

Photomatix Essentials 4.1

Manuel de l'utilisateur



Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Introduction | 1 |
| Section 1: La photographie HDR (High Dynamic Range) | 2 |
| 1.1 Qu'est-ce que la photographie HDR ?..... | 2 |
| 1.2 Comment prendre des photos pour le HDR ? | 3 |
| 1.3 Réglages de l'appareil photo | 3 |
| 1.4 Ecart d'expositions recommandés | 4 |
| Section 2: Installation de Photomatrix Essentials..... | 5 |
| Installer Photomatrix Essentials..... | 5 |
| Section 3: Utiliser Photomatrix Essentials | 6 |
| 3.1 Trois étapes essentielles..... | 6 |
| 3.2 Etape 1: charger des photos bracketées | 7 |
| 3.3 Etape 2 : ajuster et aperçu | 12 |
| 3.4 Etape 3 : finition et sauvegarde | 16 |
| Section 4: Préférences | 18 |
| 4.1 Ignorer l'étape d'alignement..... | 18 |
| 4.2 Options de réduction du bruit | 18 |
| 4.3 Rafraîchir l'aperçu en continu | 19 |
| Glossaire | 20 |
| En savoir plus et obtenir de l'aide..... | 22 |

Chacune des sections listées ci-dessus est un lien cliquable.

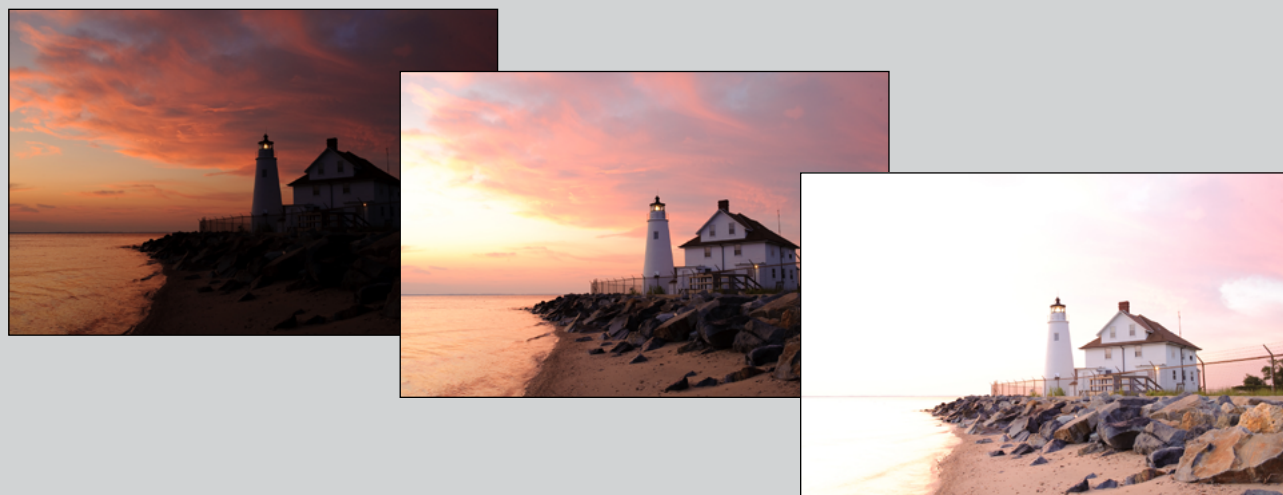
Tous les pieds de page de ce document permettent de revenir à cette page.

Introduction

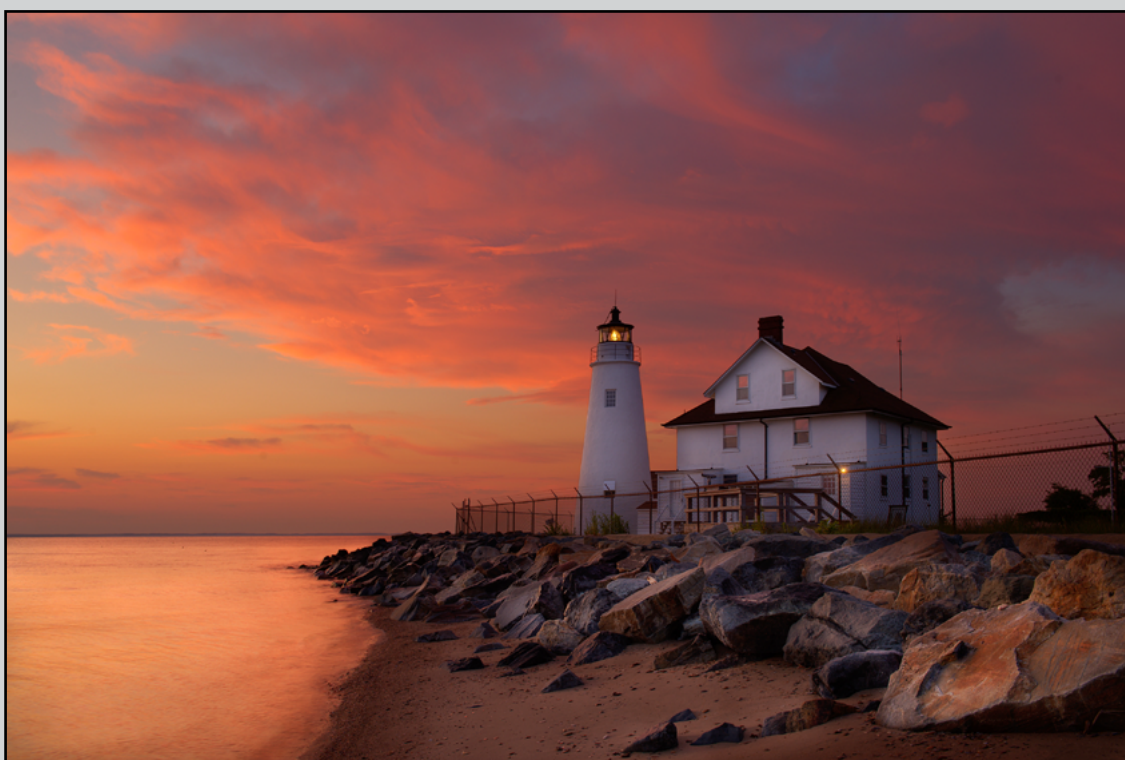
Photomatrix Essentials fonctionne avec des photos d'une même scène prises sous des expositions différentes. Les photographies prises avec ces différentes expositions sont appelées images "bracketées" en référence à la fonction de bracketing automatique (AEB) disponible sur de nombreux modèles d'appareils photo.

Dans un premier temps, ce manuel détaille les étapes pour réaliser vos propres lots d'images bracketées. Puis, le manuel vous guide au travers des trois étapes suivantes et qui expliquent le mode de fonctionnement de Photomatrix Essentials :

- Etape 1 - Chargement des photos :** charger vos photos bracketées dans Photomatrix Essentials.
- Etape 2 - Ajustement et aperçu :** ajuster l'image HDR pour obtenir le résultat que vous souhaitez.
- Etape 3 - Finition et sauvegarde :** ajouter une touche finale à votre image et la sauvegarder.



PHARE DE COVE POINT - PHOTO © FERRELL MCCOLLOUGH



Section 1: la photographie HDR (High Dynamic Range)

1.1 Qu'est-ce que la Photographie HDR ?

A l'origine de la photographie HDR se trouve la constatation qu'il n'existe que peu de situations où une image simple suffit pour capturer correctement toute la dynamique (qui s'étend depuis les plus basses lumières jusqu'aux régions les plus brillantes) de la scène.

En d'autres termes, les appareils photos d'aujourd'hui ne peuvent pas reproduire fidèlement tout l'ensemble d'une scène contenant ne serait-ce que des contrastes modérés. Il en résulte deux problèmes principaux (qui peuvent parfois se produire dans une même photo) :

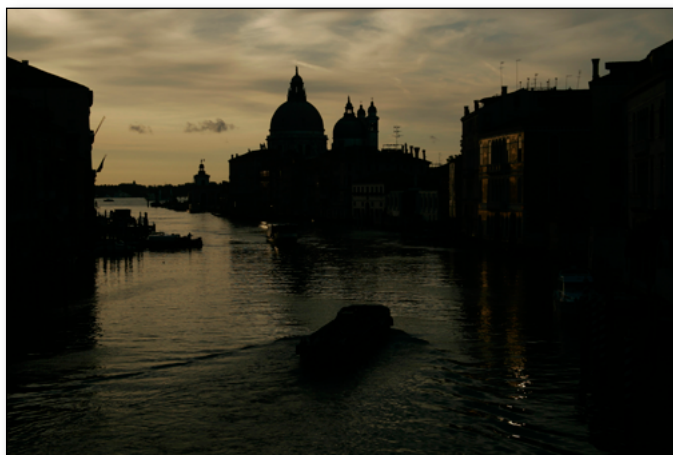
- **Hautes lumières brûlées**

Lorsque le temps d'exposition est réglé pour exposer correctement le premier plan, les zones les plus brillantes en souffrent. Elles "brûlent" et deviennent blanches parce qu'elles ne contiennent que très peu ou pas du tout de données exploitables.



- **Perte de détails dans les ombres**

Inversement, quand les zones brillantes sont correctement exposées (en réduisant le temps d'exposition), il n'y a plus assez de lumière pour enregistrer les détails dans les zones les plus sombres de la scène. Ces zones deviennent alors très sombres ou toutes noires.



La photographie HDR résout ces problèmes en exploitant un nombre de photos suffisant (typiquement 3 expositions, séparées de 2 diaphragmes, ou encore 2 I.L.) pour englober la totalité de la plage dynamique d'une scène donnée. A partir de ces données, Photomatix Essentials peut combiner les différentes photos et les traiter pour récupérer des détails dans les ombres et préserver les hautes lumières de la saturation.

Pour certains photographes, le but et la signification de la photo HDR est sa capacité à augmenter le réalisme photographique. Pour eux, le HDR n'est pas un "effet", mais un remède aux limitations dynamiques des capteurs numériques. Pour quelques uns de ces photographes, c'est finalement la photographie standard qui n'est pas réaliste, car elle ne rend pas correctement la dynamique complète de la plupart des scènes photographiées.

Pour beaucoup d'autres photographes, le HDR est perçu comme un outil artistique offrant une grande latitude créative. D'un point de vue pratique, cependant, tous les styles de photographies HDR sont construits sur la même base, à savoir l'exploitation d'un lot d'images bracketées.

La section suivante dresse les grandes lignes et indique les meilleures façons de procéder pour la capture des images bracketées.

1.2 Comment prendre des photos pour le HDR

Prendre des photos pour le HDR est facile. Il faut juste travailler dans un état d'esprit différent de celui de la photo traditionnelle qui se base sur la prise d'une seule image.

Au lieu de prendre une seule photo de la scène, le HDR nécessite au moins 3 expositions : la première est optimisée pour les tons moyens (exposition normale), la seconde est optimisée pour les hautes lumières et la dernière est optimisée pour les ombres. Cette façon de procéder consistant à capturer plus de dynamique que la vraie plage d'une scène, à l'aide d'expositions plus courtes et plus longues que le temps de pose standard, est appelée "bracketing" ou prise de vues bracketées.

Le lot "d'images bracketées" contient, en tant que groupe, des informations d'exposition plus justes et complètes qu'une photo unique ne pourrait jamais contenir. Le but d'un logiciel de traitement HDR comme Photomatix Essentials consiste ensuite à combiner avec justesse ces images bracketées en une seule image finale ayant un aspect **plus réaliste**, ou avec un **réalisme augmenté**, ou encore un **effet artistique**.

Mais nous verrons plus tard ces choix artistiques. La première étape consiste avant tout à capturer un bon lot d'images bracketées.

1.3 Réglages de l'appareil photo

La photographie HDR requiert un réglage spécifique sur votre boîtier photo :

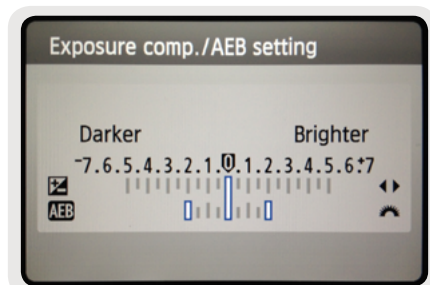
- Sélectionnez le mode Priorité à l'ouverture (Av) de votre boîtier afin que l'appareil modifie uniquement la vitesse d'obturation entre les prises de vue (l'ouverture, ou diaphragme, doit rester constant).
- Choisissez la sensibilité la plus faible possible (ex : 50 ou 100 ISO).
- Désactivez le flash. En effet, le flash peut essayer d'équilibrer les expositions de toutes les images, alors que le but est au contraire d'obtenir des écarts d'expositions volontaires.
- L'utilisation d'un trépied est recommandée mais n'est pas obligatoire car Photomatix Pro possède des options pour aligner automatiquement les séries d'images bracketées prises à main levée.

Les appareils numériques Reflex, bridge et quelques compacts possèdent un mode **bracketing automatique d'expositions** (AEB ou BKT). Ceci permet de prendre 3 photos ou plus d'affilée sous différentes expositions: une photo exposée correctement, une (ou plus) sous-exposée(s) et une (ou plus) sur-exposée(s). Suivez les conseils donnés ci-dessous si votre boîtier est pourvu du mode AEB :

- Sélectionnez le **mode prise de vue en continu** ou en rafale. Consultez la notice de votre appareil photo pour connaître les instructions de réglages spécifiques à votre boîtier.
- Sélectionnez le mode AEB de **bracketing automatique**
- Si possible, utilisez un retardateur ou un déclencheur souple afin de réduire au maximum les vibrations de l'appareil photo.
- Sélectionnez un intervalle de +/- 2 IL pour une plage d'exposition optimale. Si votre appareil ne permet pas un écart de 2 IL, sélectionnez la valeur la plus haute permise. Consultez la notice de votre appareil photo pour connaître les instructions spécifiques à ce réglage.

Vous pouvez visionner un court tutoriel vidéo (en anglais) sur la prise de vues bracketées en suivant ce lien :

<http://www.hdrsoft.com/resources/camera-aeb-selection.html>



Sélection des incréments +/- 2IL sur l'écran LCD d'un boîtier Canon 550D



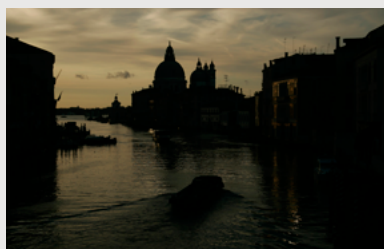
Réglages AEB sur un Nikon D7000 (3 expos avec +/- 2IL)

1.4 Ecart d'expositions recommandés

Le bracketing vous permet d'étendre la plage dynamique de votre appareil photo pour pouvoir capturer toute la lumière d'une scène donnée, en prenant de multiples photos avec des temps d'exposition différents. Bien qu'il n'existe pas une méthode unique qui fonctionne en toutes circonstances (notamment parce que les performances des appareils photos sont variables), une bonne règle consiste à prendre trois expositions séparées par 2 diaphragmes, ou encore 2 IL, en utilisant le mode AEB de bracketing automatique. Cependant, comme tous les appareils photos n'ont pas les mêmes capacités de bracketing, certains boîtiers sont limités à des écarts de 1 IL ou moins.

Avec la plupart des scènes prises en extérieur, il suffit généralement de prendre 3 expositions séparées de 1 ou 2 IL. Il existe quelques cas, cependant, où ce n'est pas suffisant, comme par exemple la photographie d'une scène d'intérieur avec une vue vers l'extérieur, un jour ensoleillé.

Un incrément de 1 IL (Indice de Luminance) est également appelé un "diaphragme" par les photographes. Augmenter d'un IL correspond à doubler la quantité de lumière qui arrive jusqu'au capteur de l'appareil photo. Imaginez que vous ayez à capturer une scène ayant une dynamique de 8 IL à l'aide de temps d'expositions échelonnés entre 1/250 et 1 seconde (on suppose bien entendu que la sensibilité ISO et que l'ouverture restent constants pendant la prise de vues). Si vous utilisez un incrément de +/-1 IL, vous aurez besoin de 9 images pour capturer la dynamique de la scène. Si vous choisissez +/-2 IL, vous n'aurez plus besoin que de 5 images pour capturer cette même scène dont la dynamique est de 8 IL. Photomatrix Essentials peut prendre en charge des lots jusqu'à 5 images, donc un incrément de 2 IL est préférable dans cet exemple.



*Sous-exposition (-2 IL):
Capture les détails des hautes
lumières*



*Exposition équilibrée (0 IL):
Capture les tons moyens*



*Surexposition (+2 IL):
Capture les détails dans les
ombres*



Section 2: Installation de Photomatix Essentials

Photomatix Essentials est disponible en tant qu'application autonome, et également sous la forme d'un plugin compatible avec Photoshop Elements (à partir de la version 6). Le plugin n'étant disponible qu'en anglais, il ne sera pas abordé dans ce manuel

Installation de Photomatix Essentials

Pour installer la **version autonome** de Photomatix Essentials, téléchargez le programme d'installation à partir de **section du téléchargement** de la section francophone du site HDRsoft.

Lancez ensuite le programme d'installation comme avec n'importe quelle autre application.

Une fois le programme installé, démarrez l'application à partir du menu démarrer (Windows) ou du Launchpad (Mac)

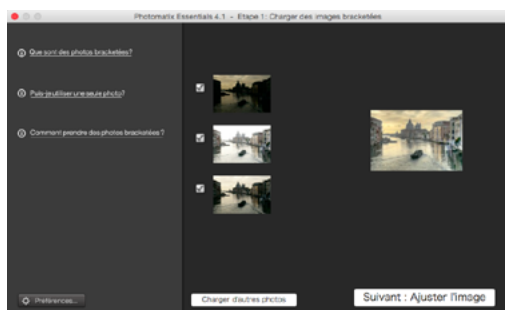
Section 3: Utiliser Photomatix Essentials

3.1 Trois étapes essentielles

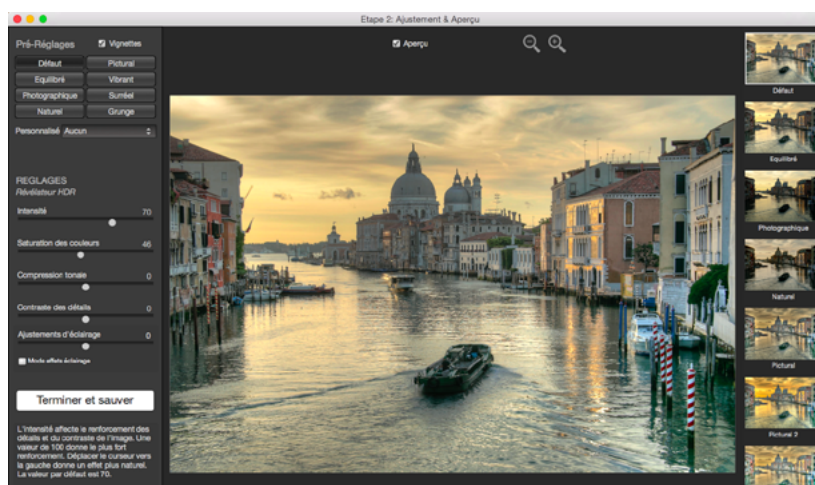
L'utilisation de Photomatix Essentials se déroule en trois grandes étapes :

- Etape 1.** Charger un lot d'images bracketées (ou une image simple) dans Photomatix Essentials.
- Etape 2.** Ajustez l'aperçu de l'image combinée selon vos goûts.
- Etape 3.** Ajoutez une touche finale optionnelle à l'image et sauvegardez le résultat.

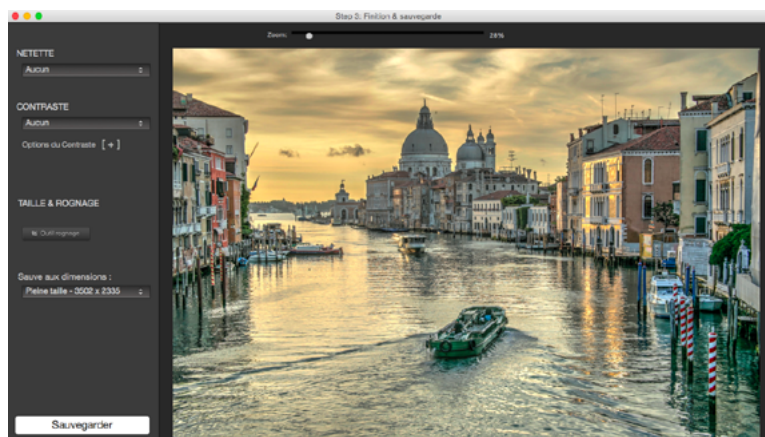
Une fois que votre image est sauvegardée à l'issue de **l'étape 3**, le programme redémarre à **l'étape 1**, prêt à charger de nouvelles photos.



Etape 1: chargement des photos



Etape 2 : ajustement et aperçu



Etape 3 : finition et sauvegarde

3.2 Etape 1: charger des photos bracketées

3.2.1 Charger des photos

Pour utiliser Photomatix Essentials, chargez d'abord un lot d'images bracketées, ou bien une image simple que vous désirez traiter. Il y a deux manières de procéder :

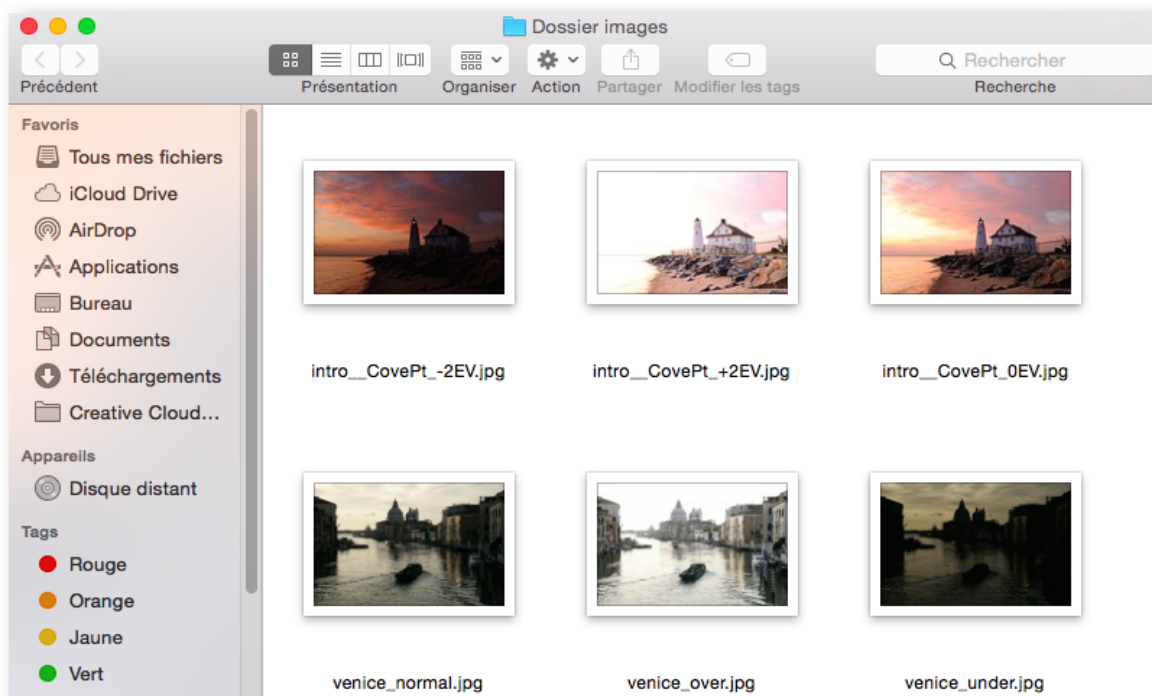
- **Glisser et déposer :** faites glisser les photos depuis un dossier de votre ordinateur et déposez les dans la fenêtre de Photomatix Essentials.
- **Explorer :** utilisez la boîte de dialogue *Ouvrir* pour naviguer et trouver les images source que vous souhaitez charger dans Photomatix Essentials.

REMARQUE : il est possible de sélectionner une photo simple si vous le souhaitez . Cliquez sur le bouton **Puis-je utiliser une seule photo ?** pour obtenir plus de détails.

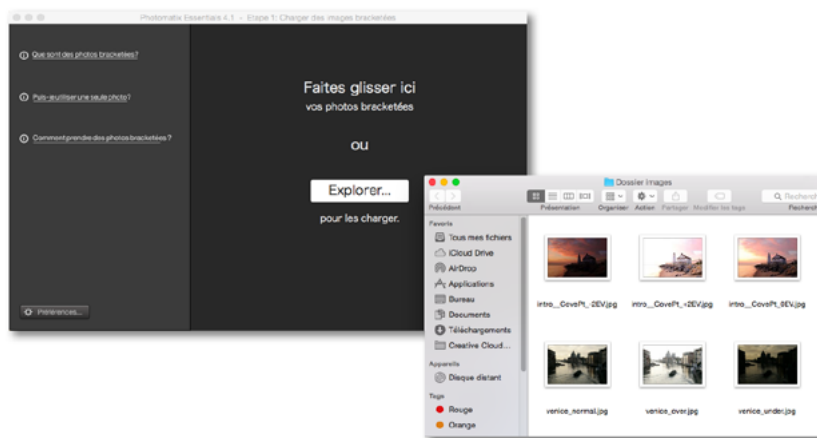
3.2.2 Glisser et déposer des photos

Suivez ces étapes pour glisser et déposer une ou plusieurs images dans Photomatix Essentials :

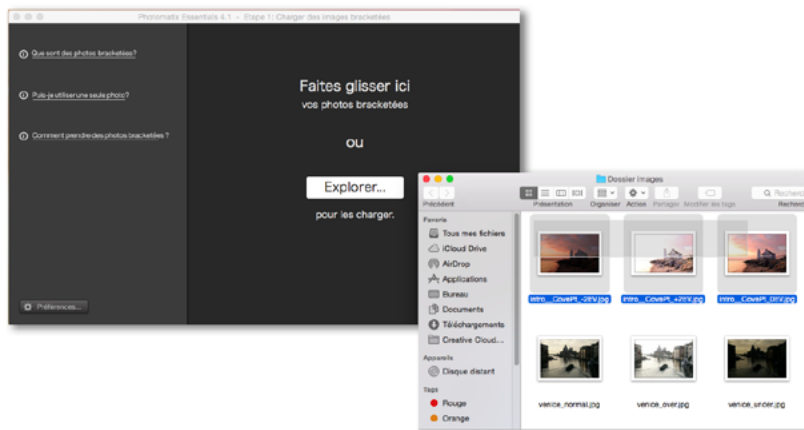
1. Démarrez Photomatix Essentials.
2. Ouvrez le dossier de votre ordinateur qui contient les images que vous souhaitez utiliser.



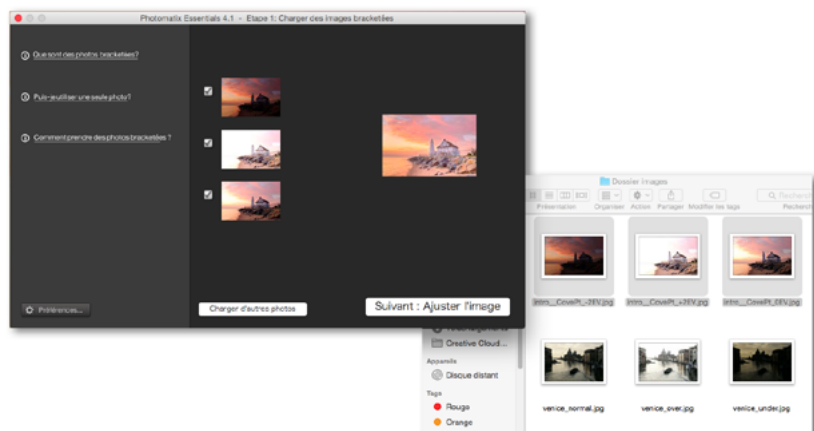
3. Ajustez la dimension et l'emplacement du dossier et de Photomatix Essentials de manière à pouvoir faire glisser les fichiers.



4. Sélectionnez vos images.



5. A l'aide de la souris, faites glisser les images et déposez les dans la fenêtre de l'étape 1 de Photomatix Essentials.

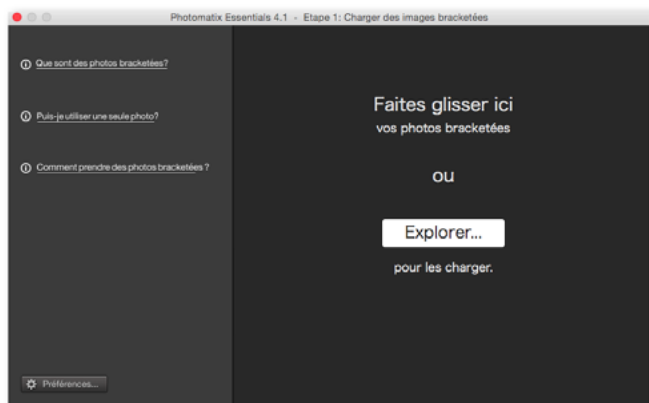


Vous pouvez faire glisser et déposer les images individuellement ou en groupe.

3.2.3 Explorer les photos

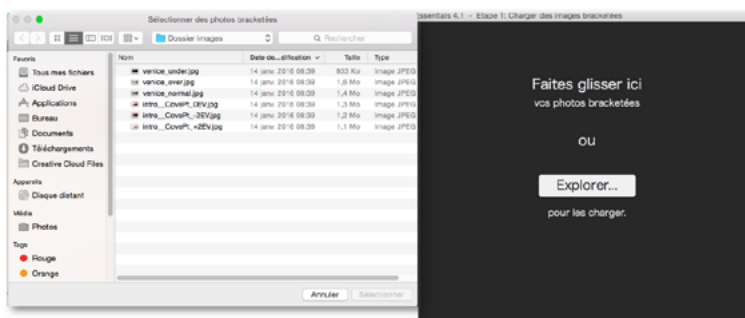
Suivez ces étapes pour trouver les fichiers à ouvrir à l'aide de l'explorateur :

1. Démarrez Photomatix Essentials.

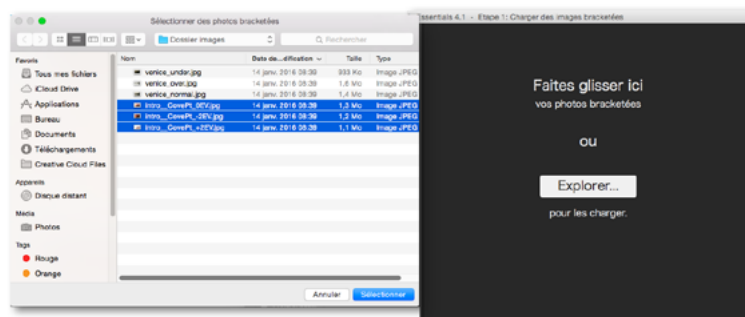


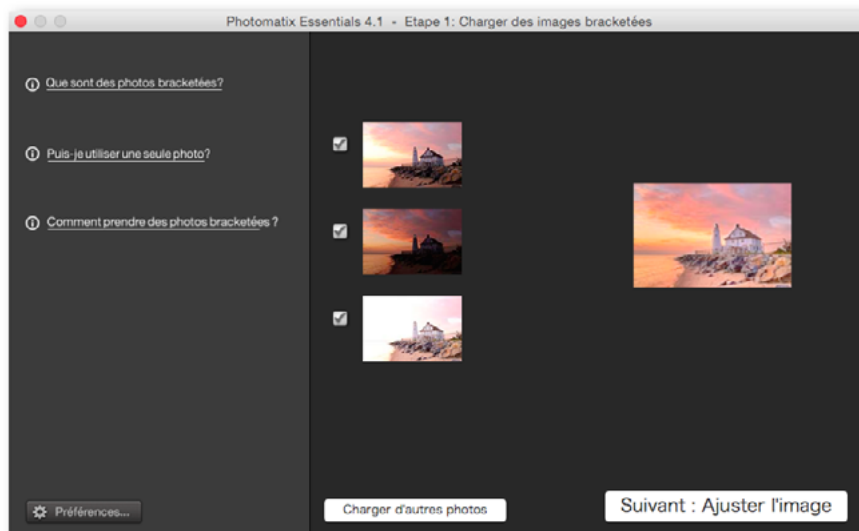
Etape 1: aucune photo n'est chargée

2. Cliquez sur le bouton **Explorer** pour naviger vers le dossier de votre ordinateur où sont stockées les photos.



3. Sélectionnez les images à ouvrir.
4. Cliquez sur le bouton **Sélectionner**.



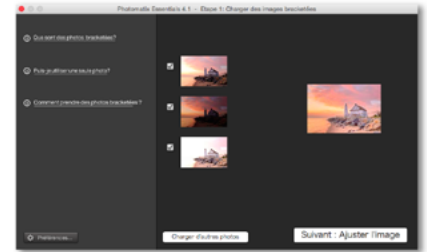
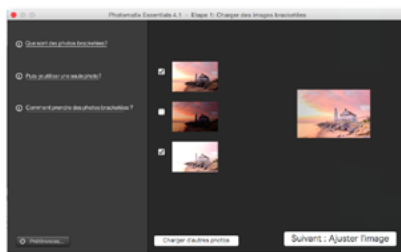
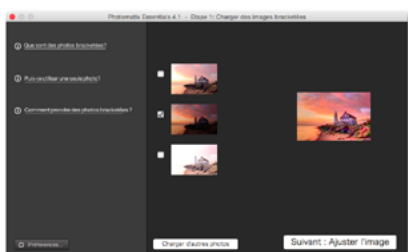


Etape 1 : un lot de 3 images bracketées est chargé

3.2.4 Sélectionner / Désélectionner des photos chargées

Une fois que vos photos sont chargées dans Photomatix Essentials, vous pouvez noter que dans l'interface :

- Chaque photo s'affiche sous la forme d'une vignette. Cela permet de vérifier rapidement si les photos chargées font bien partie du même lot et de contrôler leur exposition relative.
- Une vignette plus grande montre un aperçu de l'image HDR combinée telle qu'elle apparaîtra avec les réglages par défaut.
- A côté de chaque vignette se trouve une case qui est cochée par défaut (sauf si vous ne chargez qu'une seule photo). La case cochée indique que la photo fait partie du lot qui va être traité. Décocher une photo permet de la retirer du processus de traitement. La grande vignette se met automatiquement à jour lorsque vous cochez ou décochez l'une des photos.



Cocher ou décocher des photos source donne des résultats différents comme on le voit sur la grande vignette d'aperçu.

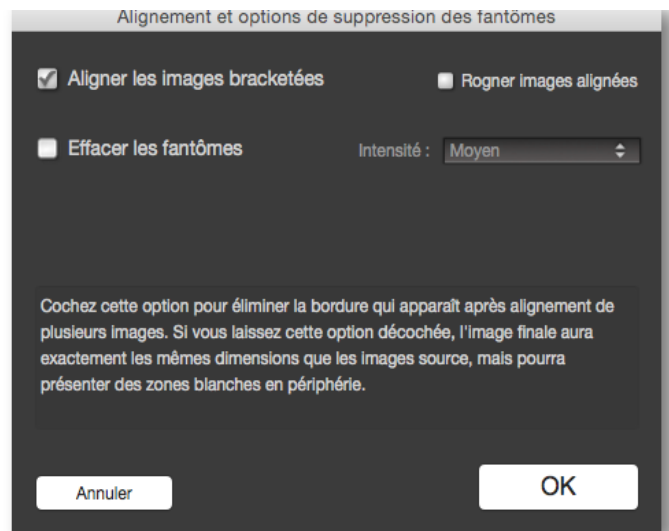
3.2.5 Charger d'autres photos

Pour recommencer, appuyez sur **Charger d'autres photos**. Les vignettes sont effacées de l'interface et vous pouvez recommencer à charger de nouvelles images.

Pour continuer vers l'étape 2 avec les images chargées et sélectionnées, cliquez sur **Suivant : Ajuster l'image**.

3.2.6 Options d'alignement et de suppression des images fantômes

Après avoir chargé un lot d'images bracketées, la boîte de dialogue des **Options d'alignement et de suppression des fantômes** apparaît après avoir cliqué sur **Suivant** dans l'étape 1. Notez que vous pouvez choisir l'affichage ou non de cette fenêtre à partir du panneau des **Préférences**.



Panneau des options d'alignement et de suppression des images fantômes

L'alignement des images est une fonction essentielle du traitement HDR car les images bracketées prises à main levée présentent toujours des décalages. Même l'utilisation d'un trépied n'élimine pas totalement les petits déplacements provoqués par le vent ou d'autres sources de perturbations mineures de l'appareil photo. Ainsi l'option **Aligner les images bracketées** est cochée par défaut dans Photomatix Essentials.

REMARQUE : il existe quelques cas où les images ne doivent pas être alignées. C'est le cas, par exemple, lorsque vous générez des expositions fictives à partir d'un fichier RAW unique, en modifiant le réglage de l'exposition dans votre logiciel de conversion d'images RAW. Un autre exemple concerne le traitement HDR de panoramas déjà assemblés.

L'option **Rogner les images alignées** élimine les bordures inutiles qui résultent de l'alignement des images. En désactivant cette option, les images traitées auront exactement les mêmes dimensions (hauteur et largeur) que les images source, mais présenteront des parties blanches sur les bords.

La suppression des images fantômes concerne le problème des artefacts qui apparaissent quand on combine des images sur lesquelles le sujet a bougé. Par exemple, si vous photographiez des piétons qui se déplacent au cours du bracketing, ils occuperont des positions différentes sur chacune des images, et l'image combinée montrera des personnages multiples à l'aspect translucide, d'où l'appellation "fantômes".

Pour réduire ces artefacts, sélectionnez **Supprimer les fantômes** et choisissez une valeur de correction. Il y a cinq niveaux de correction, de **Très léger** à **Très fort**. Veillez toutefois à choisir le niveau le plus bas possible pour assurer la correction, afin d'éviter de détériorer la qualité de votre image.

Si malgré tout des images fantômes persistent à l'étape 2, vous pouvez fermer la fenêtre de l'aperçu pour retourner à l'étape 1. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton **Suivant** pour recommencer le traitement des images source. Lorsque la fenêtre des options d'alignement et de suppression des fantômes apparaît, choisissez un niveau de correction plus important que celui que vous aviez précédemment défini.

Vous pouvez refaire l'opération autant de fois que nécessaire. Sachez toutefois qu'il existe des lots de photos pour lesquels les images fantômes ne peuvent être totalement éliminées de façon automatique.

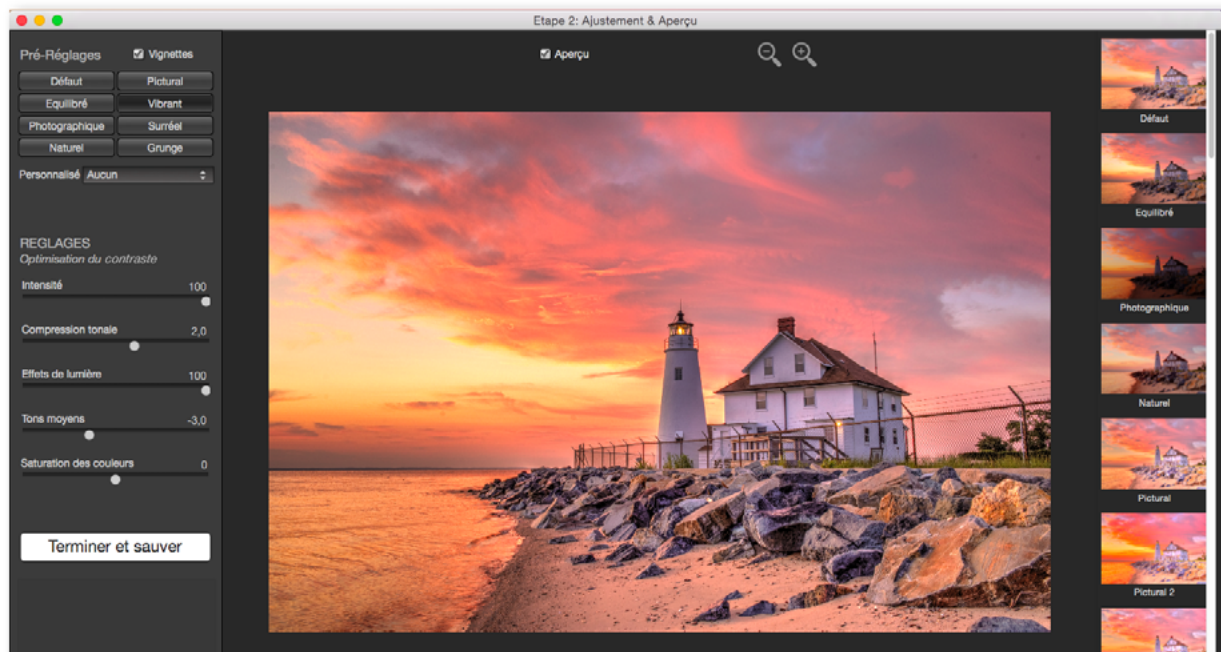
3.3 Etape 2 : ajustement et aperçu

3.3.1 Vue d'ensemble de l'étape 2

Le coeur de Photomatix Essentials se situe à l'**étape 2**. Au cours de cette étape, vous pouvez choisir un **réglage prédéfini** ou un **réglage personnalisé** que vous aurez créé durant l'une de vos sessions de travail. Une fois que vous appliquez un **réglage prédéfini**, vous pouvez optimiser les paramètres individuels qui "collent" le mieux à votre image. Si vos paramètres créent un nouvel effet que vous trouvez intéressant, vous pouvez sauvegarder les réglages comme un nouveau **réglage personnalisé** pour pouvoir le réutiliser plus tard.

Suivez ces étapes quand vous arrivez à l'**étape 2**:

1. Cliquez sur une vignette sur le côté droit pour choisir un effet qui que vous aimez.
(pour plus de détails, référez vous à la section 3.3.2 "Travailler avec les réglages prédéfinis", page 13)
2. Si vous le souhaitez, ajustez les **réglages** sur la gauche pour affiner, exagérer ou jouer avec l'effet.
3. Une fois que vous êtes satisfait du résultat, pressez le bouton **Traiter et Sauver**.



Etape 2 : aperçu et ajustement

3.3.2 Travailler avec les réglages prédéfinis

Avec Photomatix Essentials, les réglages prédéfinis apparaissent en colonne sur le côté droit de la fenêtre d'aperçu à l'**étape 2**. Chaque miniature montre un aperçu d'un réglage donné sur votre image. Quand vous cliquez sur l'une des miniatures, le réglage prédéfini est alors sélectionné et s'applique à l'aperçu principal. Les paramètres situés à gauche de l'image sont également mis à jour pour refléter les réglages en cours.

Ces réglages prédéfinis sont également appelés des réglages "usine" car ils sont fournis de construction avec le logiciel. Photomatix Essentials offre 31 réglages prédéfinis disponibles quand vous travaillez avec des lots d'images bracketées et 26 si vous travaillez avec une image simple.

Les réglages prédéfinis proposent une palette variée d'effets à partir de la combinaison de différents réglages et méthodes, dans le but de donner des résultats satisfaisants avec une large variété de sujets. Les réglages prédéfinis constituent un bon point de départ pour explorer vos propres réglages, que vous affinerez en fonction de la spécificité de vos images.

Les différentes combinaisons de réglages produisent une large gamme d'effets et de styles d'images. Lorsque vous trouvez une combinaison qui fonctionne bien avec un type d'image, vous pouvez, si vous le souhaitez, sauvegarder ce réglage pour l'utiliser avec de futures images. Pour sauvegarder vos propres "**Réglages personnalisés**" et pouvoir y accéder plus tard, cliquez sur la liste déroulante des réglages :

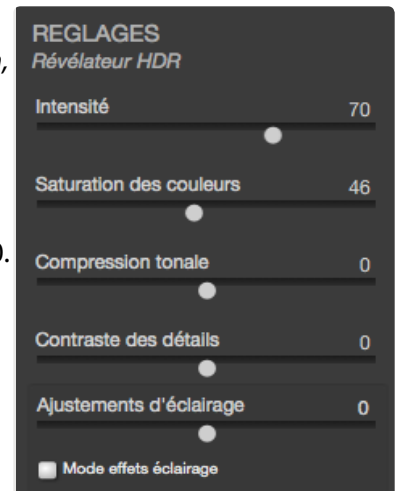
1. Cliquez sur la liste déroulante des réglages.
2. Dans liste, choisissez **Sauver Pré-réglage**.
3. Entrez un nom pour ce réglage et cliquez sur **Sauvegarder**.

Si vous sauvegardez le réglage dans l'emplacement par défaut (qui est également le dossier utilisé par Photomatix Pro pour stocker les réglages "usine"), le réglage est automatiquement ajouté à la liste déroulante. Si vous effectuez la sauvegarde dans un autre emplacement, vous pouvez y accéder en cliquant sur la liste déroulante des **Réglages prédéfinis** puis en sélectionnant **Charger pré-réglage** dans la liste.

3.3.3 Réglages de HDR-Révéléteur

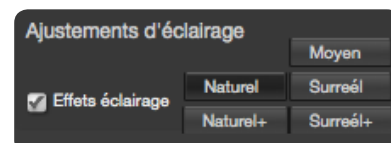
Les réglages suivants font partie de la méthode **Révéléteur HDR**, qui est utilisée avec ces pré-réglages : *Défaut, Pictural, Pictural 2, Pictural 3, Pictural 4, Accentuation, Surréal, Grunge, Grunge 2, Créatif, Créatif 2, Créatif 3, Léger 2, Léger 3, Lisse, Lisse 2, Monochrome, Monochrome 2, N&B Artistique*.

- **Intensité** : L'intensité affecte le renforcement des détails et du contraste de l'image. Une valeur de 100 donne le plus fort renforcement. Déplacer le curseur vers la gauche donne un effet plus naturel. La valeur par défaut est 70.
- **Saturation** : Ajuste la saturation des couleurs de l'image. Plus le niveau de saturation est important, plus les couleurs sont prononcées. Régler le curseur à sa valeur la plus basse (-10) produit une image en niveaux de gris. La valeur par défaut est 46.
- **Compression** : La compression des tons ajuste la gamme tonale de l'image tone-mappée. Déplacer le curseur à droite réduit la gamme tonale, éclaircit les ombres et assombrit les hautes lumières. L'effet inverse et un aspect plus naturel sont obtenus en allant vers la gauche).
- **Contraste des détails** : Ce paramètre contrôle la quantité de contraste appliquée aux détails de l'image. Déplacer le curseur vers la droite augmente le contraste des détails et confère à l'image un aspect plus net, mais la rend aussi plus sombre. Déplacer le curseur vers la gauche réduit le contraste et éclaircit l'image.
- **Ajustements d'éclairage** : Les deux modes d'ajustement des effets de lumière agissent sur le 'look' global, contrôlant l'étendue sur laquelle l'aspect de l'image est naturel ou surréaliste.



Réglages du Révéléteur HDR

- **Case du mode des effets d'éclairage** : Vous pouvez choisir entre deux modes pour régler l'ajustement de l'éclairage, où chaque mode produit des résultats sensiblement différents. Cocher cette case permet de produire des résultats avec un effet de 'lumière magique'. Notez qu'il n'existe pas de réglage plus fin pour ce mode.



*HDR-Révéléateur –
Ajustement des effets d'éclairage*

3.3.4 Réglages de l'optimisation du contraste

Les réglages suivants appartiennent à la méthode d'**Optimisation du Contraste**, qui est utilisée avec les pré-réglages suivants : *Équilibré, Vibrant, Accentué 2, Léger, Monochrome 3*.

- **Intensité** : L'intensité définit le niveau de renforcement donné au contraste et aux détails dans l'image. Une valeur de 100 procure le plus fort renforcement. Déplacer le curseur vers la gauche donne un effet plus naturel. La valeur par défaut est 50.
- **Compression** : La compression tonale altère la plage dynamique de l'image tone-mappée. Déplacer le curseur vers la droite réduit la dynamique, éclaircit les ombres et assombrit les hautes lumières. Le déplacer vers la gauche produit l'effet contraire, donnant à l'image un 'look' plus naturel.
- **Effets d'éclairage** : L'effet d'éclairage contrôle l'importance des ombres, affectant l'aspect de l'image dans sa globalité. Déplacer le curseur vers la droite éclaircit les ombres, donnant un "look" plus surréaliste ou "vibrant". Une valeur nulle désactive l'effet, laissant les ombres préservées. La valeur par défaut est 20.
- **Tons moyens** : Ajuste la luminosité des tons moyens, ce qui a un impact sur le contraste de l'ensemble de l'image. Déplacer le curseur vers la droite éclaircit les tons moyens et réduit le contraste.
- **Saturation des couleurs** : Ajuste la saturation des couleurs de l'image. L'augmentation de la saturation accroît l'intensité des couleurs. Régler le curseur à sa valeur la plus basse (-10) génère une image en niveaux de gris.

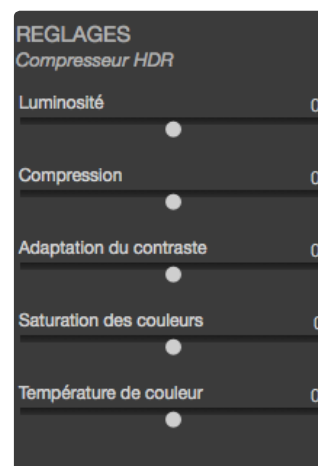


*Réglages de l'Optimisation
du Contraste*

3.3.5 Réglages de HDR-Compresseur

Les réglages suivants appartiennent à la méthode **Compresseur-HDR** qui est utilisée avec les pré-réglages suivants : *Photographique, Profond, N&B Photographique*.

- **Luminosité** : Ajuste la luminosité globale de l'image. La valeur par défaut est zéro.
- **Compression** : Contrôle la compression de la gamme tonale. Glisser le curseur vers la droite ramène les hautes lumières et les ombres vers les tons moyens.
- **Adaptation du contraste** : Contrôle l'influence de la luminosité moyenne par rapport à l'intensité du pixel traité. Glisser le curseur vers la droite donne des couleurs plus "prononcées". Glisser le curseur vers la gauche donne un résultat plus "naturel".
- **Saturation** : Ajuste la saturation des couleurs de l'image finale. Plus la saturation est élevée, plus l'intensité de la couleur est accrue. Régler le curseur à sa valeur la plus faible (-10) produit une image en niveau de gris.



*Réglages du
compresseur HDR*

- **Température de couleur** : Ajuste la température de couleur de l'image finale par rapport à la température de couleur de l'image HDR source. Déplacez le curseur vers la droite pour obtenir une image aux tons plus chauds tirant vers le jaune orangé. Déplacez le curseur vers la gauche pour obtenir une image aux tons plus froids et bleutés. Le curseur au niveau zéro conserve la température couleur de l'image source HDR.

3.3.6 Réglages de la Fusion d'expositions / Naturel

Les réglages suivants appartiennent à la méthode **Fusion d'expositions** qui est utilisée avec les pré-réglages suivants : *Naturel*, *Pictural 5*, *Surréal 2*, *Léger 4*, *N&B Naturel*.

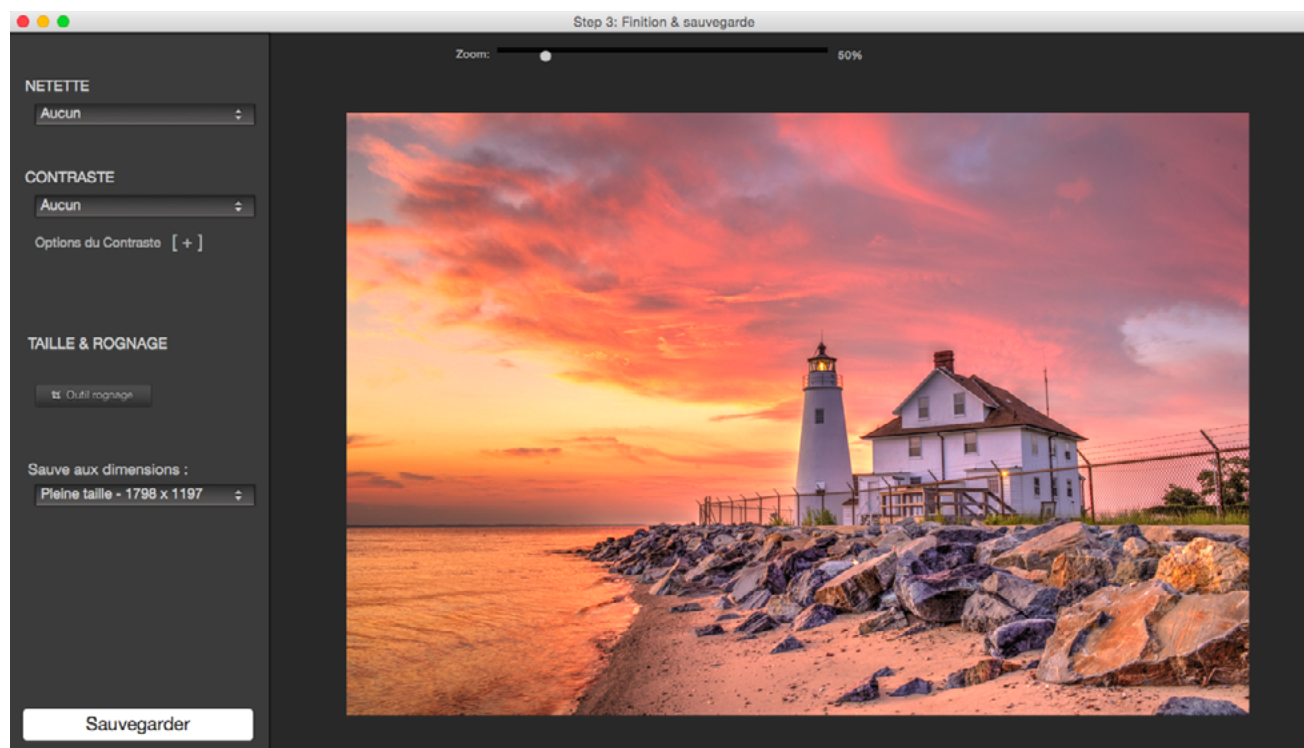
- **Intensité** : Détermine le niveau d'augmentation du contraste local. Déplacer le curseur vers la droite contribue à éclaircir les ombres et fait ressortir les détails dans les hautes lumières. Déplacer le curseur vers la gauche produit un effet plus 'naturel'.
- **Luminosité** : Ce paramètre contrôle la luminosité de l'image fusionnée en ajustant la pondération de chaque image source dans l'image finale. Déplacer le curseur vers la droite favorise les images sur-exposées, donnant un résultat plus clair. Le déplacer vers la gauche donne un résultat plus sombre en favorisant les images sous-exposées.
- **Contraste local** : Ce réglage augmente le contraste et la netteté des détails de l'image. Ceci a également comme effets secondaires d'augmenter le bruit et de produire de légers halos autour des zones à forte luminosité. Les valeurs proches du maximum ont tendance à donner un aspect surréaliste à l'image. La valeur par défaut est 2.
- **Saturation des couleurs** : Permet d'ajuster saturation des canaux RVB. Plus la saturation est élevée, plus l'intensité de la couleur est accrue. Une valeur de -10 produit une image en niveaux de gris.
- **Tons moyens** : Permet d'ajuster le contraste au niveau des tons moyens. Déplacer le curseur vers la droite augmente la luminosité mais réduit le contraste global. Déplacer le curseur vers la gauche assombrit l'image et augmente le contraste.



Réglages Fusion/Naturel

3.4 Etape 3: Finition et sauvegarde

3.4.1 Vue d'ensemble de l'étape 3



L'étape 3 : Finition et sauvegarde

Le réglage que vous avez choisi à l'étape 2 a été appliqué aux images source bracketées, et l'image traitée à pleine résolution est visible à l'étape 3.

Si vous souhaitez ajuster l'image de manière différente ou en utilisant un réglage différent, il suffit de fermer la fenêtre pour revenir à l'étape 2.

Le but principal de l'étape 3 est d'appliquer quelques retouches finales avant de sauvegarder votre travail et de retourner à l'étape 1 pour charger de nouvelles images.

3.4.2 Appliquer la touche finale

Avant de sauvegarder votre travail, si vous le souhaitez, vous pouvez ajuster le contraste et la netteté de la photo finale. Vous pouvez utiliser le curseur de **Zoom** pour mieux voir de la netteté sur votre image. La netteté propose trois réglages et l'ajustement du contraste propose quatre choix de réglage, mais vous pouvez aussi agir sur les curseurs pour ajuster les curseurs manuellement.

3.4.3 Rognage de l'image

L'outil rognage vous permet d'éliminer les parties inutiles sur les bords des photos pour ne conserver que la zone centrale de plus petite dimension. Vous pouvez faire cela en cliquant sur le bouton **Outil Rognage**, puis délimitez un rectangle à l'aide de votre souris tout en maintenant le bouton gauche enfoncé. Une fois l'aire sélectionnée, cliquez sur le bouton **Appliquer**.

Quand la case **Garder les proportions originales** est cochée, le rectangle de sélection que vous définissez à l'aide de la souris garde les mêmes proportions que l'image originale (c'est-à-dire le même rapport longueur / largeur que vos images source). Lorsque cette case n'est pas cochée, vous pouvez librement ajuster la longueur et la largeur du rectangle de sélection pour le rognage.

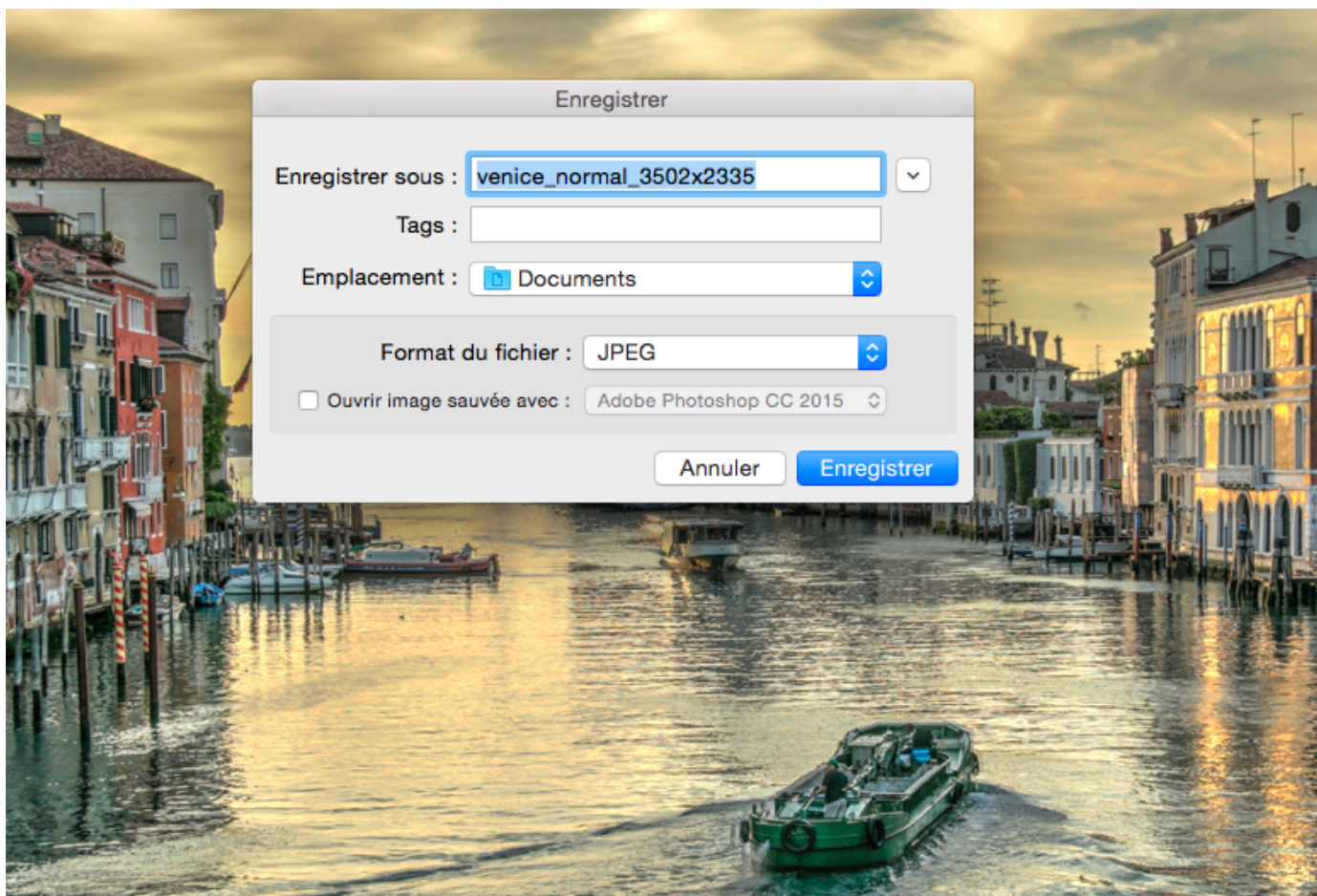
Si vous souhaitez annuler le rognage, il suffit de cliquer sur le bouton **Annuler Rognage**.

3.4.4 Sauvegarde et retour à l'étape 1

Une fois que vous êtes satisfait de votre image, suivez ces étapes pour sauvegarder le résultat :

1. Si vous souhaitez enregistrer votre image avec une résolution plus faible, cliquez sur le menu déroulant **Sauve aux dimension** et choisissez la taille que vous voulez
2. Cliquez sur **Sauvegarder**
3. Entrez un nouveau nom de fichier ou naviguez pour trouver un nouveau dossier de stockage si nécessaire, et choisissez un type de fichier
 - **JPEG** : le format JPEG est plus adapté si vous souhaitez partager vos images sur le web ou via un autre moyen, mais pas si vous souhaitez effectuer des retouches ultérieures.
 - **TIFF 16-bit** : ce format offre la plus grande qualité de sortie et c'est le meilleur format si vous prévoyez de faire des retouches à l'aide d'un éditeur d'images.
4. Si vous souhaitez que l'image traitée dans Photomatix s'ouvre automatiquement avec votre éditeur d'images , choisissez **Ouvrir image sauvée avec**, puis choisissez le programme.
5. Choisissez **Sauvegarder**

Une fois l'image sauvée sur le disque, le programme retourne à l'étape 1, prêt à charger de nouvelles images.



Sauvegarde de l'image finale

Section 4: Préférences

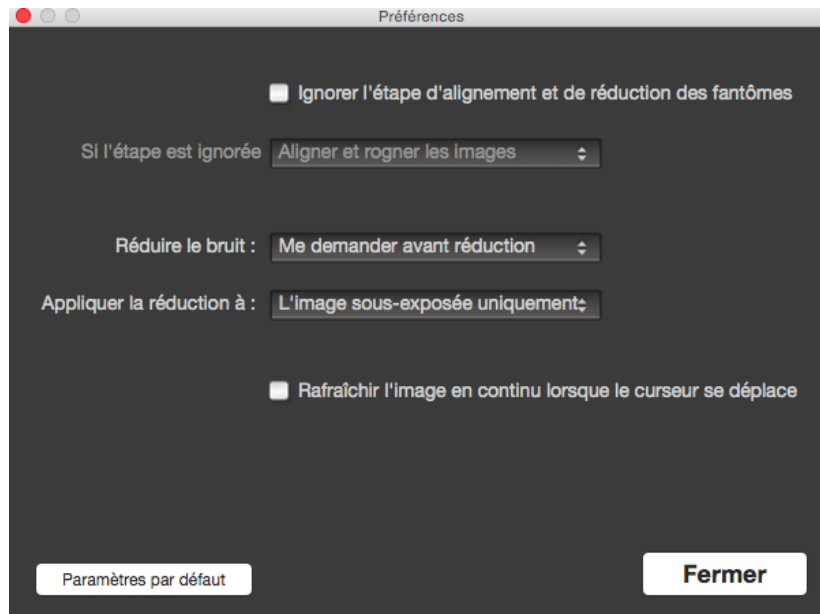
Photomatix Essentials offre quelques options que vous pouvez paramétrer depuis le panneau des Préférences. Pour y accéder, cliquez sur le bouton **Préférences...** situé en bas à gauche de la fenêtre de **l'étape 1**.

4.1 Ignorer l'étape d'alignement

Quand l'option **Ignorer l'étape d'alignement et de réduction des fantômes** est sélectionnée, les réglages d'alignement et de rognage sont enregistrés dans les **Préférences**. Lorsque l'option n'est pas cochée, le logiciel vous laisse régler les paramètres pour chacun des lots bracketed que vous souhaitez traiter à l'aide de la boîte de dialogue d'alignement et de réduction des fantômes qui apparaît juste avant **l'étape 2**. Référez vous à l'**Options d'alignement et de suppression des fantômes** de la page 11.

4.2 Options de réduction du bruit

Nous vous recommandons d'employer la réduction du bruit avec des réglages tels que *Pictural*, *Surréal* ou *Grunge*, parce que ces réglages réhaussent le contraste local dans les détails de l'image, ce qui a pour



La fenêtre des Préférences

conséquence d'augmenter le bruit de la photo. La réduction du bruit est particulièrement utile lorsque vous importez des fichiers RAW directement dans Photomatix Essentials, ou encore pour traiter une image simple au lieu d'un lot bracketé, en particulier si la photo est sous-exposée.

Vous pouvez activer ou désactiver la **Réduction du bruit** en passant par les options du menu de **Réduction du bruit**, ou bien à partir de la question qui est posée après **l'étape 2** d'appliquer ou non la réduction. La réduction du bruit est plus efficace lorsqu'elle est appliquée à l'image la plus sombre d'un lot bracketé. La réduction du bruit prenant du temps, vous pouvez choisir de l'appliquer seulement à une partie du lot d'images à partir des options d'application de **Réduction** du bruit.

4.3 Rafraîchir l'aperçu en continu

Lorsque vous utilisez les curseurs pour ajuster les paramètres de l'étape 2, l'aperçu est remis à jour lorsque vous relâchez le curseur qui vient d'être déplacé. Pas avant.

Si vous cochez l'option **Rafraîchir l'image en continu lorsque le curseur se déplace**, l'aperçu est remis à jour à chaque mouvement des curseurs. Le résultat est immédiat mais l'opération nécessite un ordinateur plus puissant pour tirer avantage de cette fonctionnalité.

Glossaire

| | |
|-----------------------------|--|
| AEB (mode) | Mode de bracketing d'exposition automatique, ou Automatic Exposure Bracketing en anglais. Les appareils photo reflex et quelques compacts numériques offrent cette fonction. Ce mode vous permet de prendre trois images (ou plus) à la suite : une avec un temps d'exposition correct, une (ou plus) image sous-exposée et une (ou plus) image sur-exposée. |
| BIT | Les bits représentent des informations numériques dans les ordinateurs. Les images numériques sont constituées de bits. La profondeur des bits correspond à $2^{\text{(profondeur)}}$ niveaux (par exemple 256 niveaux pour 8-bit). |
| BRUIT | Il est causé par les variations statistiques propres au capteur de l'appareil photo. Le bruit est toujours présent mais apparaît davantage avec de petits capteurs et lorsque la sensibilité est élevée. |
| DSLR | Abbréviation anglaise de <i>Digital Single Lens Reflex camera</i> signifiant <i>Appareil numérique Reflex</i> en français. |
| IMAGES BRACKETÉES | Groupe de photos pris en utilisant le mode de bracketing d'exposition automatique. Il en résulte plusieurs clichés de la même scène pris sous des temps d'exposition différents. |
| EXPOSITION | C'est la quantité totale de lumière qui entre dans l'appareil photo durant le temps où l'obturateur est ouvert. L'exposition dépend de l'ouverture et de la vitesse de l'obturateur, mais aussi de la sensibilité à la lumière (contrôlé par l'ISO). Le terme exposition désigne aussi, de manière raccourcie, une photo.. |
| FICHIER RAW | Fichier contenant les informations brutes du capteur de l'appareil photo. Les images RAW ne possèdent pas de profil de couleur ni d'autres préférences de style appliqués de manière permanente. |
| FUSION D'EXPOSITIONS | Combinaison de photos de la même scène prise sous des expositions différentes à partir desquelles les hautes lumières sont prises de la photo la moins exposée et les détails dans les ombres proviennent de l'image surexposée. |
| HDR | (High Dynamic Range en anglais) Plage à grande dynamique. |
| IMAGE HDR | Strictement parlant, une image HDR est une image intermédiaire possédant une dynamique de 32-bits par couche de couleur (soit 96 bits par pixel). Une image HDR résulte de la combinaison de plusieurs photos de la même scène prises avec des temps d'expositions différents et est stockée sous un format spécial. L'image intermédiaire HDR 32-bit doit être traitée à l'aide du tone mapping pour s'afficher correctement sur les moniteurs standards ou pour être imprimée. Il est devenu courant d'appeler "image HDR" le résultat du traitement de l'image HDR 32-bit à l'aide du tone mapping, en d'autres termes le résultat tone mappé, mais ceci n'est pas techniquement exact. |

| | |
|---|---|
| IL (indice de lumination) ou EV (en anglais) | Une mesure de l'exposition qui correspond à l'équivalent d'un diaphragme. Dans le sens absolu, IL est défini comme l'exposition d'une photo prise en 1 seconde à une ouverture de f/1 et une sensibilité de 100 ISO. Au sens relatif, l'exposition correcte correspond à 0 IL et tout écart est mesuré en IL positifs ou négatifs par rapport à ce repère. |
| JPEG | Format d'image très répandu et universel permettant d'enregistrer des fichiers avec une taille relativement faible. Les images JPEG subissent une compression qui détériore leur qualité ; il est déconseillé de faire des retouches et de sauvegarder une seconde fois ce type de fichiers. |
| PIXEL | C'est le nom donné au plus petit composant d'une image numérique. Chaque pixel peut être caractérisé par 8 ou 16 bit ou sous forme d'un nombre à virgule flottante (HDR 32-bit). |
| PLAGE DYNAMIQUE | Dans le cadre de la photographie HDR, ce terme désigne la plage de luminosité totale d'une scène, des ombres les plus noires aux blancs les plus clairs. |
| PPI | Nombre de pixels par pouce. Peut être utilisé pour décrire le nombre de pixels par pouce d'une image. Souvent confondu avec le DPI (point par pouce), utilisé par les imprimantes couleurs lors de l'impression d'une image. |
| PRIORITÉ À L'OUVERTURE | Lorsque vous travaillez en mode priorité à l'ouverture (ou Av), vous sélectionnez l'ouverture de l'objectif et l'appareil détermine le temps d'exposition correct en fonction de la lumière disponible. La vitesse de l'obturateur dépend aussi de la sensibilité ISO. Il faut utiliser ce mode pour réaliser des clichés bracketés destinés à la photo HDR (lire la section 1 pour plus d'informations). |
| PROFONDEUR DE BITS | Le nombre de bits utilisés dans un fichier pour représenter la couleur d'un pixel à un endroit donné d'une image.. |
| TIFF | Format d'image permettant de sauvegarder des images sans aucune perte de qualité. Ce format est pratique pour l'édition ou l'impression mais pas pour la publication sur le web. |
| tone mapping | Traitement permettant de transformer une image HDR 32-bit en une image qui peut être affichée correctement sur un moniteur ou un tirage photo. |

En savoir plus ou obtenir de l'aide

La [FAQ de Photomatix](#) disponible sur le site HDRsoft.com offre de nombreux conseils et des informations générales.

Si vous n'arrivez pas à trouver des réponses aux questions que vous vous posez dans notre FAQ, nous vous invitons à contacter notre support francophone.

Rendez-vous sur la page du support de notre site [Photomatix Support](#) pour les informations de contact.

De plus, la page des ressources www.hdrsoft.com/resources (partie en anglais) dresse une liste des tutoriels disponibles sur le web, les livres et les DVD disponibles sur le sujet de la photographie HDR.

www.HDRsoft.com