
Fuji - simulation de films

Réglages personnalisés

Mise à jour 18/06/2018

Introduction

La firme Fuji bien connue pour ses films en photographie argentique propose dans ses boîtiers plusieurs types de simulation de films. En fonction de la génération de l'appareil toutes les simulations ne sont pas disponibles. Ainsi Acros n'est disponible que dans les boîtiers de la dernière génération.

Les utilisateurs d'appareils Fuji proclament haut et fort que les jpeg issus des boîtiers Fuji sont de qualité exceptionnelle et ne nécessitent pas le passage par le format Raw. Mêmes des photographes 'sérieux' utilisent le jpeg issu du boîtier. Ci-dessous quelques réglages glanés sur Internet.

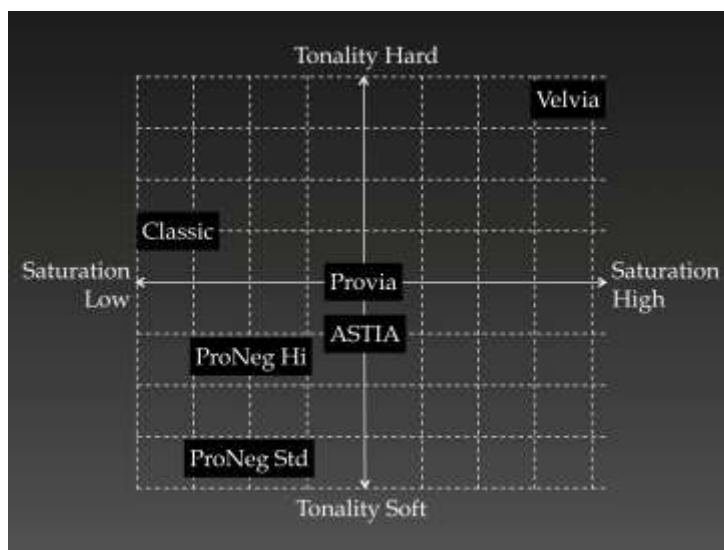


Figure 1 - comparaison ton/saturation des différentes simulations

Réglages personnalisés

Photographe	Broketographers						
Usage/intention	streetphotography						
Type de simulation	Acros+R						
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-1	Netteté	+2		
Ton lumière	+4	Ton ombre	+4	Couleur	N/A	grain	off

Photographe		Broketographers					
Usage/intention		Divers ; portraits hommes					
Type de simulation		Acros+V					
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-2	Netteté	+2		
Ton lumière	-2	Ton ombre	+4	Couleur	N/A	grain	faible

Photographe		Kevin Mullins (X-ambassador)					
Usage/intention		Divers					
Type de simulation		Acros – souvent Acros+R					
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	0 (-2)	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	+2	Couleur	N/A	grain	off

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		Neutre non contrasté (Flat neutral)					
Type de simulation		Pro Neg Std					
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-4	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	-1	Couleur	0	grain	-

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		Pseudo Tri-X – noir et blanc contrasté					
Type de simulation		B+R = Monochrome+R					
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-4	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	+2	Couleur	N/A	grain	-

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		Portrait N&B doux et subtil					
Type de simulation		A+Y = Acros+Y					
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-4	Netteté	+1	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	0	Couleur	N/A	grain	-

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		Portrait couleur - préféré					
Type de simulation		S = Astia					
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-4	Netteté	0	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	0	Couleur	0	grain	-

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		Fin de journée – très saturé					
Type de simulation		V = Velvia					
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-4	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	-1	Couleur	+2	grain	-

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		vidéo					
Type de simulation		CC = Classic Chrome					
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-4	Netteté	+1	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	-2	Couleur	0	grain	-

Photographe		Bert Stephani (X-ambassador)					
Usage/intention		vidéo					
Type de simulation		CC = Classic Chrome					
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-4	Netteté	+1	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	-2	Couleur	0	grain	-

Photographe		Peter Dareth Evans					
Usage/intention		Hommage à Eggleston (kodachrome)					
Type de simulation		CC = Classic Chrome					
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-3	Netteté	-1	WB	auto
Ton lumière	+2	Ton ombre	+2	Couleur	-2	grain	off

Photographe	Peter Dareth Evans						
Usage/intention	Hommage à Sternfeld ; couleurs justes / faible contraste						
Type de simulation	Std = Provia						
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-3	Netteté	-1	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	-1	Couleur	-3	grain	off

Photographe	Peter Dareth Evans						
Usage/intention	Hommage à Ellen Mark ; N&B documentaire, portrait						
Type de simulation	A+Y = Acros +Y						
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-3	Netteté	-1	WB	auto
Ton lumière	+2	Ton ombre	0	Couleur	N/A	grain	off

Photographe	Peter Dareth Evans						
Usage/intention	Hommage à Daido Moryama ; N&B granuleux						
Type de simulation	A+R = Acros +R						
Plage dynamique	100	Réduction du bruit	-3	Netteté	-1	WB	auto
Ton lumière	+4	Ton ombre	+4	Couleur	N/A	grain	off

Photographe	Peter Dareth Evans						
Usage/intention	Hommage à Winogrand ; N&B streetphotography						
Type de simulation	A = Acros						
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-3	Netteté	-1	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	-2	Couleur	N/A	grain	off

Photographe	Peter Dareth Evans						
Usage/intention	Hommage à LaRoque ; couleurs juste, portrait						
Type de simulation	Pro Neg = Pro Negative						
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-3	Netteté	-4	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	-2	Couleur	-1	grain	faible

Photographe	Peter Dareth Evans						
Usage/intention	Hommage à John Bulmer ; paysage urbain, streetphotography couleurs						
Type de simulation	V = Velvia						
Plage dynamique	auto	Réduction du bruit	-3	Netteté	-1	WB	auto
Ton lumière	-2	Ton ombre	+2	Couleur	-2	grain	off

Photographe	Roesch						
Usage/intention	B&W ACROS						
Type de simulation	Acros + R : outdoor						
Plage dynamique	DR200	Réduction du bruit	-2	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	+2	Ton ombre	+2	Couleur		grain	off

Photographe	Roesch						
Usage/intention	B&W ACROS						
Type de simulation	Acros + G : indoor ; portrait						
Plage dynamique	DR200	Réduction du bruit	-2	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	+2	Ton ombre	+2	Couleur		grain	off

Photographe	Roesch						
Usage/intention	B&W ACROS						
Type de simulation	Acros + R : outdoor - dramatic						
Plage dynamique	DR400	Réduction du bruit	-2	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	+3	Ton ombre	+2	Couleur		grain	off

Ajout : 18/06/2018

Photographe	Kevin Mullins						
Usage/intention	B&W day photography – nicknamed 'DAY' Kevin change le nom de C1 en 'Day'						
Type de simulation	Acros + R						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	-1	Netteté	+1	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	+2	Couleur	N/A	grain	off

Photographe	Kevin Mullins						
-------------	---------------	--	--	--	--	--	--

Usage/intention	Colour - nicknamed 'Meyerowitz'						
Type de simulation	Pro Neg High –						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	-2	Netteté	+1	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	+1	Couleur	-2	grain	faible

Photographe	Kevin Mullins						
Usage/intention	B&W nicknamed 'Night'						
Type de simulation	Acros + Y						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	-2	Netteté	0	WB	auto
Ton lumière	0	Ton ombre	+1	Couleur	N/A	grain	off

Photographe	Kevin Mullins						
Usage/intention	B&W granuleux : nicknamed 'Padilla' – son réglage préféré						
Type de simulation	Mono +R						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	0	Netteté	+1	WB	auto
Ton lumière	0	Ton ombre	+3	Couleur	N/A	grain	fort

Photographe	Kevin Mullins						
Usage/intention	Couleurs – nicknamed 'Parr (Martin Parr)'						
Type de simulation	Velvia						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	-1	Netteté	+2	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	+2	Couleur	+2	grain	off

Photographe	Kevin Mullins						
Usage/intention	B&W doux – nicknamed 'Portrait'						
Type de simulation	Acros + G						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	-1	Netteté	0	WB	auto
Ton lumière	-1	Ton ombre	+2	Couleur	N/A	grain	off

Photographe	Kevin Mullins						
Usage/intention	couleurs - nicknamed 'Street'						
Type de simulation	Classic Chrome						
Plage dynamique	DR100	Réduction du bruit	0	Netteté	+1	WB	auto

Ton lumière	-1	Ton ombre	+2	Couleur	-1	grain	off
-------------	----	--------------	----	---------	----	-------	------------