

# MODULE 08 : NE CROYEZ PAS VOS YEUX (LES OUTILS D'EXPOSITION)

## 1. INTRODUCTION : Pourquoi votre écran vous ment ?

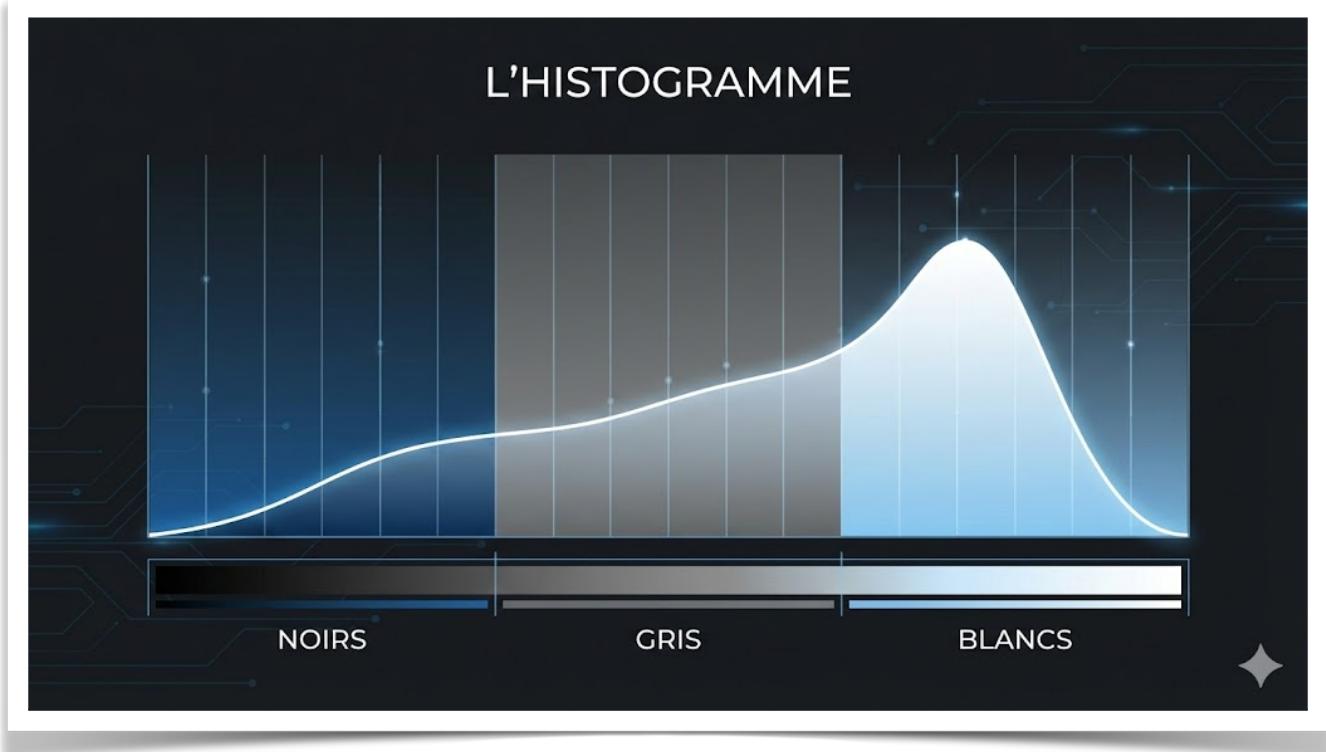
Vous avez sûrement déjà vécu ça : vous filmez une scène en plein soleil, l'image sur l'écran LCD de la caméra semble parfaite. Vous rentrez chez vous, vous ouvrez le fichier sur votre ordinateur... et c'est la catastrophe. L'image est trop sombre ou trop claire.

Pourquoi ? Parce que l'écran de votre caméra n'est pas fiable.

1. **La luminosité ambiante** (soleil) vous empêche de bien voir.
2. **Le rétro-éclairage** de l'écran peut être réglé trop fort ou trop faible.
3. **Votre œil** s'adapte et vous trompe.

Pour exposer comme un professionnel, vous devez arrêter de "regarder" l'image et commencer à "lire" les instruments. C'est comme piloter un avion : dans le brouillard, on ne regarde pas par la fenêtre, on regarde l'altimètre.

## 2. L'HISTOGRAMME : L'ami de base (et ses limites)



L'histogramme est l'outil le plus connu (disponible sur presque tous les appareils). C'est un graphique qui montre la répartition de la lumière.

- **À Gauche :** Les Ombres (Noirs).

- **Au Centre** : Les Tons Moyens (Gris).
- **À Droite** : Les Hautes Lumières (Blancs).

#### Comment le lire ?

- Si la courbe "s'écrase" contre le mur de gauche : Vos noirs sont "bouchés" (perte de détail dans l'ombre).
- Si la courbe "s'écrase" contre le mur de droite : Vos blancs sont "cramés" (perte de détail dans la lumière).
- **L'idéal** : Une belle colline centrée, qui touche le sol avant de taper les murs.

**Le problème de l'Histogramme :** Il vous dit *combien* de pixels sont lumineux, mais pas *où* ils sont. Il est aveugle géographiquement.

## MODULE 08 : NE CROYEZ PAS VOS YEUX (LES OUTILS D'EXPOSITION)

### 1. INTRODUCTION : Pourquoi votre écran vous ment ?

Vous avez sûrement déjà vécu ça : vous filmez une scène en plein soleil, l'image sur l'écran LCD de la caméra semble parfaite. Vous rentrez chez vous, vous ouvrez le fichier sur votre ordinateur... et c'est la catastrophe. L'image est trop sombre ou trop claire.

Pourquoi ? Parce que l'écran de votre caméra n'est pas fiable.

1. **La luminosité ambiante** (soleil) vous empêche de bien voir.
2. **Le rétro-éclairage** de l'écran peut être réglé trop fort ou trop faible.
3. **Votre œil** s'adapte et vous trompe.

Pour exposer comme un professionnel, vous devez arrêter de "regarder" l'image et commencer à "lire" les instruments. C'est comme piloter un avion : dans le brouillard, on ne regarde pas par la fenêtre, on regarde l'altimètre.

### 2. L'HISTOGRAMME : L'ami de base (et ses limites)

L'histogramme est l'outil le plus connu (disponible sur presque tous les appareils). C'est un graphique qui montre la répartition de la lumière.

- **À Gauche** : Les Ombres (Noirs).
- **Au Centre** : Les Tons Moyens (Gris).
- **À Droite** : Les Hautes Lumières (Blancs).

#### Comment le lire ?

- Si la courbe "s'écrase" contre le mur de gauche : Vos noirs sont "bouchés" (perte de détail dans l'ombre).
- Si la courbe "s'écrase" contre le mur de droite : Vos blancs sont "cramés" (perte de détail dans la lumière).
- **L'idéal** : Une belle colline centrée, qui touche le sol avant de taper les murs.

**Le problème de l'Histogramme :** Il vous dit *combien* de pixels sont lumineux, mais pas *où* ils sont. Il est aveugle géographiquement.

### 3. LE WAVEFORM (Moniteur de forme d'onde) : L'outil Ultime

C'est l'outil préféré des chefs opérateurs. Contrairement à l'histogramme, le Waveform respecte la géométrie de votre image.

- **L'axe Horizontal (X)** : Représente votre image de gauche à droite.
- **L'axe Vertical (Y)** : Représente la luminosité (de 0 à 100 IRE).

#### 💡 MAIS C'EST QUOI "IRE" ?

Pour faire très simple, voyez ça comme des **pourcentages de lumière** :

- **0 IRE** = 0% de lumière (Noir total, comme avec le capuchon sur l'objectif).
- **100 IRE** = 100% de lumière (Blanc pur, le maximum que le capteur peut voir).
- **50 IRE** = Gris moyen.

**Comment le lire ?** Si vous voyez un pic élevé à gauche du graphique, cela correspond à une lumière forte dans la partie gauche de votre cadre !

- **100 IRE (Haut)** : Blanc pur. Si votre courbe dépasse ou s'écrase ici, c'est brûlé.
- **0 IRE (Bas)** : Noir pur.
- **La zone des peaux (Skin Tones)** : Généralement, un visage bien exposé doit se situer entre **40 et 70 IRE** sur le graphique.

### 4. LES FAUSSES COULEURS (False Color) : La vision "Predator"

C'est l'outil le plus rapide et le plus intuitif. Il remplace les valeurs de gris par des couleurs spécifiques pour vous dire *exactement* comment chaque zone est exposée.

Chaque marque a son code couleur, mais le standard ressemble souvent à ceci :

- **ROUGE** : Attention, c'est brûlé (100% blanc).
- **VIOLET/BLEU** : C'est noir, sous-exposé.
- **ROSE/VERT** : C'est souvent la zone cible pour une peau bien exposée.
- **GRIS** : Tons moyens (18% gris).



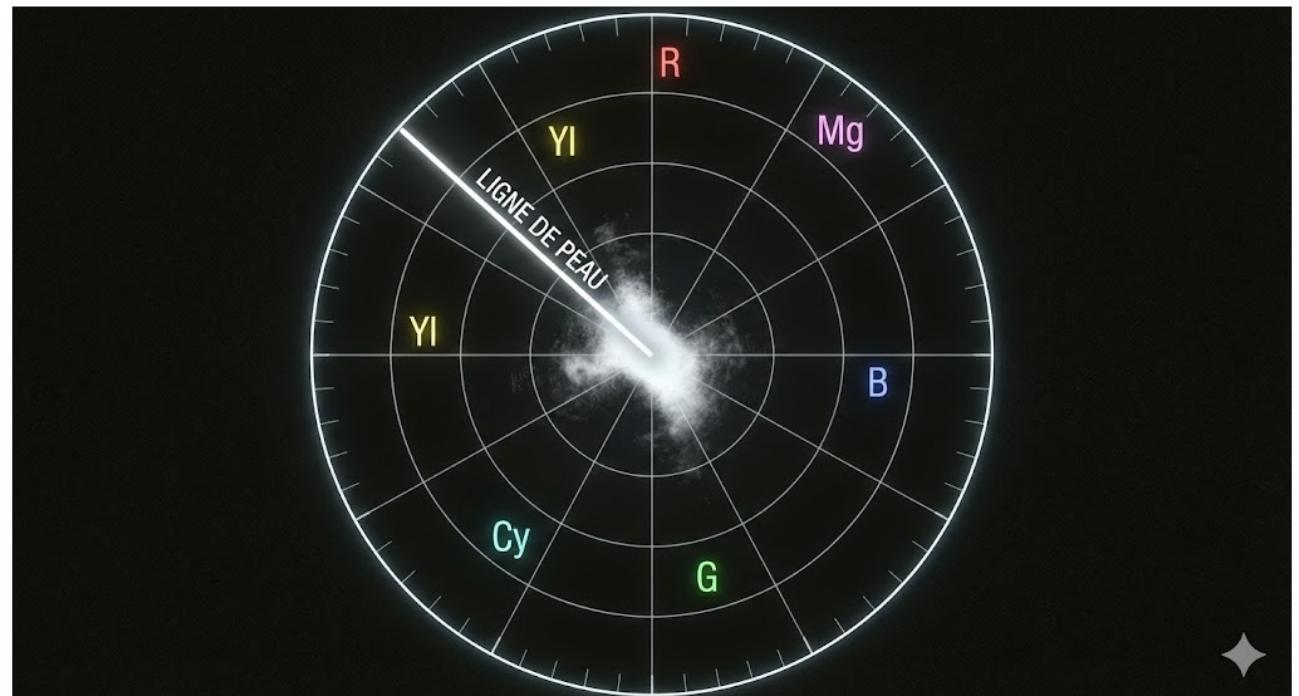
**L'usage Pro :** Vous activez le False Color, vous vérifiez que le visage de votre sujet est dans la bonne couleur (ex: Rose ou Vert selon la caméra), et vous êtes certain que votre exposition est parfaite, même en plein soleil !

## 5. LE VECTORSCOPE : La boussole de la couleur

Ce n'est pas un outil d'exposition (lumière), mais de saturation (couleur). C'est un cercle avec des cibles de couleur (Rouge, Magenta, Bleu, Cyan, Vert, Jaune).

- **Plus le tracé est grand :** Plus l'image est saturée (vive).
- **Plus le tracé est petit (au centre) :** Plus l'image est terne (noir et blanc au centre).
- **La "Skin Tone Line" :** C'est une ligne magique présente sur tous les vectorscopes. Quelle que soit la couleur de peau de votre acteur (pâle, foncée, etc.), la teinte de la peau doit **toujours** s'aligner sur cette ligne. C'est votre garantie pour ne pas avoir des visages verts (malades) ou magentas (coups de soleil).





## 6. LE CONSEIL DE PATRICK

"N'essayez pas de tout afficher en même temps !

Sur le terrain, mon outil préféré reste le **Waveform** car il me dit tout : où est ma lumière et si je brûle mes blancs.

Si j'ai un doute sur un visage (interview), j'allume le **False Color** deux secondes pour vérifier, puis je l'éteins pour composer mon cadre. Ne laissez pas les outils polluer votre vision artistique, utilisez-les juste pour confirmer votre instinct."

## 7. LE PETIT LEXIQUE DU MODULE 08

- **IRE** : L'unité de mesure de la vidéo analogique, utilisée pour la luminosité (0 = Noir, 100 = Blanc).
- **Clipping (Écrêtage)** : Quand le signal tape le haut (100) ou le bas (0) et que l'information est détruite.
- **Skin Tones** : Les tons chair. La zone critique à exposer correctement.
- **Étalonnage** : L'étape de post-production où l'on utilise ces mêmes outils (Scopes) pour peaufiner l'image finale.