose la personne qui regarde ta fiche : à quoi ça ressemble vraiment, de quoi c'est fait, à quoi ça sert, quelle taille ça fait. La lumière, le cadrage et la retouche ne servent qu'à ça.

ÉTAPE 01

Reprendre la main sur le téléphone

Mise au point, exposition et objectif choisis par toi, puis verrouillés pour toute la série.

CHAPITRE 01

ÉTAPE 02

Lire et façonner la lumière

Une seule source, la fenêtre, que tu adoucis avec un calque et que tu renvoies avec un carton blanc.

CHAPITRE 02

ÉTAPE 03

Monter un setup qui se répète

Cinq dispositions schématisées, du packshot sur fond blanc au bijou qui brille sans reflets parasites.

CHAPITRE 03

ÉTAPE 04

Cadrer pour montrer

Le bon angle pour chaque type de produit, la bonne distance pour des proportions justes.

CHAPITRE 04

ÉTAPE 05

Préparer, styliser, choisir le fond

Un produit propre, deux ou trois accessoires qui racontent l'usage, un fond qui le met en valeur.

CHAPITRES 05 ET 06

ÉTAPE 06

Produire une série, retoucher, exporter

Les quatre photos d'une fiche, une retouche simple et identique, les bons formats.

CHAPITRES 07 À 09

LES TROIS PRINCIPES PLIVOK

1. Une seule lumière, maîtrisée. La fenêtre suffit, à condition de savoir où te placer et comment l'adoucir.

2. Des réglages verrouillés. Ce que le téléphone recalcule à chaque photo, tu le fixes une fois.

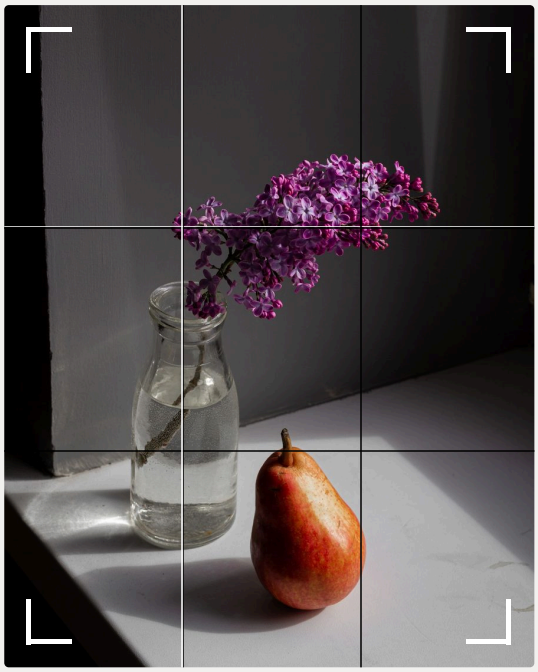
3. Une série, pas une photo. Tes images se regardent ensemble, côte à côte sur ta boutique : elles doivent se ressembler.

CE QUE CE GUIDE NE FAIT PAS

Il ne demande pas de matériel coûteux : un téléphone, une fenêtre et quelques fournitures de papeterie suffisent. Il ne remplace pas la pratique : chaque chapitre se termine par un exercice. Et il ne promet aucun chiffre de ventes : il t'apprend à montrer ton produit tel qu'il est, le plus clairement possible. Le reste dépend de ton produit, de ton offre et de ta boutique.

02

La lumière d'une fenêtre



La fenêtre est la meilleure lampe que tu possèdes : immense, gratuite, d'une couleur stable. Elle a deux défauts : elle change avec l'heure et la météo, et elle n'éclaire que d'un côté. Ce chapitre t'apprend à la lire, à l'adoucir et à la renvoyer là où il faut.

TU VAS SAVOIR

- ☐ reconnaître une lumière douce ou dure ;
- ☐ placer le produit à la bonne distance ;
- ☐ choisir l'angle de la lumière ;
- ☐ fabriquer diffuseur et réflecteurs ;
- ☐ éviter ce qui fausse les couleurs.

DANS CE CHAPITRE

2.1 Lire sa fenêtre 14

2.2 Douce ou dure 15

2.3 Distance et angle 16

2.4 Le diffuseur 17

2.5 Réflecteurs et carton noir 18

2.6 Les pièges de la lumière 19

2.7 Exercice : le tour de la table 20

2.3 · OÙ POSER LE PRODUIT

Distance et angle

Une fois la fenêtre choisie, deux décisions font l'essentiel : à quelle distance de la vitre tu poses le produit, et d'où vient la lumière par rapport au téléphone.

POINT DE DÉPART

DISTANCE	50 cm à 1,5 m de la vitre
ANGLE	latéral
HAUTEUR	produit à hauteur de la vitre

La distance

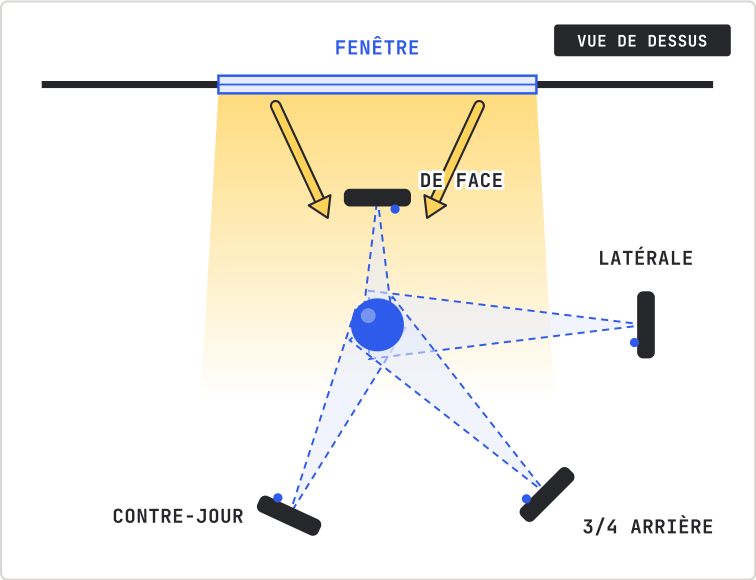
La lumière baisse vite quand on s'éloigne de la vitre. Pour une petite source, doubler la distance divise la lumière par quatre ; une fenêtre est une grande source, la chute est moins brutale, mais elle reste nette sur le premier mètre.

Entre **50 cm et 1,5 m**, tu as en général assez de lumière et une belle douceur. Au-delà de 2 m, la lumière devient faible et plate, et les murs de la pièce commencent à colorer le produit.

ERREUR FRÉQUENTE

Poser le produit sur le rebord de la fenêtre, plus bas que la vitre : il ne reçoit que la lumière rasante du bas du ciel. Monte-le à hauteur de vitre.

L'angle : quatre places pour le téléphone



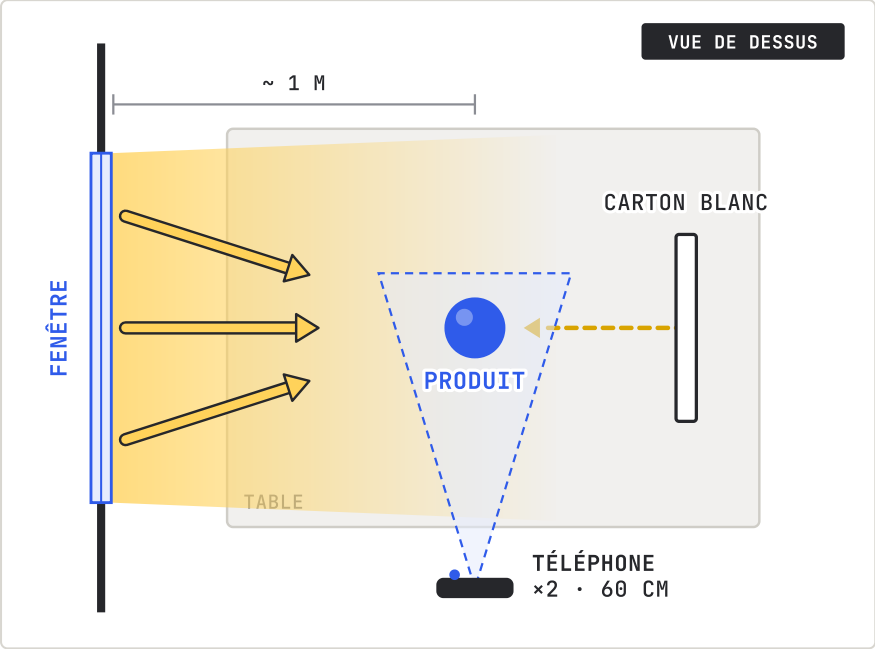
- **Latérale.** La fenêtre est sur le côté. Relief, texture, un côté clair et un côté plus sombre, que l'on éclaircit avec un carton blanc. La position par défaut.
- **Trois-quarts arrière.** La fenêtre est un peu derrière le produit. Les contours s'illuminent, le verre et les liquides brillent. Un carton blanc devant aide souvent.
- **Contre-jour.** La fenêtre est derrière le produit, face au téléphone. Transparences et silhouettes : pour le verre, avec un calque.
- **De face.** La fenêtre est dans ton dos. Lumière plate, et ton ombre tombe sur la scène. À éviter, sauf pour un document à plat.

DANS LE DOUTE

Lumière latérale, produit à environ un mètre de la vitre, carton blanc de l'autre côté. C'est le setup 1 du chapitre suivant, et il convient à la majorité des produits.

SETUP 1 · LE PLUS POLYVALENT

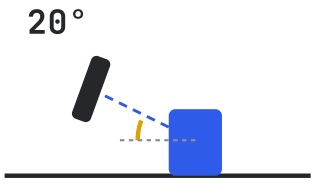
1 La fenêtre de côté



POUR

OBJETS DÉCO · CÉRAMIQUE · BOUGIES · COSMÉTIQUES OPAQUES · PACKAGING · CHAUSSURES · SACS

ANGLE DE VUE



Téléphone un peu au-dessus du produit, comme le regard d'un client.

DIFFICULTÉ

facile

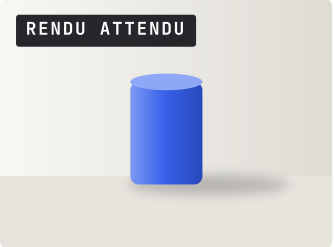
La fenêtre éclaire le produit par le côté, un carton blanc renvoie la lumière de l'autre côté. Le relief est là, les ombres restent lisibles, les couleurs sont fidèles. Si tu ne dois retenir qu'un setup, c'est celui-ci : tous les autres en sont des variantes.

MATÉRIEL

- [ ] une table perpendiculaire à la fenêtre ;
- [ ] un carton blanc A3 ou A2, tenu debout par une pince ou une pile de livres ;
- [ ] un fond simple : mur clair, feuille de papier ou carton ;
- [ ] un support pour le téléphone ;
- [ ] un calque, seulement si le soleil entre.

RÉGLAGES

OBJECTIF	×2 (×1 pour un grand objet)
DISTANCE	50 à 80 cm du produit
HAUTEUR	15 à 30° au-dessus du produit
EXPO	0 à +0,3, puis verrou
MAP	face avant du produit
HDR	même choix pour toute la série
FORMAT	natif 3:4, recadré ensuite



À L'ÉCRAN, TU DOIS VOIR

- [ ] Un côté lumineux, l'autre plus sombre mais détaillé.
- [ ] Une ombre douce qui part à l'opposé de la fenêtre.
- [ ] Des couleurs proches de ce que tu vois à l'œil.

Illustration du rendu recherché, pas une photo.

SETUP 1 · LA FENÊTRE DE CÔTÉ

Le monter pas à pas

01 **Installe la table perpendiculaire à la fenêtre,** son bord le plus proche à 50 cm ou 1 m de la vitre.

02 **Pose le produit au centre,** sa face principale tournée vers le téléphone : la fenêtre se retrouve sur le côté.

03 **Place le fond** derrière le produit, à 30 cm au moins, pour que son ombre tombe sur la table et pas sur le fond.

04 **Fixe le téléphone** sur son support, face au produit, à 15 à 30° au-dessus. Compose avec la grille.

05 **Dresse le carton blanc** du côté opposé à la fenêtre, à 20 ou 40 cm du produit, tourné vers lui. Regarde l'écran : le côté ombré s'éclaircit. Avance ou recule le carton jusqu'à ce que l'ombre garde un peu de profondeur.

06 **Fais le geste en quatre temps :** touche la face avant, ajuste l'exposition, verrouille.

07 **Déclenche au retardateur,** agrandis la photo, corrige, recommence. Puis enchaîne la série sans plus rien toucher.

Contrôle avant la série

- [ ] Le côté ombré garde des détails, il n'est pas noir.
- [ ] Les zones claires du produit ne sont pas brûlées.
- [ ] Les verticales du produit sont droites.
- [ ] Aucune lampe n'est allumée dans la pièce.

VARIANTES

- **Sans carton :** plus de contraste, ambiance plus marquée.
- **Carton noir** à la place du blanc : relief fort pour le bois, la céramique brute, le cuir.
- **Aluminium :** pour un produit foncé ou une pièce sombre.
- **Calque sur la vitre :** si le soleil entre, ou pour des ombres plus légères.

ERREURS FRÉQUENTES

Carton trop loin : il ne sert à rien au-delà d'un mètre.

Produit trop loin de la vitre : lumière terne et grise.

Fond trop près : l'ombre du produit monte sur le fond.

DANS LES 30 RECETTES

Ce setup sert de base aux fiches R04, R07, R11, R16, R18, R25, R26 du carnet « 30 recettes de lumière et de cadrage ».