

Le Soft Proofing ou Épreuve écran

Aucune reproduction sans autorisation expresse et écrite de l'auteur (Patrick Philippot)

Dans cet article, nous allons partir d'un constat qui n'aura échappé à aucun d'entre vous : le papier et l'encre des imprimantes coûtent cher. Bien souvent, les premiers tirages d'une photo sont décevants et il faut recommencer plusieurs fois jusqu'à obtention du tirage satisfaisant. Il existe cependant un outil, très souvent ignoré, qui permet de limiter le nombre des tirages d'essai et d'arriver beaucoup plus rapidement à un tirage qui vous donnera satisfaction...

Le Soft Proofing (ou épreuve écran en français)

L'idée de départ est extrêmement simple : puisque la dynamique d'un papier est toujours inférieure à celle d'un écran (ou dit autrement, puisque l'espace colorimétrique reproductible par un papier est en général un sous-ensemble de celui utilisé par un écran), il doit être possible de simuler à l'écran le résultat d'une impression. Si cette simulation est correcte, nous pourrions immédiatement visualiser à l'écran les problèmes d'impression qui peuvent se poser et ceci avant même d'avoir mis en route l'imprimante. Au prix de la cartouche d'encre et de la feuille de papier, ce n'est pas une possibilité à négliger.

De quoi ai-je besoin ?

Pour effectuer un soft proofing, vous devez obligatoirement disposer des éléments suivants :

- Un logiciel qui supporte cette opération. C'est le cas de Photoshop. Avec Lightroom 3, il vous faut un plugin qui est téléchargeable à cette adresse : <http://lightroom-plugins.com/ProofIndex.php> et qui vous coûtera la modique somme de 10 livres UK. Je l'utilise et il fonctionne très bien. Le soft proofing est par contre intégré dans Lightroom 4. Avec Photoshop Elements, il vous faudra acquérir pour \$US 12 le module **Elements+** qui rend disponible dans PSE beaucoup de fonctions a priori réservées à PS. Il est disponible ici : <http://simplephotoshop.com/elementsplus/> .
- Le profil ICC qui correspond au couple imprimante/papier pour lequel vous souhaitez simuler une impression. Ce profil doit de préférence avoir été testé et être considéré comme fiable. Certains profils ICC disponibles chez les revendeurs de papier sont parfois douteux.
- Un écran correctement calibré. Si ce n'est pas le cas, inutile de tenter l'opération, elle vous induira en erreur.

Quels sont les paramètres à régler ?

Quel que soit le logiciel utilisé, on vous demandera toujours de régler les mêmes paramètres :

- Le **profil ICC** à utiliser. Si vous n'êtes pas en mesure de fournir le profil adéquat, le soft proofing est impossible.

- Le **mode de rendu**. En général, pour la photographie, vous aurez à choisir entre le mode **Perception** et le mode **Colorimétrie relative**, le premier étant souvent le mieux adapté. Je vous renvoie au cours sur la gestion colorimétrique pour une description exacte de ces modes.
- Activer ou non la **compensation du point noir**. En général, il faudra activer cette option afin de mieux simuler la dynamique du papier qui, nous l'avons vu, est plus restreinte que celle de votre écran.
- Activer ou non la simulation de la **teinte du papier**. Vous le savez, le papier photo n'est jamais blanc. En tous cas, moins blanc que votre écran. La description de la teinte du papier est contenue dans le profil ICC. Il est le plus souvent préférable d'activer cette option. Le résultat peut vous surprendre dans la mesure où la photo peut apparaître un peu trop délavée. Mais c'est une illusion liée à la brillance de votre écran. Dans certains logiciels comme Lightroom, il est possible d'« éteindre les lumières » (dim the lights) afin de mettre en valeur l'image seule en assombrissant le reste de l'interface. Cela atténuera cette illusion d'optique.

La simulation

Une fois tous ces paramètres réglés, vous pouvez demander le déclenchement de la simulation à l'écran. Les dérives éventuelles de couleur et les problèmes de luminosité (en fait, de dynamique) vous apparaîtront immédiatement.

Vous pouvez même demander à ce que les couleurs dites « hors gamut », c'est-à-dire les couleurs non imprimables par l'imprimante choisie soient affichées à l'écran dans une teinte particulière. De cette manière, vous verrez immédiatement quelles parties de la photo ne pourront pas être imprimées telles que vous les voyez à l'écran. Certains écrans de milieu ou de haut de gamme sont capables d'afficher des nuances que votre imprimante ne saura pas reproduire.

L'intérêt de cette simulation est évident. Si vous hésitez entre plusieurs papiers pour imprimer une photo donnée, inutile de gâcher une feuille de chaque type. Lancez un soft proofing pour chaque papier (en utilisant le profil ICC correspondant pour votre imprimante). Vous pourrez constater, par exemple, qu'avec un papier donné il y a peu de couleurs hors gamut alors qu'avec un autre, une trop grande partie des couleurs de votre photo devra être interpolée par le pilote de l'imprimante. Quand une couleur est non imprimable, le pilote cherche la couleur imprimable la plus proche. Le résultat dépend du mode de rendu choisi (perception ou colorimétrie relative).

Notez également que vous pouvez simuler l'impression sur un papier que vous ne possédez pas ! Il vous suffit de récupérer le profil ICC de ce papier pour votre imprimante.

Fiabilité de l'opération

Il serait stupide de prétendre que le résultat du soft proofing est 100% conforme à ce qui va sortir de l'imprimante, ne serait-ce que parce que vous pouvez agir sur certains réglages du pilote. Mais dans tous les cas, les problèmes les plus importants seront immédiatement mis en évidence :

- Dérive des couleurs

- Problèmes de dynamique
- Couleurs non imprimables
- Rendu des noirs

De même, vous déterminerez très facilement quel est le papier qui est le plus à même de reproduire au plus près les couleurs de votre photo. Vous visualiserez également très facilement de quelle manière les couleurs non imprimables sont traitées en fonction du mode de rendu choisi. Dans certains cas, l'interpolation sera sinon exacte, du moins satisfaisante. Dans d'autres cas, l'écart sera beaucoup trop fort.

Un résultat correct du soft proofing ne garantit pas à 100% une bonne impression mais a contrario, un mauvais résultat du soft proofing est une invitation très claire à ne pas cliquer sur le bouton imprimer.

Le soft proofing est assez souvent une source de frustration pour les photographes équipés d'écrans à gamut étendu (comme les Eizo à partir du milieu de gamme) mais ne disposant pas de moyens d'impression professionnels capables de reproduire les nuances visibles à l'écran. Mais en tous cas, ils peuvent limiter les problèmes en choisissant le papier qui donne le meilleur résultat.

Voilà. N'hésitez pas à expérimenter le soft proofing. Une fois maîtrisé, il vous fera faire des économies importantes.

Patrick Philippot

www.ppphoto.fr