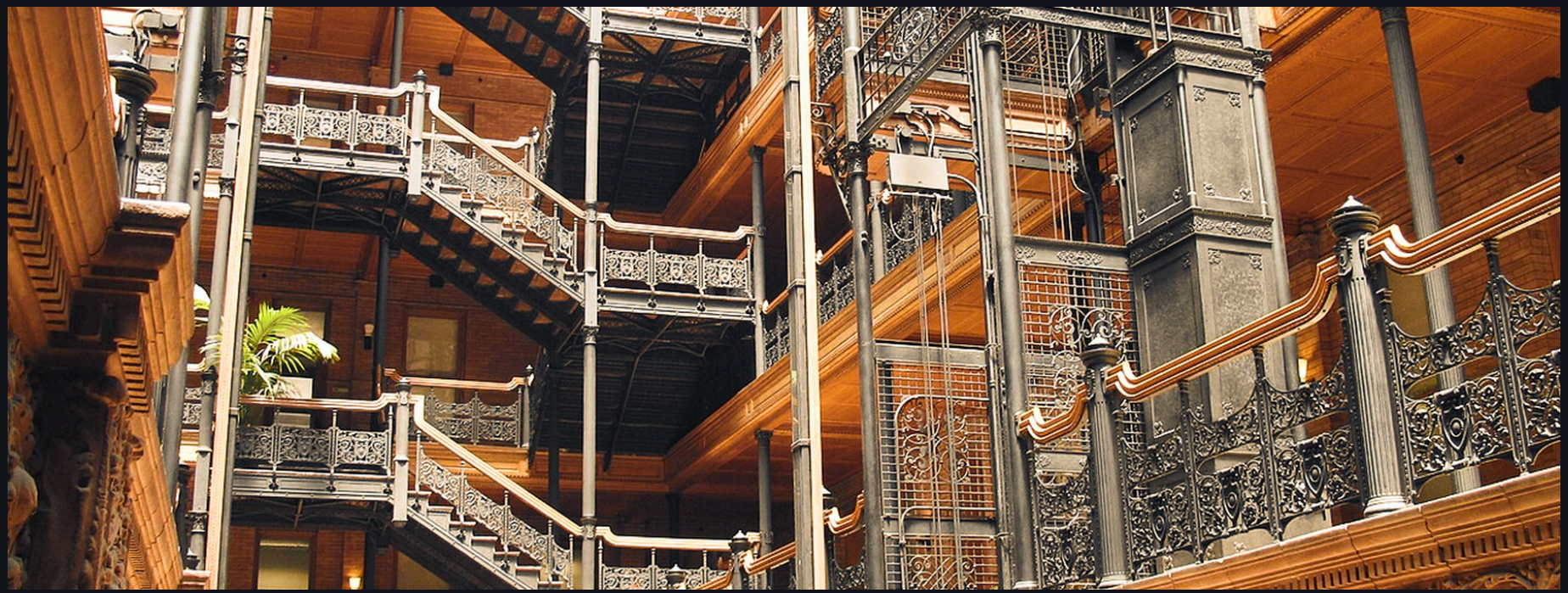


Guide des quatre LUT

Neon Dystopia

1982

Du laiton du Bradbury Building aux enseignes de Mong Kok, quatre manières de distribuer la couleur entre la lumière, les ombres et les visages.

DÉMARRAGE

Choisir son fichier

01_VIDEO

Rec.709 · gamma 2.4

Pour un plan vidéo SDR déjà normalisé. Les quatre .cube 65³ s'appliquent après l'exposition, les blancs et la conversion caméra.

02_PHOTO / sRGB-CUBE

sRGB · .cube

Pour une image développée en sRGB ou le module Ambiance de Luminar. Commencez avec Quantité à 100, Contraste et Saturation à 0 pour lire le rendu du pack.

02_PHOTO

Adobe · .xmp

Pour Lightroom ou Camera Raw. Les quatre presets règlent les outils Adobe. Le profil choisi et le développement du RAW influencent leur rendu.

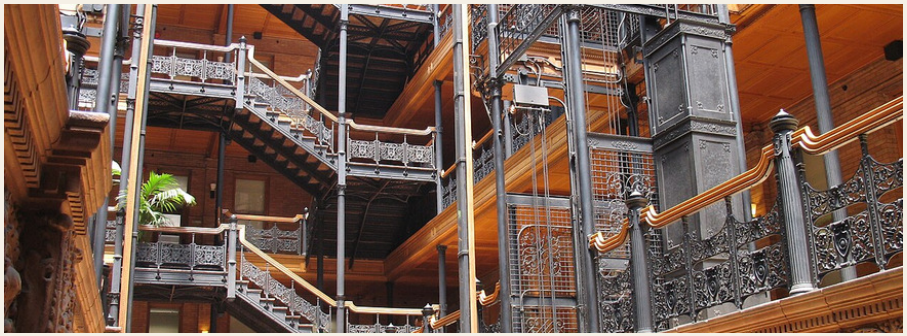
Pour suivre les exemples, décompressez toute l'archive puis ouvrez Comparer_Compare.html. Les huit paires du comparateur montrent les LUT vidéo à 100 %, avec conversion de sRGB vers Rec.709 gamma 2.4 puis retour en sRGB. Un preset XMP peut donner une interprétation différente.

INTÉRIEUR JOUR

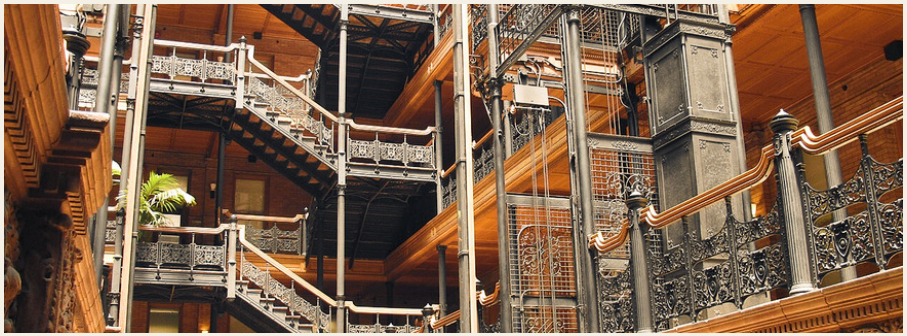
Tyrell Amber

Sous la verrière, le laiton et la pierre chaude se détachent. Cherchez la limite entre les reflets ambrés et la lumière blanche qui entre par les vitres.

AVANT

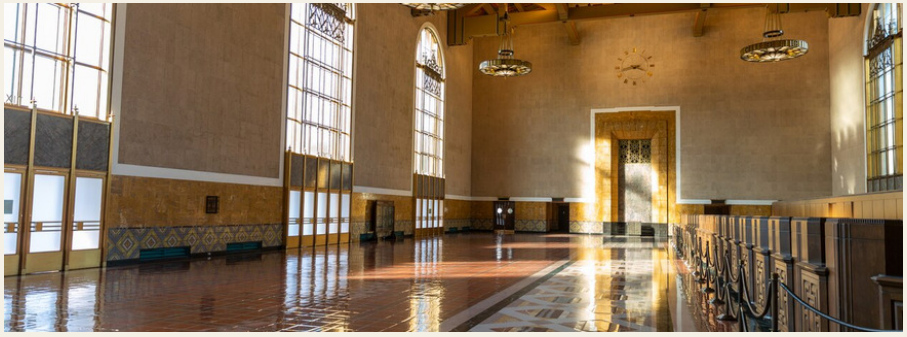


APRÈS / 100 %

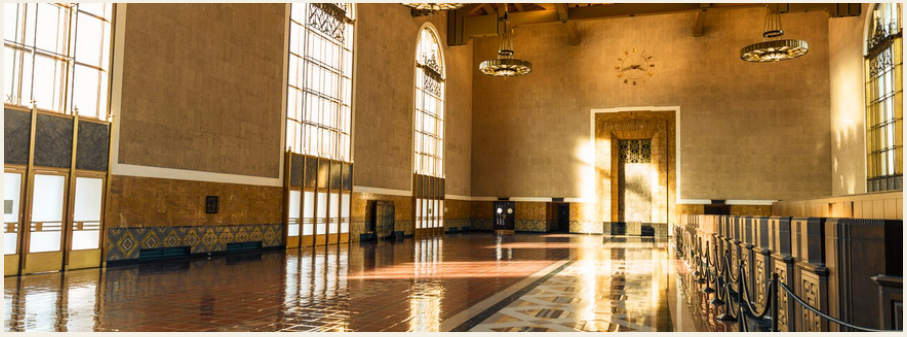


Verrière du Bradbury Building, Los Angeles

AVANT



APRÈS / 100 %



Hall des billets, Union Station, Los Angeles

À observer

Comparez la joue éclairée et une boiserie voisine. Diminuez la quantité dès que leurs deux couleurs tendent à se confondre.

EXTÉRIEUR JOUR

Industrial Haze

Le béton prend une teinte acier. Les tons de rouille et de terre cuite ponctuent la façade, jusque dans les zones de lumière diffuse.

AVANT



APRÈS / 100 %



Façade de l’Ennis House, Los Angeles

AVANT



APRÈS / 100 %



Cour de Montane Mansion, Quarry Bay

À observer

Dans une rue à l’ombre, équilibrez le visage avant la LUT. Dosez ensuite la fraîcheur de la façade en gardant l’œil sur les lèvres.

INTÉRIEUR NUIT

Backroom Silver

Le graphite domine les fonds et les reflets clairs prennent un éclat argenté. Le laiton et les tons chair gardent une place dans la lumière.

AVANT



APRÈS / 100 %



Joueur au billard sous les néons

AVANT



APRÈS / 100 %



Armor for Sleep en concert, Joliet

À observer

Cherchez du détail dans la manche sombre et du modelé sur les doigts. Si ces détails sont déjà fermés à 0 %, reprenez l'exposition en amont.

EXTÉRIEUR NUIT

Arc Light

Les grandes surfaces bleues glissent vers l’ardoise. Les enseignes rouges et cyan se détachent sur les façades tandis que les reflets prolongent la lumière dans la rue.

AVANT



APRÈS / 100 %



Néons de Portland Street, Hong Kong, 2008

AVANT



APRÈS / 100 %



Sous la pluie à Kabukichō, Tokyo

À observer

Alternez 0 % et 100 % sur une enseigne. Deux lettres rouge et orange doivent rester distinctes. Surveillez aussi le bleu des zones les plus lumineuses.

PHOTO

Dans votre logiciel photo

Luminar Neo

Ouvrez Outils › Créatif › Ambiance. Dans le sélecteur, choisissez « Ajouter un fichier LUT personnalisé… », puis un .cube de 02_PHOTO/sRGB-CUBE. Réglez Quantité à 100 pour comparer puis ramenez-la au niveau souhaité.

Lightroom / Camera Raw

Importez les quatre .xmp via la commande d’importation des paramètres prédéfinis. Sur une photo développée, choisissez le preset par son nom. Contrôlez la balance des blancs, puis le dosage si votre version le propose.

Photoshop

Sur un document sRGB, créez un calque de réglage Correspondance de couleur. Dans « Fichier 3DLUT », chargez un .cube sRGB du pack. L’opacité du calque dose le rendu et son masque permet de protéger localement une peau.

Dans Luminar, observez la couleur de la joue à 0 %, remontez à 100 %, puis cherchez le réglage où les lèvres et les ombres du visage restent distinctes.

VIDÉO SDR

Dans votre logiciel vidéo

DaVinci Resolve

Dans les réglages du projet, ouvrez le dossier des LUT et copiez-y 01_VIDEO, puis actualisez la liste. Dans Color, appliquez la LUT à un nœud recevant déjà du Rec.709 gamma 2.4. Dosez avec Key Output Gain.

Premiere Pro

Dans une séquence SDR, ajoutez Lumetri après la conversion du signal caméra. Dans Créatif › Look › Parcourir, chargez le .cube vidéo. Utilisez Intensité pour le raccorder aux autres plans.

Final Cut Pro

Dans un projet SDR Rec.709, ajoutez l’effet LUT personnalisée à un plan normalisé. Chargez un .cube du dossier 01_VIDEO et dosez avec Mix. Vérifiez l’interprétation du clip si une LUT caméra est déjà active.

Un résultat très dur ou délavé invite à contrôler l’espace d’entrée du look, le nombre de conversions et le réglage des niveaux. En HDR, ces LUT nécessitent une branche SDR Rec.709 gamma 2.4.

PHOTOGRAPHIES & LICENCE

Sources des images

Tyrell Amber / A	Verrière du Bradbury Building, Los Angeles	Luke Jones · CC BY 2.0
Tyrell Amber / B	Hall des billets, Union Station, Los Angeles	Shesmax · CC BY-SA 4.0
Industrial Haze / A	Façade de l'Ennis House, Los Angeles	Mike Dillon · CC BY-SA 3.0
Industrial Haze / B	Cour de Montane Mansion, Quarry Bay	Daniel Lu (User:dllu) · CC BY-SA 4.0
Backroom Silver / A	Joueur au billard sous les néons	PattayaPatrol · CC BY-SA 4.0
Backroom Silver / B	Armor for Sleep en concert, Joliet	IzzySwag · CC0
Arc Light / A	Néons de Portland Street, Hong Kong, 2008	See-ming Lee · CC BY-SA 2.0
Arc Light / B	Sous la pluie à Kabukichō, Tokyo	Daniel Ramirez from Honolulu, USA · CC BY 2.0

Les lieux renvoient aux photographies originales. Les crédits renvoient à leurs licences. Les adaptations ont été converties en sRGB, redimensionnées, recadrées et étalonnées pour l'après. Les licences propres à chaque image sont reprises dans Credits_Photos_FR-EN.txt.

La licence individuelle couvre l'usage des LUT dans vos œuvres finales, y compris pour vos clients. Les conditions figurent dans Licence_FR-EN.txt. Collection indépendante inspirée de Blade Runner (1982).