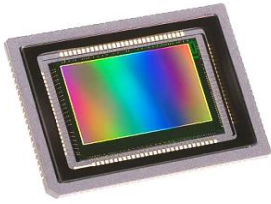


# Parlons couleurs



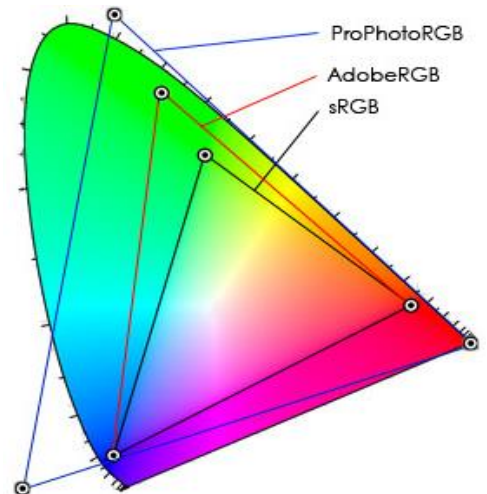
Boitier réglé en fichier brut **"RAW"** vous captez et enregistrez sur la carte mémoire toutes les couleurs possibles vue par l'œil humain et parfois plus

**Boitier réglé en fichier "JPEG", vous avez 2 possibilités:**

Régler en sRGB qui est un espace colorimétrique réduit (Le plus utilisé et répandu sans le savoir)

Régler en AdobeRGB qui est un espace colorimétrique appelé 'large gamut'

C'est le profil couleur attribué dans le boitier au fichier à l'enregistrement



(Représentation de l'espace colorimétrique)

## Votre fichier dans la chaîne photographique (avant la visualisation sur écran)

**Votre fichier avec Lightroom**



Lightroom ne vous laisse pas de choix et utilise un espace colorimétrique extrêmement large: PROPHOTO. C'est-à-dire que toutes les couleurs vues par le capteur sont ramenées dans cette espace.

**Votre fichier avec Photoshop**

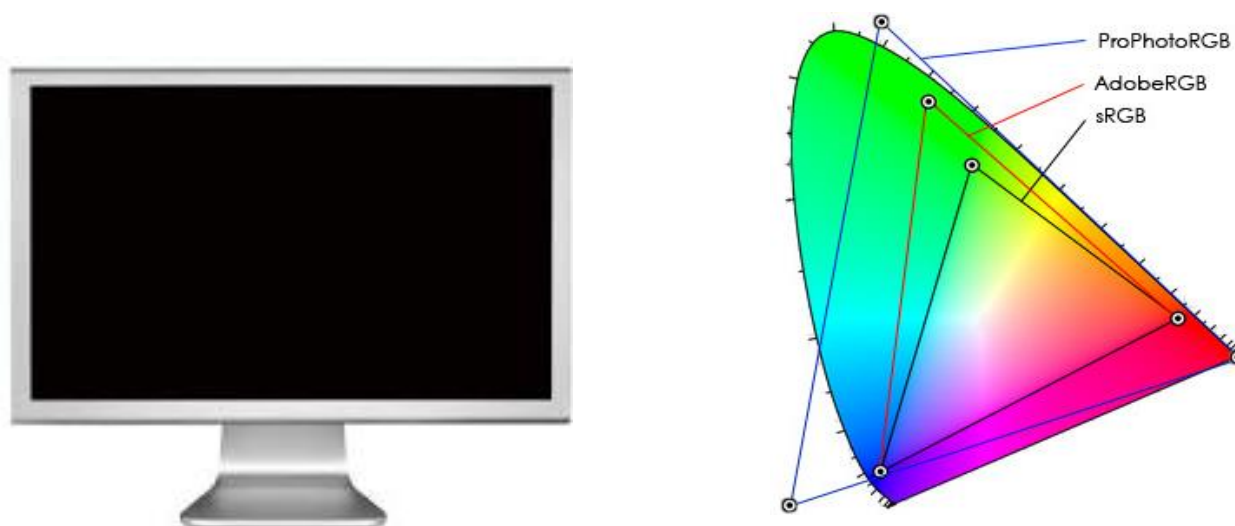


Photoshop utilise les 3 espaces "à la demande" suivant les préférences couleurs que vous aurez indiquées (à vérifier dans le menu déroulant: édition / couleur)

**Pour l'instant vous n'avez pas vu votre fichier, qui n'est pas encore une photo.....**

## Votre image à l'écran.....mais dans quelle condition ?

**1er surprise**, 90% des écrans n'affichent que l'espace couleur sRGB ! Le plus gros avantage, c'est que tous les logiciels et internet utilisent ce profil. D'autres écrans dit à gamut large affiche le RVB (Attention les couleurs sont bonne dans un logiciel qui gère la couleur, mais très vives et fluo dans les autres applications). Aujourd'hui, il n'existe aucun écran capable d'afficher l'espace le plus grand soit :PROHOTO.



Cela veut dire que ce qui est vu par l'œil humain et le capteur n'est jamais restitués à 100%. Il faut malgré cela coller le plus possible à la réalité ou plus exactement au souvenir que l'on en a au moment de la prise de vue.

**2ème surprise**, les écrans nous montrent n'importe quoi au niveau couleur car ils sont réglés pour les applications bureautiques ou les jeux vidéos. Il est donc impératif de caractériser son écran avec une sonde colorimétrique pour afficher de belles couleurs qui seront reproductible à l'impression (ou presque)

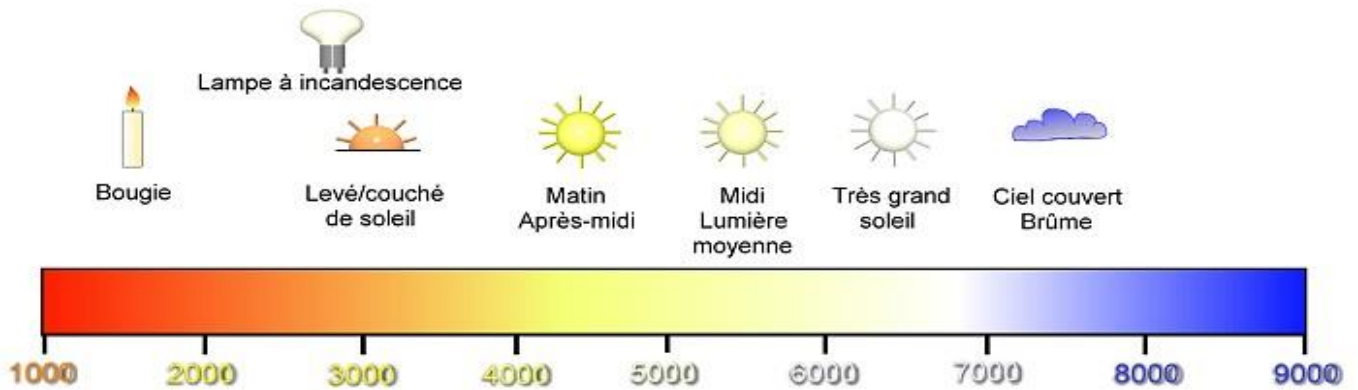
### Avant de voir votre image à l'écran, il faut le régler (caractérisation)

Pour régler son écran, il faut utiliser une sonde de calibration. Dans l'étape de calibration, le logiciel va demander de choisir 3 valeurs.....ou rien!

1er valeur, la luminance: c'est-à-dire la puissance de rétroéclairage de l'écran. Par défaut il va proposer une valeur de 100 à 110 cd. C'est beaucoup trop si vous faite vos impression chez vous. L'image imprimée sera trop dense et trop sombre. La bonne valeur est 80 cd.

2ème valeur, le gamut. C'est la possibilité de votre écran à afficher des dégradés de couleur sans provoquer de "cassures". Souvent laisser le réglage par défaut à 2,2.

3 ème valeur: la température de couleur, appelé aussi point blanc. Elle est indiquée en ° Kelvin. Etape très importante, c'est elle qui vous donnera une teinte chaude ou froide à votre écran. **ATTENTION, si votre écran est réglé chaud, il est impératif de regarder son image imprimée sous un éclairage équivalent** sous peine de ne pas retrouver les même couleurs. Voir ci dessous la représentation spectrale de la température de la couleur.

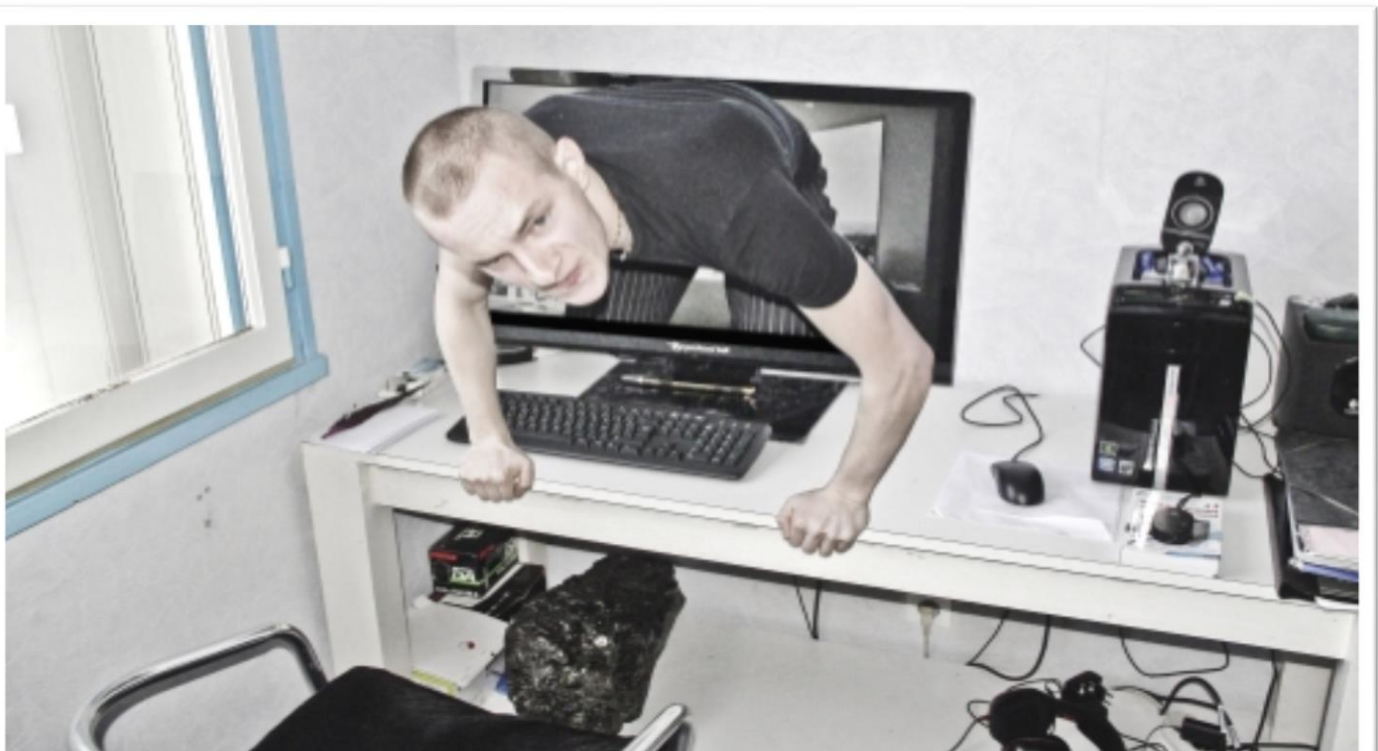


La valeur idéal à obtenir est de 6500° (ou D65) ce qui correspond comme on le voit au blanc ni trop jaune (chaud) ou trop bleu (froid)



**Si tout à fonctionné, je peut enfin voir mon image.....après quelque surprise !!!!**

**L'écran est devenu moins lumineux, moins bleu, moins..... mais maintenant vous avez un ordinateur de PHOTOGRAPHE**



**A suivre: j'imprime à la maison...**