

Oloneo HDRengine 1

Bienvenue dans Oloneo HDRengine.

Ressources supplémentaires

En plus de ce manuel, il y a plusieurs autres ressources que vous pouvez utiliser pour en savoir plus sur Oloneo HDRengine.

Le site web Oloneo

Pour plus d'informations sur les mises à jour et le support technique, ainsi que pour lire les dernières nouvelles sur Oloneo HDRengine, visitez :

- <http://www.oloneo.com>

Dans l'application

Des vidéos de formation peuvent être trouvées dans [l'espace de Travail Help](#).

Flickr forum

Le forum officiel de discussion sur Oloneo HDRengine est hébergé sur Flickr. Oloneo participe directement à ce forum qui est le lieu idéal pour interagir avec l'équipe de développement de HDRengine. Visitez :

- <http://www.flickr.com/groups/oloneohdenginetaik/>

Table des Matières

Oloneo HDRengine 1	1
Ressources supplémentaires	1
Table des Matières.....	2
Présentation : Fonctionnalités Principales	5
Introduction	5
Accessible et rapide	5
Précis et Pro	6
Présentation : l'Interface	7
Introduction	7
L'espace de travail Browse.....	7
L'espace de travail Edit	8
L'espace de travail Help	8
Gérer les Espaces de Travail.....	9
L'Espace de Travail Browse	10
Présentation Générale	10
Barre d'Outils de Navigation Browsing	11
La Liste des Vignettes.....	12
Le Panneau d'Information sur l'Image.....	14
Les Panneaux de Création de Projet	15
Le Panneau des Projets Récents	15
L'Espace de Travail Edit	17
Présentation Générale	17
L'Image en Cours d'Édition	18
Le Panneau Info	18
La Barre d'Outils d'Image.....	18
Les Panneaux de Paramétrages d'Image	20
Le Panneau Timeline	21
L'Espace de Travail Help	22
Commandes Principales de l'Interface	23

Présentation Générale	23
Le Panneau de Réglage	23
Le Curseur	25
La Roue des Couleurs	26
Glisser-Déposer de Fichiers	27
HDR ToneMap : Créer un Projet.....	29
Présentation Générale	29
Etape 1, Localisation des Photos.....	30
Etape 2, Sélection des Photos.....	31
Etape 3, Ajouter une Série de Photos au Panneau de Sélection d'Images.....	32
Etape 4, Création d'un Projet HDR ToneMap	33
HDR ToneMap : Développement de Fichiers Raw.....	37
Présentation générale.....	37
Etape 1, Localiser une Photo.....	37
Etape 2, Créer un Projet.....	38
Utiliser le Menu File	38
HDR ToneMap : Editer un Projet.....	39
Présentation générale.....	39
HDR ToneMap : les Outils de Tone Mapping	41
HDR ToneMap : Auto Tone Mapper	43
Présentation générale.....	43
Utiliser l'Auto Tone Mapper	43
HDR ToneMap : Local Tone Mapper.....	45
Présentation Générale	45
Principaux réglages de Tone Mapping.....	45
Réglages d'Exposition	47
Réglages du Contraste	48
HDR ToneMap : Global Tone Mapper	50
Présentation Générale	50
Travailler avec le Global Tone Mapper	50
HDR ToneMap: le Mode Natural HDR	52

Présentation Générale	52
Utiliser le mode Natural HDR.....	52
HDR ToneMap : Réglages Classiques de l'Image	54
Réglages en basse dynamique (Low Dynamic Tone)	54
HDR ToneMap: Préréglages (Presets).....	56
HDR ToneMap: Utilisation de la Timeline.....	59
HDR ToneMap: Sauvegarde et Export	63
Options d'Export.....	68
Présentation Générale	68
Export au Format JPEG.....	68
Export au Format TIFF.....	70
Gestion des Couleurs	73
Présentation Générale	73
Paramétrage des Préférences.....	73
Paramètres de l'Editeur Externe	75
Informations Légales.....	76

Présentation : Fonctionnalités Principales

Introduction

HDRengine simplifie la création et l'édition d'images HDR de haute qualité en offrant un environnement intuitif et facile à utiliser ainsi qu'un ensemble d'outils de Tone Mapping en temps réel. Que ce soit avec de multiples photos bracketées ou une photo unique, HDRengine vous permet d'aisément retrouver les détails perdus dans les zones surexposées, de récupérer les zones sous-exposées ou de créer des variations à l'infini d'une image, depuis un rendu naturel et réaliste jusqu'à des réglages de Tone Mapping les plus poussés.

Accessible et rapide

Préréglages et outils automatisés : productivité dès la première seconde

Les débutants se sentiront immédiatement à l'aise grâce aux nombreux préréglages et styles HDR visualisables et applicables en temps réel. HDRengine offre également de nombreux outils automatisés tel que l'Auto Tone Mapper, l'Auto Contrast et l'alignement d'images automatique qui accélèrent le processus de création HDR.

Ultra rapide : la photo HDR en temps réel pour une créativité inégalable

HDRengine possède le module de calcul HDR le plus rapide du marché, permettant une édition HDR et un Tone Mapping en temps réel, que ce soit avec une seule ou plusieurs photos. Le HDR en temps réel, c'est moins de temps perdu à attendre et plus de temps pour être créatif.

Traitement HDR d'une image unique : améliorez vos meilleures images

Bien qu'HDRengine rende particulièrement simple le traitement Tone Mapping d'expositions multiples, vous pouvez également améliorer considérablement une seule photo en utilisant un large choix d'effets HDR tout en contrôlant les reflets, les ombres, la luminosité, le contraste, la saturation ainsi que la balance des blancs.

Intuitif et réactif : un logiciel facile à apprendre et à maîtriser

HDRengine est un logiciel HDR particulièrement intuitif, facile à apprendre et à maîtriser : la réactivité et l'homogénéité de son interface contribuent à offrir un flux de travail parfaitement organisé et efficace, de sorte que chaque étape du processus de traitement HDR est extrêmement facile à assimiler. Autres caractéristiques notables : la prévisualisation instantanée des images raw par vignettes, l'historique

complet et en temps réel du traitement d'image avec animation des étapes, ainsi que des vidéos d'aide directement accessibles depuis le logiciel.

Précis et Pro

Traitement d'image de haut niveau : aucun compromis sur la qualité et la précision

Bien que se destinant principalement aux débutants et aux amateurs, le logiciel HDRengine partage les mêmes technologies de traitement d'image haut de gamme et de système de gestion de couleurs utilisés dans PhotoEngine, le produit phare de la société Oloneo et la référence professionnelle en matière de photographie HDR, de traitement RAW et de ré-éclairage dynamique. Ce moteur d'édition d'images non-destructif, fonctionnant en temps réel dans un environnement en 32 bits par canal en virgule flottante (96 bits par pixel), en pleine résolution et dans un gamut de couleur extrêmement étendu, s'accompagne de l'exceptionnelle gestion de couleurs Oloneo afin de vous garantir contre toute perte de précision ou de qualité au cours du traitement HDR.

Le meilleur du HDR : distinguez-vous avec des images de niveau professionnel

HDRengine offre les meilleurs outils HDR vous permettant de créer des images extraordinaires et de niveau professionnel : trois moteurs de tone mapping, correction de l'exposition automatique ou manuelle avec réglages fins, contraste automatique, élimination des effets de bougé de type « ghost », réalignement et orientation automatiques des images, et bien d'autres encore.

Support complet des fichiers raw et des formats d'image

HDRengine accepte plus de 380 formats de fichiers raw avec affichage des vignettes et préservation des métadonnées EXIF principales, ainsi que les formats JPEF et TIFF (export et import).

Présentation : l'Interface

Introduction

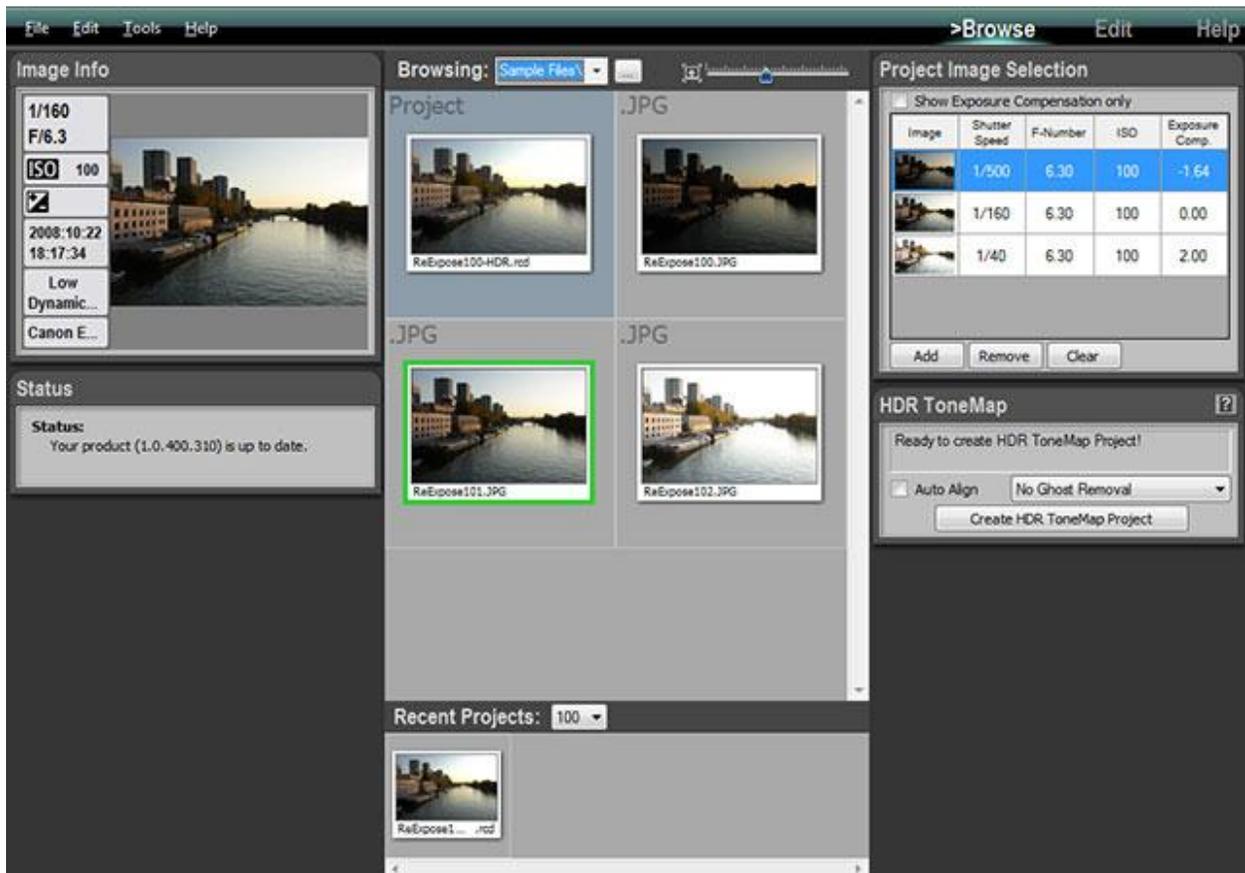
HDRengine utilise une interface à onglets pour vous permettre de vous concentrer sur chacune des tâches à accomplir. Il y a trois tâches principales regroupées dans trois espaces de travail distincts :

- Parcourir des fichiers et créer des projets dans l'espace de travail Browse.
- Editer et modifier une image dans l'espace de travail Edit.
- Trouver de l'aide et consulter le manuel dans l'espace de travail Help.

L'espace de travail Browse

C'est ici que démarre HDRengine. Utilisez l'espace de travail Browse pour :

- Afficher et parcourir des dossiers contenant vos photos.
- Sélectionner des photos.
- Créer un projet HDR ToneMap.



L'espace de travail Edit

HDRengine passe à l'espace de travail Edit après le chargement ou la création d'un nouveau projet. Utilisez l'espace de travail Edit pour :

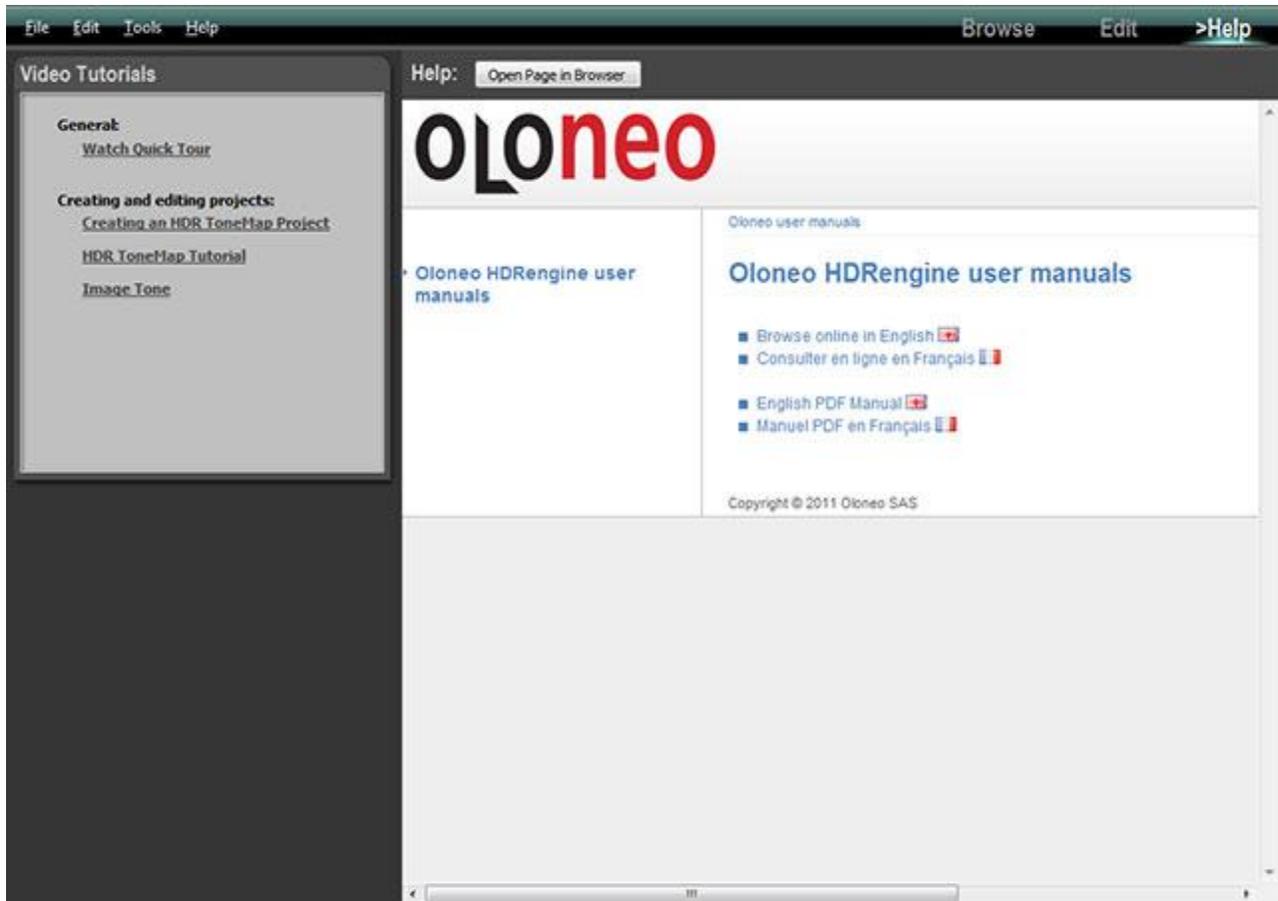
- Modifier vos photos.
- Sauvegarder un projet courant.
- Exporter vos photos une fois celles-ci traitées.



L'espace de travail Help

L'espace de travail Help est l'endroit où vous pourrez obtenir de l'aide sur HDRengine. Utilisez cet espace de travail pour :

- Regarder des tutoriels vidéo.
- Consulter le mode d'emploi.



Gérer les Espaces de Travail

HDREngine passe automatiquement d'un espace de travail à l'autre lorsque c'est nécessaire. Vous pouvez toutefois atteindre à tout moment n'importe quel espace de travail.

Sélectionner l'espace de travail à afficher :

- Cliquez sur les boutons Browse, Edit ou Help situés dans la barre de menu en haut à droite.
- Ou, sélectionnez Browse, Edit ou Help dans le menu Tools.



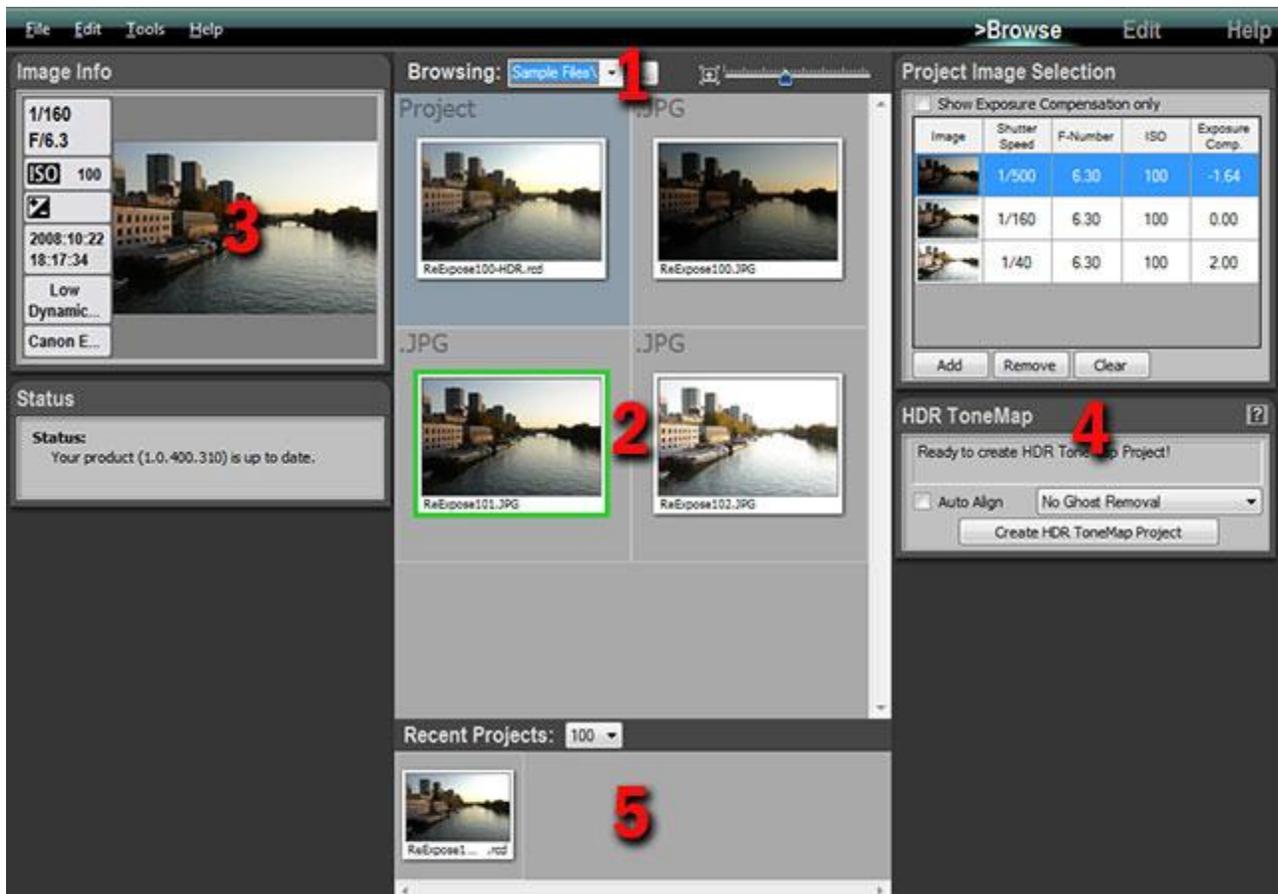
L'Espace de Travail Browse

Présentation Générale

L'espace de travail Browse est l'endroit où afficher vos photos et créer de nouveaux projets.

Il y a cinq zones principales dans l'espace de travail Browse :

- 1: Barre d'outils de navigation pour sélectionner le répertoire à afficher.
- 2: Vignettes des photos du répertoire sélectionné.
- 3: Panneau d'informations sur l'image sélectionnée.
- 4: Panneaux de création de projets.
- 5: Barre d'affichage des projets récents.



Barre d'Outils de Navigation Browsing

La barre d'outils de navigation Browsing vous permet de sélectionner le répertoire qui sera affiché par HDRengine et également de définir la taille des vignettes.

Il y a plusieurs façons de sélectionner un répertoire d'images :

- Sélection directe à l'aide de la fenêtre système de dialogue de sélection de fichier ou dossier.
- Sélection d'un dossier récemment utilisé.
- Sélection par entrée manuelle du chemin d'un dossier.



Sélectionner un dossier :

- Cliquez sur le bouton « ... ».
- Utilisez la fenêtre de dialogue et naviguez jusqu'au dossier contenant vos photos.
- Sélectionnez un fichier dans ce dossier puis appuyer sur le bouton « Open ».
- HDRengine affiche les vignettes des photos contenues dans le dossier.



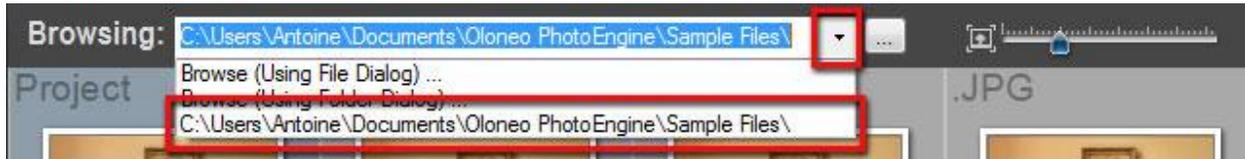
Sélectionner un dossier en utilisant le menu :

- Cliquez sur le bouton avec une flèche dirigée vers le bas.
- Cliquez sur « Browse (Using File Dialog) ... »
- Ou : cliquez sur « Browse (Using Folder Dialog) ... »
- Utilisez la fenêtre de dialogue et naviguez jusqu'au dossier ou fichier souhaité.
- Refermez la fenêtre de dialogue.
- HDRengine affiche les vignettes des photos.



Sélectionner un dossier récent en utilisant le menu :

- Cliquez sur le bouton avec une flèche dirigée vers le bas.
- Cliquez sur l'un des dossiers listés.
- HDRengine affiche les vignettes des photos.



Entrer manuellement le chemin d'un dossier :

- Cliquez sur la barre d'adresse.
- Tapez ou copiez le chemin de votre dossier.
- Appuyez sur la touche Retour ou Entrée pour valider.
- HDRengine affiche les vignettes des photos.



Choisir la taille des vignettes :

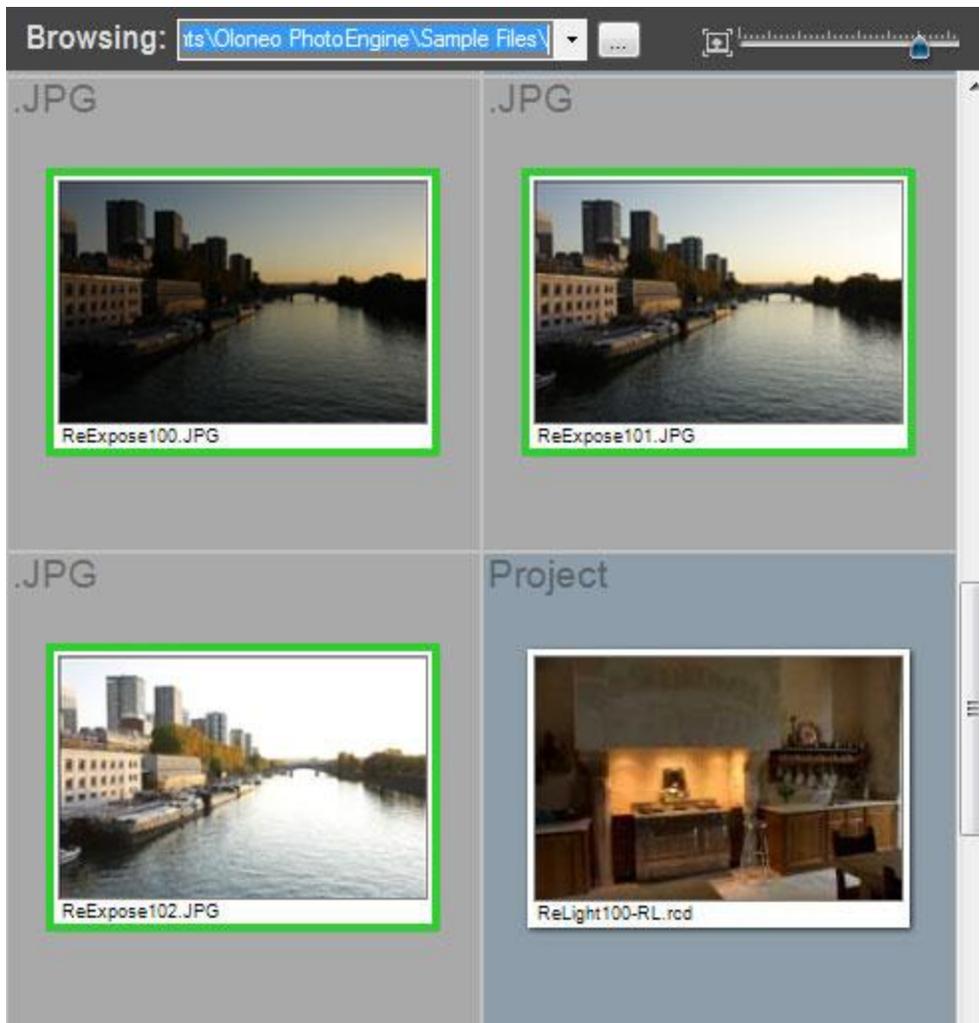
- Cliquez et déplacez le curseur situé sur la droite de la barre d'outils de navigation.



La Liste des Vignettes

Après avoir sélectionné un dossier, HDRengine affiche les photos et les fichiers de projet figurant dans ce dossier. Il existe deux catégories de fichier :

- Les fichiers de projets HDRengine, qui s'affichent sur un fond bleu.
- Les fichiers d'images, qui s'affichent sur un fond gris avec l'extension du fichier apparaissant en haut à gauche.



Ouvrir un fichier de projet (Project) :

- Double-cliquez sur la vignette d'un fichier Project.
- HDRender passe dans l'espace de travail Edit et charge le projet.

Ouvrir un fichier unique JPEG, TIFF ou Raw :

- Double-cliquez sur la vignette du fichier.
- HDRender passe dans l'espace de travail Edit et charge l'image.

Sélectionner plusieurs fichiers d'images :

- Parcourez la liste des vignettes jusqu'à atteindre les images que vous souhaitez utiliser.
- Cliquez sur la première photo de la série.
- Maintenez la touche Maj enfoncée puis cliquez sur la dernière photo de la série.

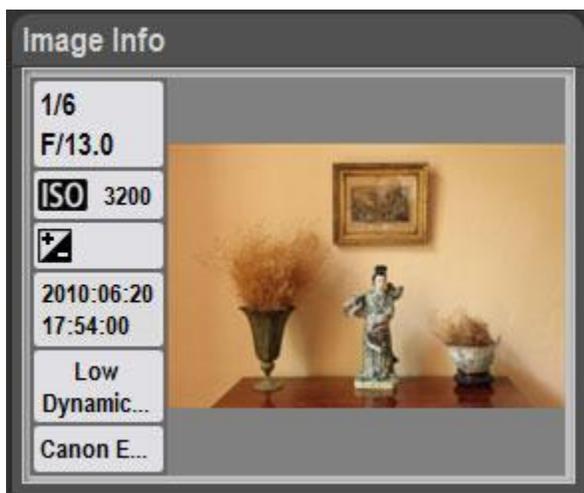
Autre méthode :

- Parcourez la liste des vignettes jusqu'à ce que vous aperceviez les photos que vous souhaitez utiliser.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée puis cliquez sur chaque photo.

Un cadre vert s'affiche autour des photos sélectionnées. Vous pouvez créer un nouveau projet après avoir sélectionné des images. Lisez les chapitres suivants pour apprendre à créer un projet [HDR ToneMap](#) à partir d'une série d'images sélectionnées.

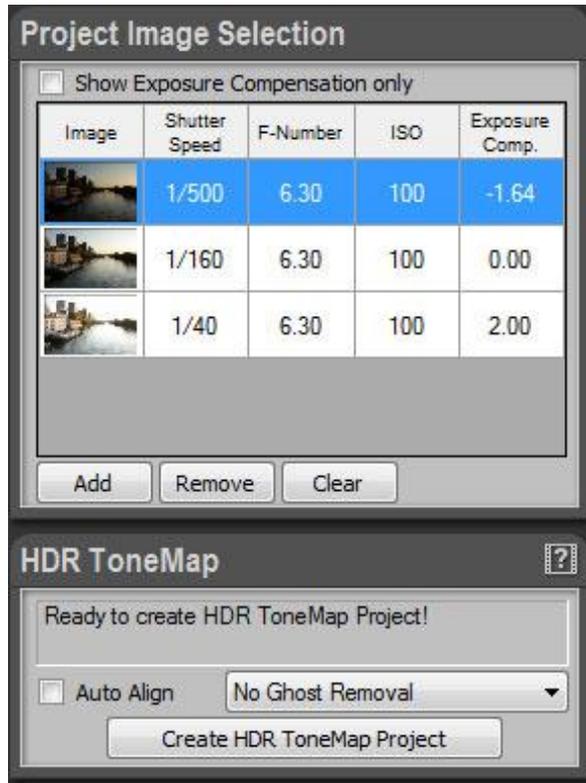
Le Panneau d'Information sur l'Image

Le panneau « Image Info » affiche les métadonnées Exif principales de la photo sélectionnée.



Les Panneaux de Création de Projet

Plusieurs panneaux situés à la droite de l'écran vous permettent de créer des nouveaux projets. Lisez les chapitres suivants pour apprendre à créer un projet [HDR ToneMap](#).



Le Panneau des Projets Récents

Tous les projets que vous créez ou modifiez sont automatiquement ajoutés au panneau « Recent Projects » situé en bas de l'écran. Ce panneau vous permet rapidement d'ouvrir et de modifier un projet récent sans avoir à rechercher le dossier dans lequel le fichier de projet est stocké.



Ouvrir un projet récent :

- Double-cliquez sur la vignette d'un projet se trouvant dans le panneau « Recent Projects ».
- HDREngine passe dans l'espace de travail Edit et charge le projet.

Choisir le nombre de projets récents affichés :

- Cliquez sur le menu situé en haut du panneau « Recent Projects ».
- Sélectionnez le nombre de projets que vous souhaitez voir affichés.



L'Espace de Travail Edit

Présentation Générale

L'espace de travail Edit est l'endroit où vous éditez vos photos et projets.

Il y a cinq zones principales dans l'espace de travail Edit :

- 1 : L'image en cours d'édition.
- 2 : Le panneau d'information sur l'image.
- 3 : La barre d'outils d'image.
- 4 : Les panneaux de paramètres d'image.
- 5 : Le panneau « Timeline ».



L'Image en Cours d'Édition

L'image affichée n'est pas un simple aperçu : c'est l'image finale avec tous les réglages appliqués. HDRengine a la capacité unique d'afficher en temps réel toutes vos modifications, y compris le Tone Mapping.

Voir l'image en pleine résolution :

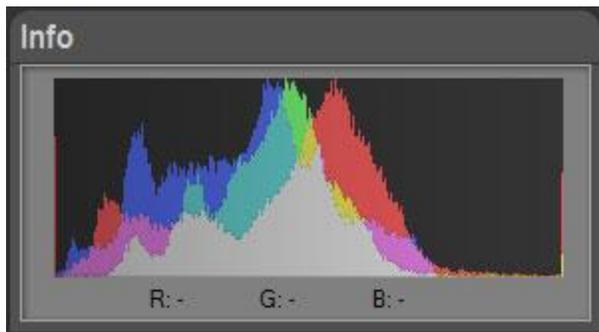
- Cliquez n'importe où dans l'image.
- Cliquez à nouveau pour effectuer un zoom arrière.

Parcourir l'image en pleine résolution :

- Cliquez n'importe où dans l'image pour l'agrandir.
- Cliquez et faites glisser pour déplacer l'image.

Le Panneau Info

Le panneau Info affiche l'histogramme de l'image et les valeurs RGB (ou RVB : Rouge/Vert/Bleu) du pixel actuellement sous le pointeur de la souris. L'histogramme est mis à jour en temps réel.



La Barre d'Outils d'Image

La barre d'outils d'image est située au-dessus de l'image en cours d'édition. Elle vous permet de zoomer, faire pivoter ou retourner l'image, et également de régler la balance des blancs.



Voir l'image en pleine résolution :

- Cliquez sur le bouton situé à gauche dans la barre d'outils.
- Cliquez sur l'image pour effectuer un zoom arrière.



Pivoter l'image :

- Cliquez sur le second ou troisième bouton dans la barre d'outils.



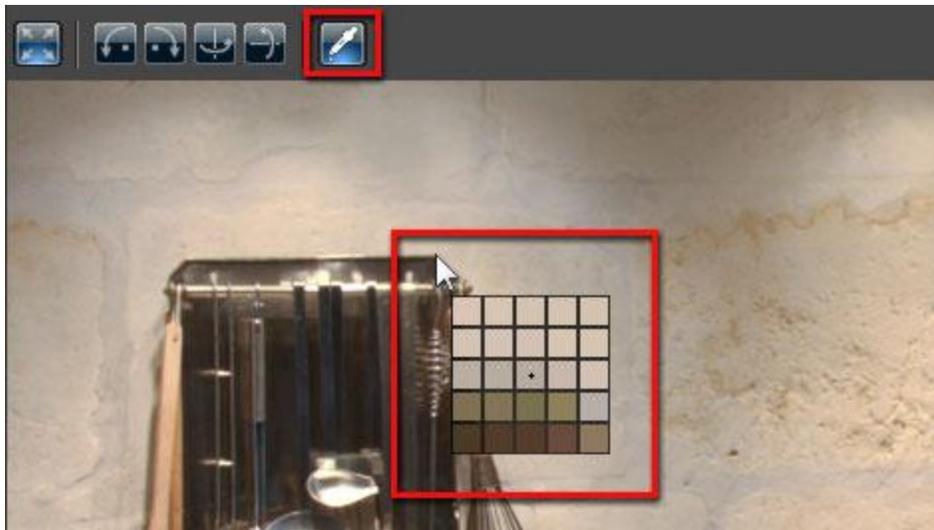
Retourner l'image :

- Cliquez sur le quatrième ou cinquième bouton dans la barre d'outils.



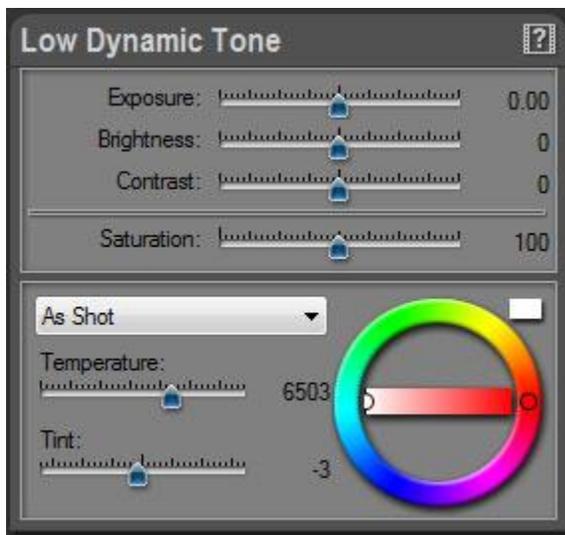
Utiliser l'outil de balance des blancs :

- Cliquez sur l'icône pipette située dans la barre d'outils.
- Cliquez sur l'image afin de définir un point neutre.
- Après avoir sélectionné un point neutre, cliquez à nouveau sur l'icône pipette pour la désactiver.



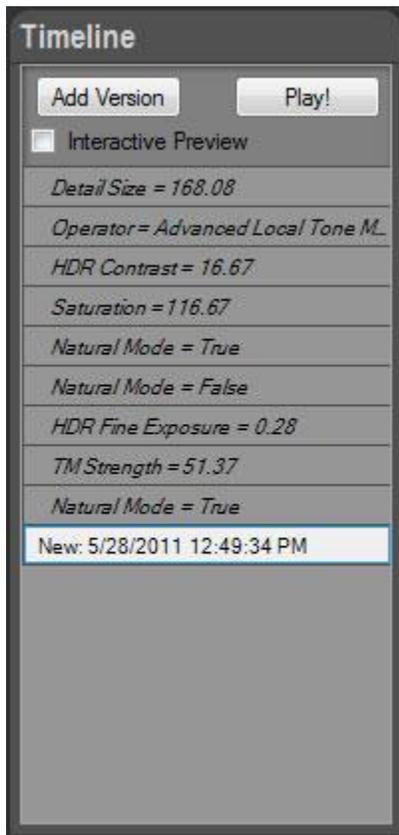
Les Panneaux de Paramétrages d'Image

Les panneaux situés à droite vous permettent de modifier les paramètres de l'image. Les paramètres disponibles dépendent du type de projet sur lequel vous travaillez. Lisez les chapitres suivants pour savoir comment modifier un projet [HDR ToneMap](#).



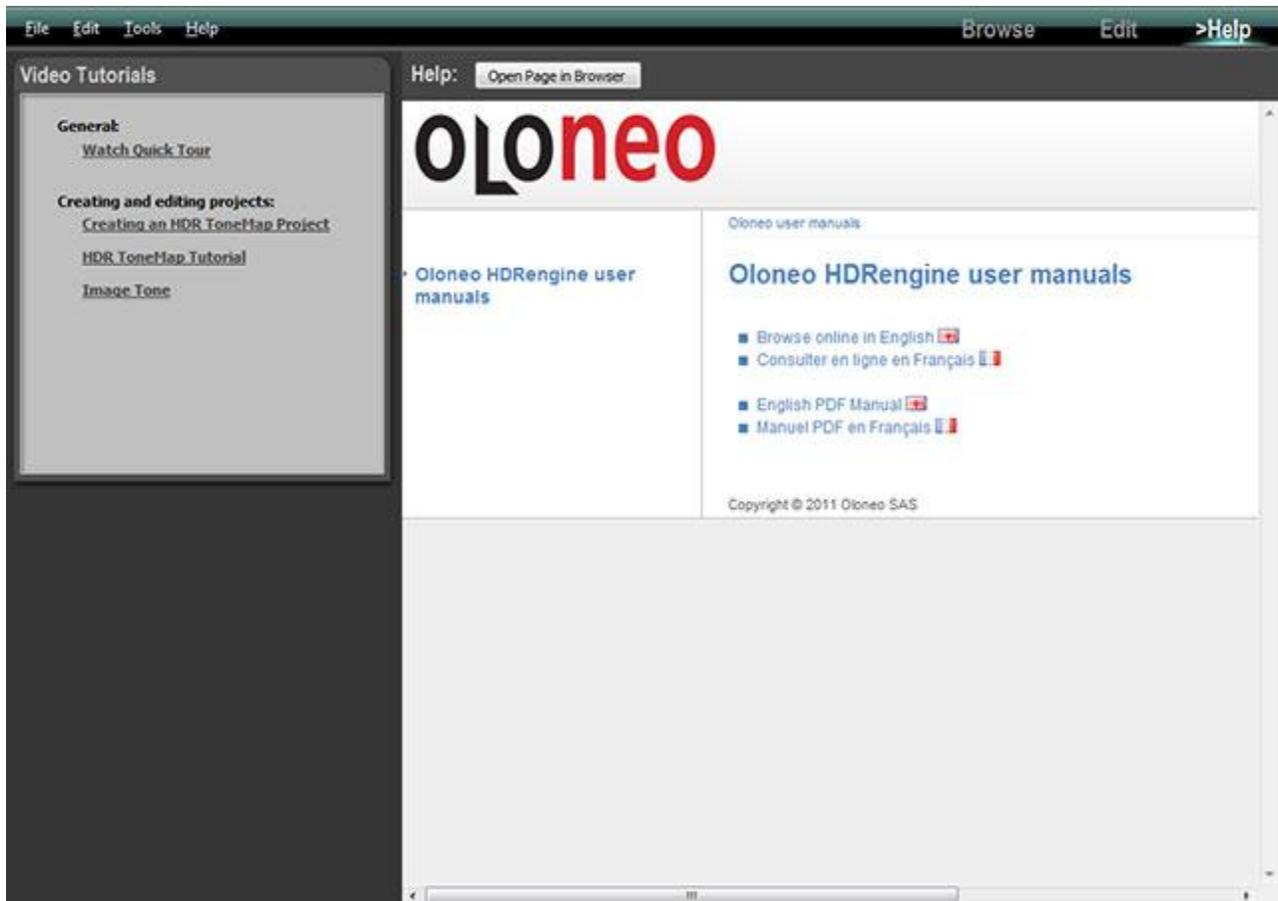
Le Panneau Timeline

Tout ce que vous faites est automatiquement enregistré dans la Timeline située en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez cliquer à tout moment sur un niveau de la Timeline pour remonter dans le temps et retrouver l'image telle qu'elle était à un stade précédent de votre travail d'édition. Pour en savoir plus, lisez : [HDR ToneMap: utilisation de la Timeline](#).



L'Espace de Travail Help

Accédez à l'espace de travail Help pour apprendre à utiliser HDRengine.



Regarder un tutoriel vidéo :

- Cliquez sur un des liens situés dans le panneau « Video Tutorials ».
- HDRengine ouvre une nouvelle page dans votre navigateur Web par défaut et affiche la vidéo.

Consulter le manuel de l'utilisateur dans un navigateur Web :

- Cliquez sur le bouton « Open Page in Browser » situé en haut.
- HDRengine ouvre une nouvelle page dans votre navigateur Web par défaut et affiche le manuel.

Commandes Principales de l'Interface

Présentation Générale

HDREngine utilise plusieurs types de commandes qu'il est important de maîtriser. Ces commandes apparaissent dans de nombreux endroits dans l'interface. Les commandes principales sont :

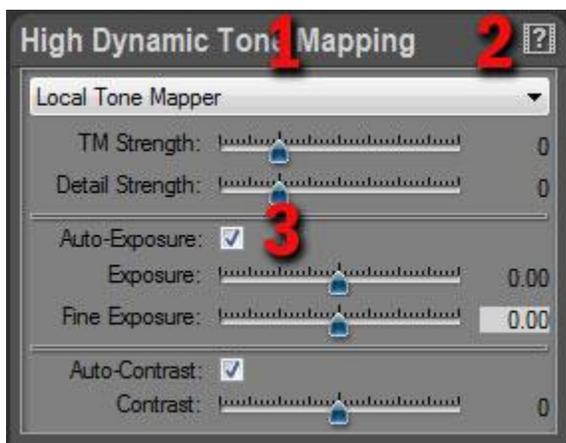
- Les panneaux de réglage.
- Les curseurs.
- Les roues de couleur.

Le Panneau de Réglage

Le panneau de réglage est une boîte qui rassemble des commandes regroupées de façon thématique. Les panneaux eux-mêmes se composent de trois secteurs principaux :

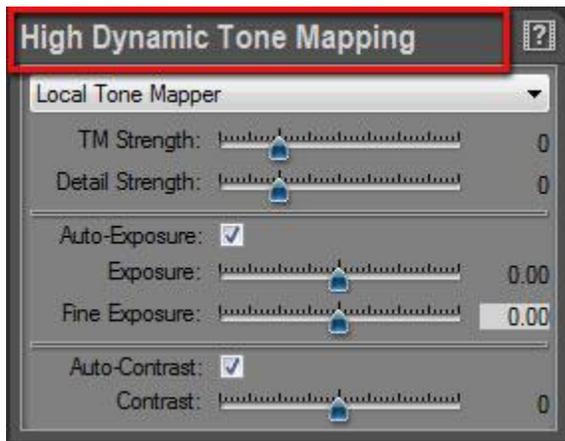
- 1 : La barre de titre.
- 2 : Le bouton de lancement du tutoriel vidéo associé.
- 3 : Les commandes et options.

Vous pouvez masquer et faire réapparaître le contenu d'un panneau de réglage.



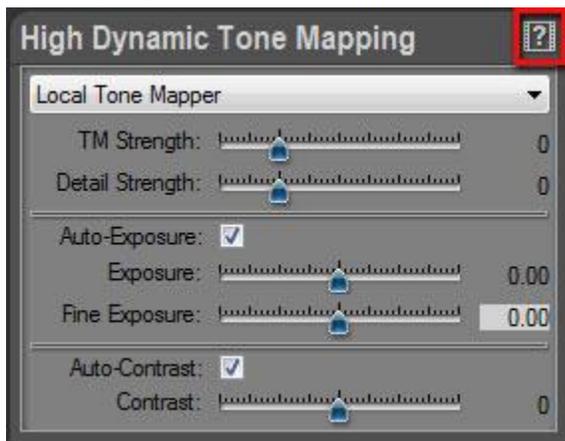
Masquer les réglages :

- Double-cliquez sur la barre de titre.
- Double-cliquez à nouveau pour faire réapparaître les réglages.



Obtenir de l'aide :

- Cliquez sur le bouton du tutoriel vidéo situé en haut à droite.



Le Curseur

Le curseur vous permet de régler un paramètre en utilisant le pointeur de la souris ou le clavier, ou en entrant une valeur numérique.



Déplacer le curseur :

- Cliquez sur le poussoir bleu du curseur.
- Déplacez le poussoir bleu pour changer la valeur.



Déplacer le poussoir du curseur avec plus de précision :

- Appuyez sur la touche Ctrl de votre clavier.
- Cliquez sur le poussoir bleu du curseur.
- Déplacez le poussoir bleu en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Déplacer le poussoir du curseur au clavier :

- Cliquez sur le poussoir bleu du curseur.
- Appuyez sur les touches « flèche » de votre clavier pour déplacer le poussoir.

Entrer manuellement une valeur numérique :

- Cliquez dans la case numérique située à droite du curseur.
- Entrez une valeur.
- Appuyez sur la touche Entrée, Retour ou Tab de votre clavier pour valider.



Réinitialiser la valeur par défaut d'un curseur :

- Double- Cliquez dans la case numérique.
- Le poussoir du curseur revient à sa valeur par défaut.

La Roue des Couleurs

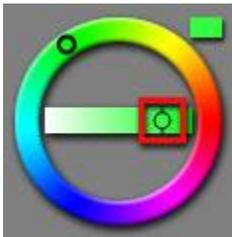
Le curseur vous permet de sélectionner rapidement la teinte et la saturation d'une couleur. Il y a trois parties distinctes dans la roue des couleurs :

- 1 : La roue des teintes.
- 2 : La barre de saturation.
- 3 : L'aperçu.



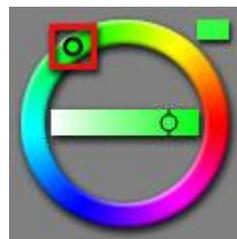
Modifier la saturation :

- Cliquez sur le poussoir situé dans la barre horizontale.
- Faites glisser pour changer la valeur.



Modifier la teinte :

- Cliquez sur le poussoir situé dans le curseur circulaire.
- Faites glisser pour changer la valeur.



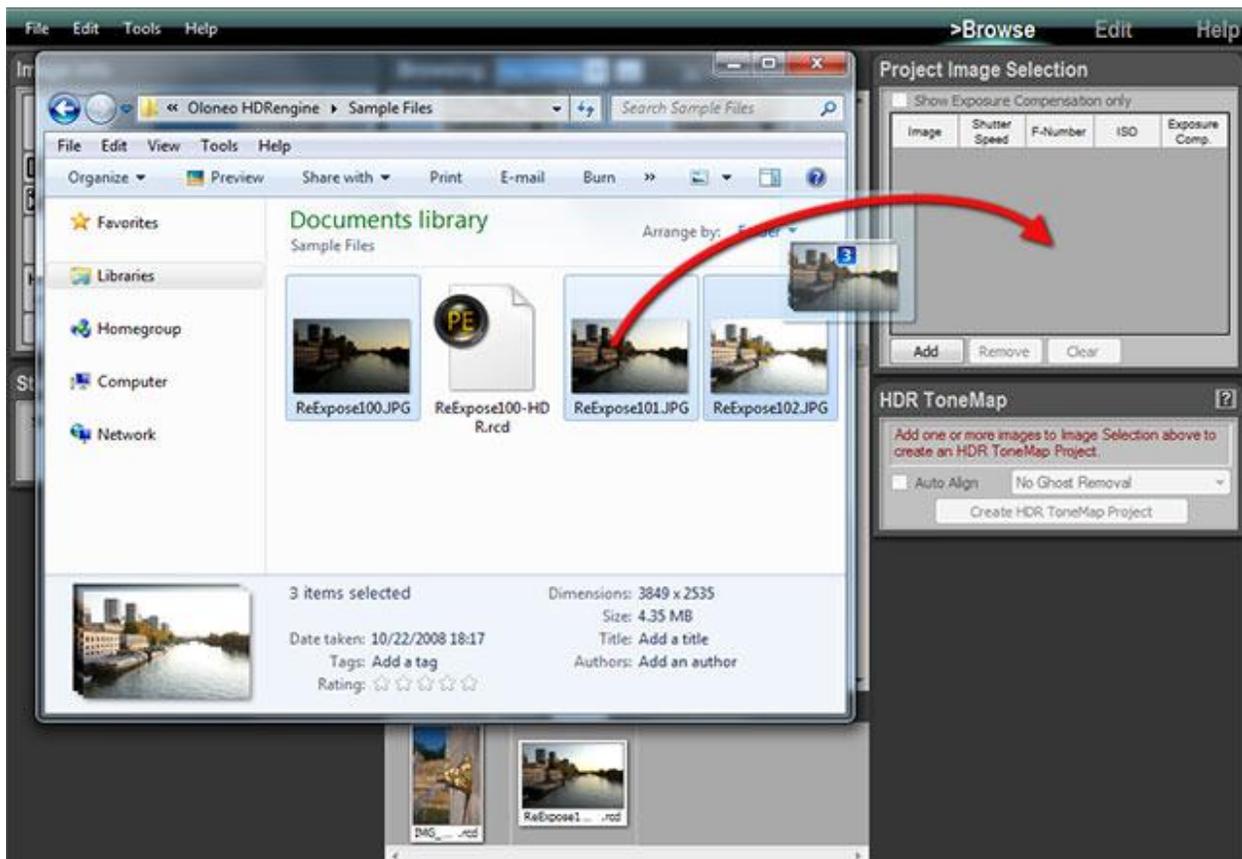
Glisser-Déposer de Fichiers

Au lieu d'utiliser l'espace de travail Browse pour sélectionner et ouvrir des fichiers, vous pouvez directement glisser-déposer des images entre l'explorateur Windows et HDREngine.

Glisser-déposer des images dans le panneau de sélection d'images (Image Selection) :

- Localisez les fichiers en utilisant l'explorateur Windows.
- Sélectionnez les images, commencez à glisser la sélection.
- Déposez la sélection dans le panneau de sélection « Image Selection Panel » se trouvant dans l'espace de travail Browse.

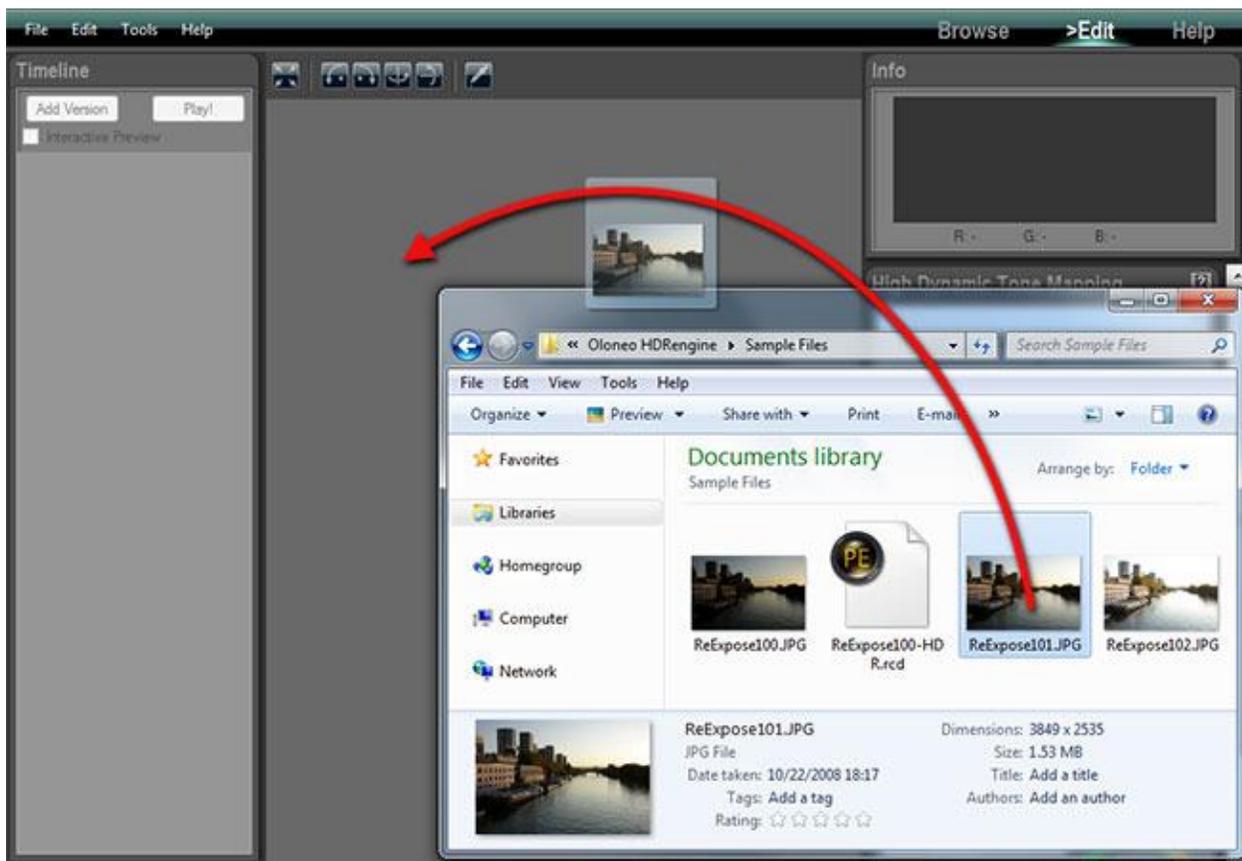
Vous pouvez glisser-déposer des fichiers JPEG, TIFF ou Raw dans le panneau de sélection « Image Selection Panel ».



Glisser-déposer des images dans l'espace de travail Browse :

- Localisez votre fichier en utilisant l'explorateur Windows.
- Sélectionnez une image ou fichier de projet, commencez à le glisser.
- Déposez-le dans l'espace de travail Browse.

Vous pouvez glisser-déposer des fichiers JPEG, TIFF, Raw ou projet dans l'espace de travail Edit.



HDR ToneMap : Créer un Projet

Présentation Générale

Un projet HDR ToneMap nécessite deux photos ou plus. Pour un meilleur résultat, ces photos doivent avoir la même ouverture et la même valeur ISO. Chacune de ces photos doit contenir la même scène prise avec différentes vitesses d'obturation.

La façon la plus simple d'obtenir ces images est de régler votre appareil photo en mode Priorité à l'Ouverture (Aperture Priority, mode A ou AV), et d'enclencher la fonction de bracketing. Les trois photos et plus doivent couvrir l'intégralité de la gamme dynamique de la scène photographiée. En d'autres termes :

- La photo avec la vitesse d'obturation la plus courte ne doit pas contenir de parties sur-exposées.
- La photo avec la vitesse d'obturation la plus longue ne doit pas contenir de parties sous-exposées.

Une bonne façon de débiter consiste à prendre trois photos, chacune espacée de 2 EV (Exposure Value ; valeur d'exposition). Par exemple :

- Photo 1 : -2EV, 1/1000s
- Photo 2 : 0EV, 1/250s
- Photo 3 : +2EV, 1/60s

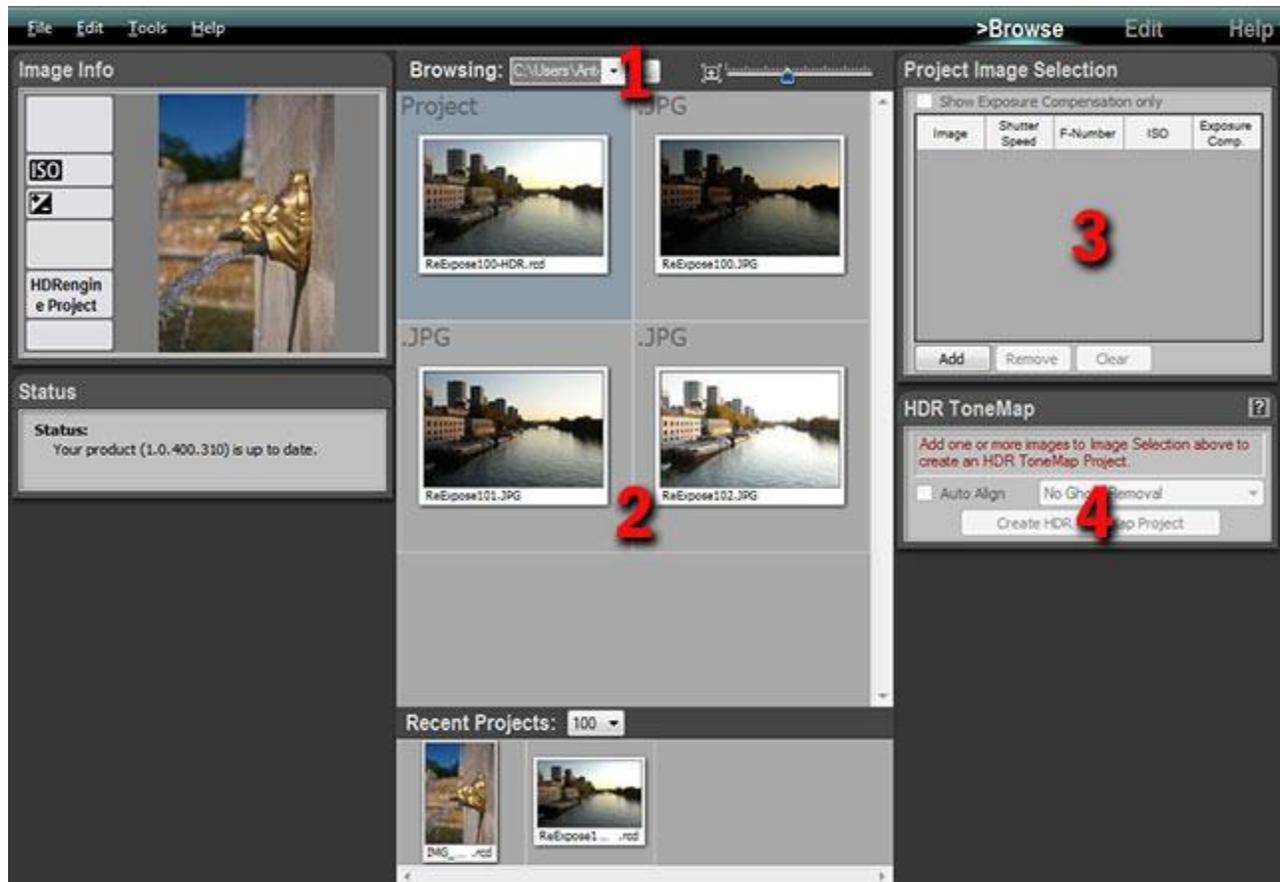
Des scènes possédant une très large gamme dynamique peuvent nécessiter un nombre supérieur de photos.

Pour s'assurer des meilleurs résultats, il est recommandé de réduire la valeur d'exposition et d'augmenter le nombre des photos. Par exemple :

- Photo 1: -2EV, 1/1000s
- Photo 2: -1EV, 1/500s
- Photo 3: 0EV, 1/250s
- Photo 4: +1EV, 1/125s
- Photo 5: +2EV, 1/60s

La création d'un projet se fait en quatre étapes :

- Etape 1 : localiser le dossier contenant les photos.
- Etape 2 : sélectionner une série de photos brackétées.
- Etape 3 : ajouter la série de photos au panneau de sélection d'images « Project Image Selection »
- Etape 4 : créer le projet.



Etape 1, Localisation des Photos

Avant de créer un nouveau projet HDR ToneMap vous devez d'abord afficher les photos dans l'espace de travail Browse.

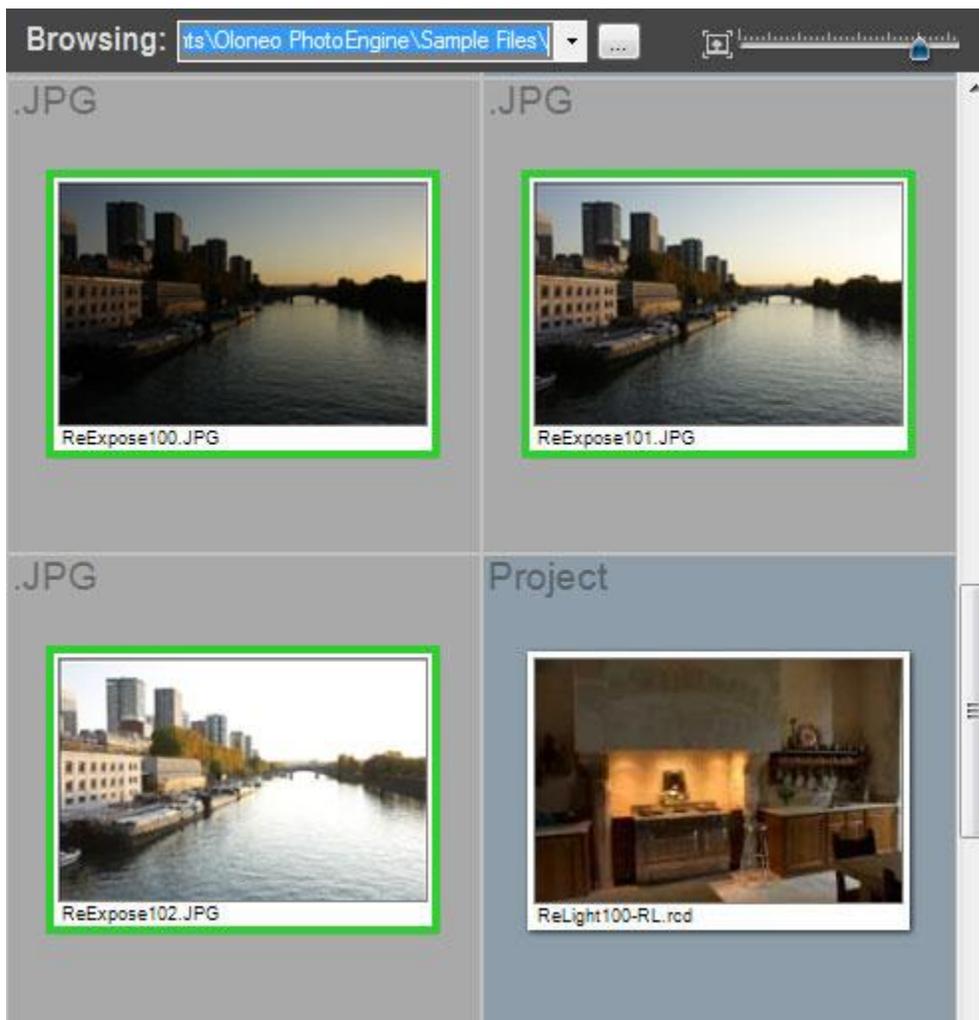


Sélection d'un dossier et affichage des vignettes :

- Retournez dans l'espace de travail Browse.
- Cliquez sur le bouton « ... » se trouvant dans la barre d'outils située en haut.
- Utilisez la fenêtre de dialogue et naviguez jusqu'au dossier contenant vos photos.
- Cliquez sur le bouton Ouvrir.

L'espace de travail Browse affiche désormais les photos contenues dans le dossier que vous venez de sélectionner.

Etape 2, Sélection des Photos



Sélection des photos :

- Parcourez la liste des vignettes jusqu'à ce que vous aperceviez les photos que vous souhaitez utiliser.
- Cliquez sur la première photo de la série.
- Maintenez la touche Maj enfoncée puis cliquez sur la dernière photo de la série.

Autre méthode :

- Parcourez la liste des vignettes jusqu'à ce que vous aperceviez les photos que vous souhaitez utiliser.
- Maintenez la touche Ctrl enfoncée puis cliquez sur chaque photo.

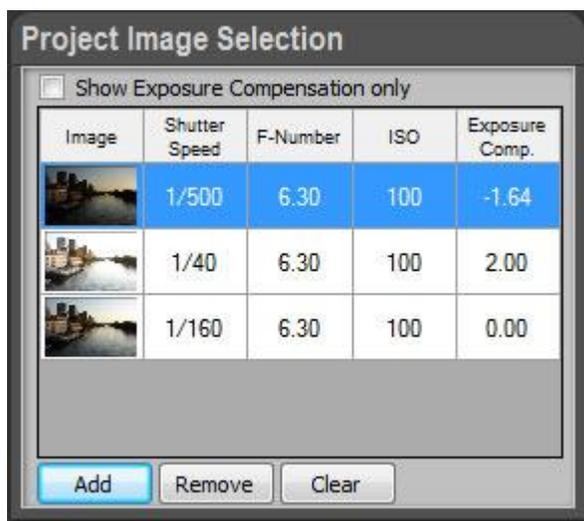
Un cadre vert s'affiche autour des photos sélectionnées.

Etape 3, Ajouter une Série de Photos au Panneau de Sélection d'Images

Ajout des photos sélectionnées, tel que décrit à l'étape précédente, au panneau de sélection d'images « Project Image Selection ».

Ajouter des photos au panneau de sélection d'images « Project Image Selection » :

- Sélectionnez les images tel que décrit à l'étape 2 ci-dessus.
- Cliquez sur le bouton « Add » situé en bas du panneau de sélection « Project Image Selection ».



Si le panneau de sélection contient déjà des images utilisées lors d'un précédent projet, vous devez d'abord les retirer du panneau.

Retirer toutes les images présentes dans le panneau de sélection d'images :

- Cliquez sur le bouton « Clear » situé en bas du panneau de sélection.

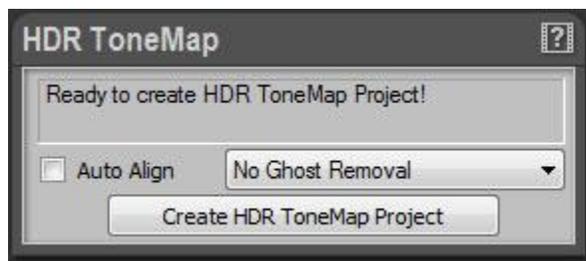
Retirer une image présente dans le panneau de sélection d'images :

- Cliquez sur l'une des petites vignettes situées dans la colonne de gauche.
- Cliquez sur le bouton « Remove » situé en bas du panneau de sélection.

Une fois les photos ajoutées au panneau de sélection « Project Image Selection », vous êtes prêt pour créer un projet HDR ToneMap.

Etape 4, Création d'un Projet HDR ToneMap

Arrivé à ce point HDRengine est désormais prêt pour la création d'un projet HDR ToneMap. Le panneau HDR ToneMap doit afficher maintenant : « Ready to create HDR ToneMap Project ».



Le panneau HDR ToneMap propose deux options: « Auto Align » et « Ghost Removal ».

Qu'est-ce que l'Auto Align ?

En l'absence de pied photo et pendant la prise de photos bracketées, l'appareil photo est susceptible de bouger. La fonction Auto Align (alignement automatique) tente de réaligner ces photos durant la phase d'assemblage des images.

Quand utiliser l'Auto Align ?

Utilisez l'option Auto Align uniquement avec des photos qui ont été prises à la main, donc sans l'aide d'un pied photo. **N'utilisez jamais l'Auto Align si vous avez employé un pied photo.** Le traitement d'image supplémentaire causé par l'utilisation de la fonction Auto Align dégradera toujours légèrement l'image finale. Pour obtenir les meilleurs résultats, utilisez un pied photo et désactiver l'option Auto Align.

Qu'est-ce que le Ghost Removal ?

L'option Ghost Removal (suppression des images fantômes) tente de détecter et de corriger les objets et les personnes ayant bougé dans une série de photos.

Quand utiliser le Ghost Removal ?

Utilisez l'option Ghost Removal uniquement avec des photos de scènes non-statiques, par exemple : une foule, des voitures en mouvement, des arbres dans un environnement venteux, des vagues, etc.

N'utilisez jamais le Ghost Removal avec des scènes statiques telles que des photos d'architecture, d'immobilier, d'intérieur, etc. Le traitement d'image supplémentaire causé par l'utilisation de la fonction Ghost Removal dégradera toujours légèrement l'image finale.

Comment maximiser les résultats obtenus avec la fonction Ghost Removal ?

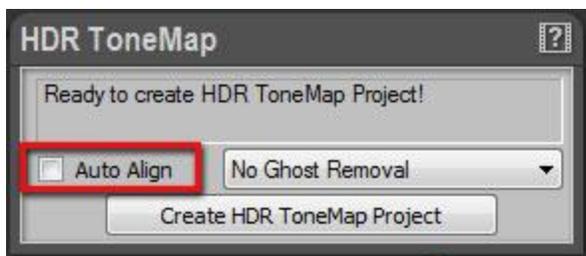
La fonction Ghost Removal est une technologie particulièrement complexe qui n'est pas infaillible. Il est par exemple impossible de corriger le déplacement d'objets lorsqu'ils se chevauchent sur plusieurs photos. La raison en est qu'aucune des photos ne contient l'arrière-plan dans sa totalité. La meilleure façon d'éviter les difficultés est d'augmenter le nombre de photos. Au lieu de ne prendre qu'une seule série de photos bracketées, vous pouvez par exemple prendre deux séries. Bien que les valeurs d'exposition restent les mêmes entre les deux séries, le fait d'avoir plus d'images donne un supplément d'information à HDRengine pour le traitement de la fonction Ghost Removal.

Quelle est la différence entre Ghost Removal Method 1 et Ghost Removal Method 2 ?

Les deux méthodes utilisent une approche très différente dans la détection et la correction d'objets en mouvement. Dans la plupart des cas, Method 2 donne des résultats supérieurs à Method 1, particulièrement dans le cas de photos avec de nombreux objets en déplacement. Par défaut, il est recommandé d'utiliser Method 2. Si Method 2 échoue, essayez Method 1.

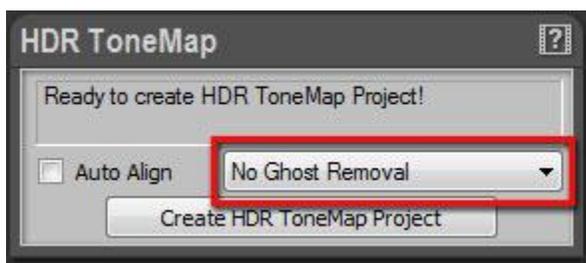
Activer l'Auto Align :

- Cliquez sur la case « Auto Align » située dans le panneau HDR ToneMap.
- Cliquez à nouveau sur la case pour désactiver l'Auto Align.



Activer le Ghost Removal :

- Cliquez sur le menu « Ghost Removal » situé dans le panneau HDR ToneMap.
- Sélectionnez « Method 1 » ou « Method 2 ».
- Sélectionnez « No Ghost Removal » pour désactiver le Ghost Removal.



Après avoir choisi les options du HDR ToneMap, vous êtes maintenant prêt à lancer le projet.

Créer un projet HDR ToneMap :

- Cliquez sur le bouton « Create HDR ToneMap Project » situé en bas du panneau HDR ToneMap.

HDREngine passe automatiquement à l'espace de travail Edit et commence à charger les photos.

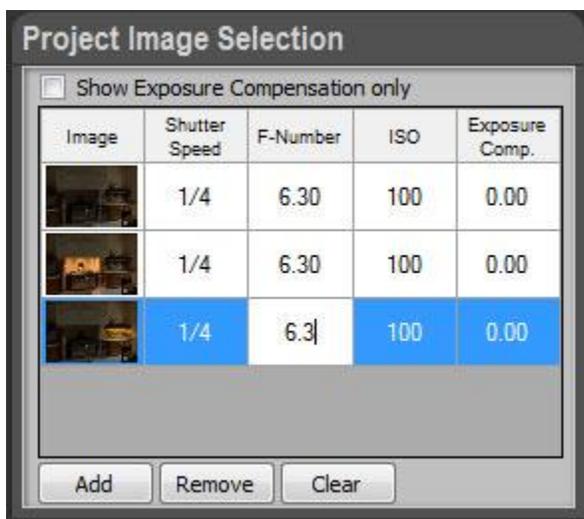
Que faire lorsque le panneau HDR ToneMap affiche un message d'erreur ?

Si vos photos ne contiennent pas de métadonnées Exif ou si certaines d'entre elles sont manquantes, le panneau HDR ToneMap affiche un message d'erreur tel que : « Shutter speed values are required to build an HDR ToneMap Project » (« Des vitesses d'obturation sont nécessaires pour la création d'un projet HDR ToneMap »).

Dans ce cas, vous pouvez entrer les valeurs manquantes à la main. Le panneau de sélection d'images « Project Image Selection » fonctionne comme un petit tableur. Vous pouvez cliquer sur chacune des cellules pour entrer une valeur manquante à la main.

Entrer manuellement une valeur manquante :

- Cliquez sur une cellule dans laquelle une valeur est manquante.
- Tapez la vitesse d'obturation (Shutter Speed), l'ouverture (F-Number) ou la valeur ISO.
- Appuyez sur la touche Tab pour valider l'entrée de la valeur.
- Répétez cette procédure jusqu'à ce que l'ensemble des valeurs manquantes soient entrées.



HDR ToneMap : Développement de Fichiers Raw

Présentation générale

HDR ToneMap est également un outil puissant de dérawtisation et de traitement des fichiers Raw. Utiliser le Tone Mapping peut améliorer une image Raw unique de façon très significative. En plus des fichiers Raw, HDR ToneMap fonctionne également avec des fichiers uniques de type TIFF et JPEG.

Fichiers uniques pris en charge par HDR ToneMap :

- Raw Photo.
- Images TIFF en 8-bit ou 16-bit.
- Images JPEG.

Comment créer un projet HDR ToneMap à partir d'un fichier unique :

- Etape 1 : localisez le dossier contenant la photo.
- Etape 2 : double-cliquez sur la vignette.

Etape 1, Localiser une Photo

Avant de créer un nouveau projet HDR ToneMap vous devez d'abord afficher dans l'espace de travail Browse le dossier contenant la photo que vous souhaitez utiliser.



Sélection d'un dossier et affichage des vignettes :

- Retournez dans l'espace de travail Browse.
- Cliquez sur le bouton « ... » se trouvant dans la barre d'outils située en haut.
- Utilisez la fenêtre de dialogue et naviguez jusqu'au dossier contenant la photo.
- Cliquez sur le bouton « Ouvrir ».

L'espace de travail Browse affiche désormais les photos continues dans le dossier que vous venez de sélectionner.

Etape 2, Créer un Projet

Double-cliquez simplement sur la vignette de la photo pour créer le projet.

Créer un projet HDR ToneMap à partir d'un fichier unique :

- Parcourez la liste des vignettes jusqu'à ce que vous aperceviez la photo que vous souhaitez utiliser.
- Double-cliquez sur la vignette de la photo.

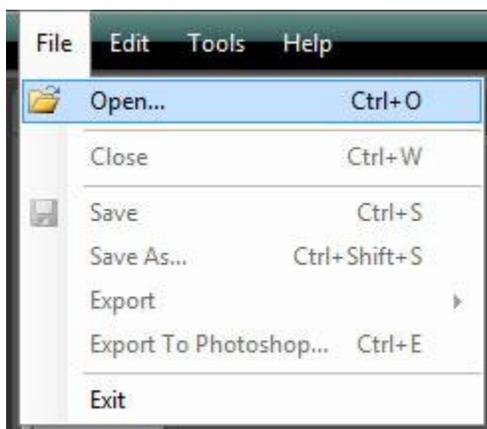
HDRengine passe automatiquement à l'espace de travail Edit et commence à charger la photo. Pour plus d'information, merci de lire le chapitre sur [l'édition d'un projet HDR ToneMap](#).

Utiliser le Menu File

Un projet HDR ToneMap peut également être créé à partir du menu File.

Ouvrir un fichier à partir du menu File :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-O ou sélectionnez « Open... » dans le menu « File ».
- Dans la fenêtre de dialogue, filtrez le type de fichiers que vous souhaitez ouvrir : JPEG, TIFF, RAW ou All.
- Utilisez la fenêtre de dialogue pour localiser le fichier.
- Cliquez sur le bouton « Open ».



HDRengine passe automatiquement à l'espace de travail Edit et commence à charger la photo. Pour plus d'information, merci de lire le chapitre sur [l'édition d'un projet HDR ToneMap](#).

HDR ToneMap : Editer un Projet

Présentation générale

Pour apprendre à créer un projet HDR ToneMap merci de vous référer au précédent [chapitre](#). Après avoir créé ou chargé un projet, l'image s'affiche dans l'espace de travail Edit avec des paramètres par défaut.



Lors de l'édition d'un projet HDR ToneMap, l'espace de travail Edit contient trois zones principales :

- **1:** Le panneau « Timeline » situé à la gauche de l'écran.
- **2:** L'image en cours d'édition au centre.
- **3:** Les réglages de Tone Mapping et de l'image sur la droite.

Pour éditer l'image il suffit de cliquer et de bouger les curseurs situés dans les panneaux de droite.
L'image traitée est rafraîchie à l'écran en temps réel.

HDR ToneMap : les Outils de Tone Mapping

HDRengine propose trois outils de Tone Mapping :

- Auto Tone Mapper
- Local Tone Mapper
- Global Tone Mapper

Qu'est-ce que l'Auto Tone Mapper ?

L'Auto Tone Mapper propose un curseur unique permettant de contrôler l'ensemble du traitement Tone Mapping. Cet outil repose sur des algorithmes sophistiqués permettant de contrôler de façon complètement automatique les paramètres d'exposition, de contraste, de luminosité et de saturation du Tone Mapping. En dehors de l'ajustement de l'intensité générale de l'effet, l'Auto Tone Mapper ne propose pas d'autres réglages.

Si vous débutez dans les domaines du HDR et du Tone Mapping, l'Auto Tone Mapper est sans doute l'outil le mieux adapté pour commencer. Si vous êtes plus expérimenté, utilisez l'outil Local Tone Mapper qui offre plus de réglages.

Qu'est-ce que le Local Tone Mapper ?

Le Local Tone Mapper est un outil de Tone Mapping généraliste. Il offre un excellent compromis entre complexité et niveau de contrôle.

Qu'est-ce que le Global Tone Mapper ?

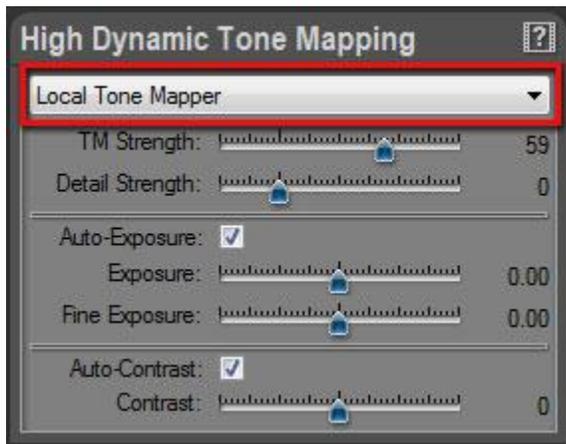
Le Global Tone Mapper propose une approche du Tone Mapping entièrement différente. Vous pouvez l'utiliser pour des photos ayant une plage dynamique moyenne et lorsque vous souhaitez obtenir des résultats naturels. Le Global Tone Mapper a tendance à produire des images ayant un aspect doux et un niveau de contraste faible.

Quel est le meilleur outil de Tone Mapping de HDRengine ?

Tous ! HDRengine fonctionnant en temps-réel, vous pouvez passer d'un outil à l'autre de façon instantanée. Que vous soyez un utilisateur expert ou non, essayez de ne pas vous restreindre à un flux de travail unique. Parcourez toutes les possibilités offertes par HDRengine : vous ne serez jamais déçus par le résultat de vos explorations et de vos expérimentations !

Sélectionner un outil de Tone Mapping :

- Cliquez sur le menu situé en haut du panneau « High Dynamic Tone Mapping ».
- Sélectionnez l'outil de votre choix.



HDREngine rafraichit immédiatement l'image et affiche les options de l'outil sélectionné.

Remarque :

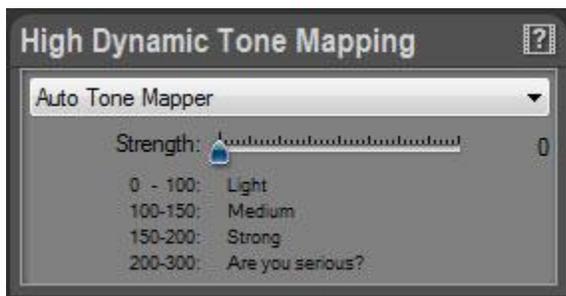
En sélectionnant « None » dans le menu vous pouvez désactiver l'intégralité du module de Tone Mapping. Choisissez cette option lorsque vous souhaitez éditer une image de façon traditionnelle en utilisant la luminosité, l'exposition et le contraste, tout en bénéficiant toujours du haut niveau de précision du moteur de rendu d'images en 96 bits par pixel de HDREngine.

HDR ToneMap : Auto Tone Mapper

Présentation générale

L'outil Auto Tone Mapper fonctionne de façon entièrement automatique. Choisissez cet outil si vous débutez dans les domaines du HDR et du Tone Mapping. Se limitant à un seul réglage, l'Auto Tone Mapper est un outil à la fois simple et amusant à utiliser. Après avoir acquis un peu d'expérience vous pourrez passer à l'outil Local Tone Mapper qui propose plus de contrôles et d'options.

Les réglages de l'outil Auto Tone Mapper s'affichent dans le panneau « High Dynamic Tone Mapping » lorsque « Auto Tone Mapper » a été sélectionné dans le menu situé en haut.

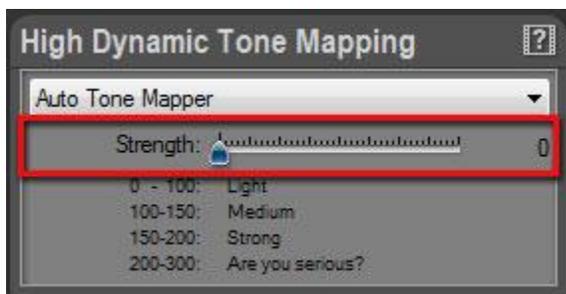


Utiliser l'Auto Tone Mapper

L'Auto Tone Mapper est facile à utiliser. Déplacez simplement le curseur « Strength » et observez les transformations de l'image en temps réel.

Editer les réglages de Tone mapping :

- Déplacez le curseur « Strength ».



Plage de valeurs du curseur « Strength » :

- 0 à 100 : effet Tone Mapping léger, récupération moyenne des hautes lumières, image naturelle.
- 100 à 150 : effet Tone Mapping intermédiaire, récupération optimale des hautes lumières et des ombres, image naturelle.
- 150 à 200 : effet Tone Mapping élevé, récupération optimale des hautes lumières et des ombres, accroissement des détails.
- 200 à 300 : effet Tone Mapping extrême, image non-naturelle.

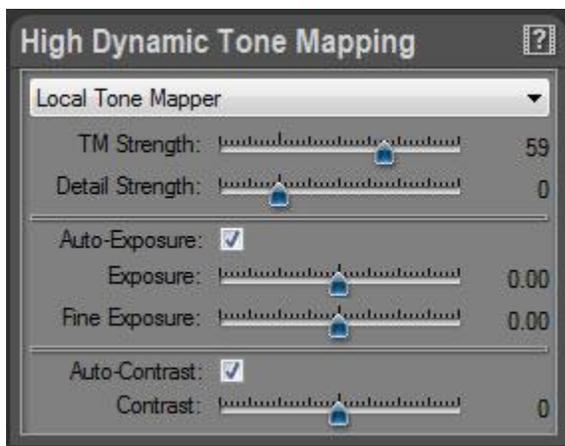
HDR ToneMap : Local Tone Mapper

Présentation Générale

Le Local Tone Mapper est l'outil de Tone Mapping proposé par défaut lors de la création d'un nouveau projet.

Les réglages de l'outil Local Tone Mapper s'affichent dans le panneau « High Dynamic Tone Mapping » lorsque « Local Tone Mapper » a été sélectionné dans le menu situé en haut. Les réglages sont regroupés en trois catégories :

- Réglages de Tone Mapping.
- Réglages d'exposition (Exposure).
- Réglages de contraste.

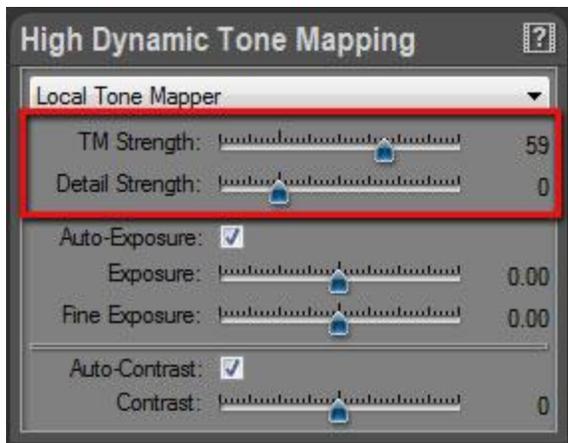


Principaux réglages de Tone Mapping

Les réglages de Tone Mapping principaux sont contrôlés par les curseurs « TM Strength » et « Detail Strength ».

Editer les réglages de Tone mapping :

- Déplacez le curseur « TM Strength ».
- Déplacez le curseur « Detail Strength ».



Qu'est-ce que le TM Strength ?

TM Strength correspond au niveau d'intensité du Tone Mapping. Ce curseur est le contrôle principal du Tone Mapping. Accroître la valeur du TM Strength permet de réduire le contraste global de l'image tout en conservant un contraste des détails inchangé. Plus la valeur du TM Strength est élevée, plus les hautes lumières sur-exposées et les basses lumières sous-exposées seront récupérées.

Plage de valeurs du curseur TM Strength :

Par défaut la valeur est de 0, signifiant que le Tone Mapping n'est pas activé. L'image est donc affichée "telle quelle". Pour la plupart des images, vous pouvez utiliser des valeurs entre 0 et 65. Dans cette plage de valeurs, le niveau de Tone Mapping varie de faible à assez élevé, tout en conservant un aspect naturel à l'image. Si vous souhaitez obtenir des effets très prononcés, utilisez des valeurs de 65 à 100. Autour de la valeur 85 le Tone Mapping commence à devenir extrême avec un niveau de contraste global proche de 0. Le choix de valeurs élevées impose souvent d'accroître le niveau de « Detail Strength ».

Résumé des valeurs :

- 0 : valeur par défaut, absence de Tone Mapping.
- 0 à 65 : plage classique, niveau de Tone Mapping de faible à assez élevé, image naturelle.
- 65 à 100 : niveau de Tone Mapping de haut à extrême, effets spéciaux.

La valeur de TM Strength peut devenir négative ?!

Absolument, et c'est d'ailleurs une fonctionnalité tout à fait unique ! Avec des valeurs négatives, HDRengine passe dans un mode spécial et applique une fonction d'Anti-Tone Mapping à l'image. Ce mode est généralement utile dans des cas assez particuliers, par l'exemple la volonté d'accroître la gamme dynamique d'une image en basse dynamique à des fins artistiques.

L'Anti-Tone Mapping permet d'obtenir des effets très intéressants avec des photos en noir et blanc. Vous pouvez par exemple ajouter un effet "film noir" à vos photos en noir et blanc.

Qu'est-ce que le Detail Strength ?

Le Detail Strength contrôle le contraste des détails (également appelé micro-contraste). Augmenter sa valeur permet d'accroître la visibilité des détails.

Plage de valeurs du curseur Detail Strength :

Par défaut la valeur est de 0 signifiant que les détails de l'image restent inchangés. Pour la plupart des images, laissez cette valeur à 0 ou augmentez-là faiblement jusqu'à 100. Dans cette plage de valeurs, le contraste des détails varie de faible à moyen et conserve un aspect naturel à l'image. Pour obtenir des effets plus prononcés, utilisez des valeurs entre 100 et 300. Des valeurs hautes sont utiles si vous cherchez à créer des images mouvementées ayant un haut niveau de détails (l'effet "grunge").

Résumé des valeurs :

- 0 : valeur par défaut, les détails de l'image restent inchangés.
- 0 à 100 : plage classique, niveau de détails de faible à moyen, image naturelle.
- 100 à 300 : niveau de détails de moyen à extrême, effets spéciaux.

La valeur de Detail Strength peut devenir négative ?!

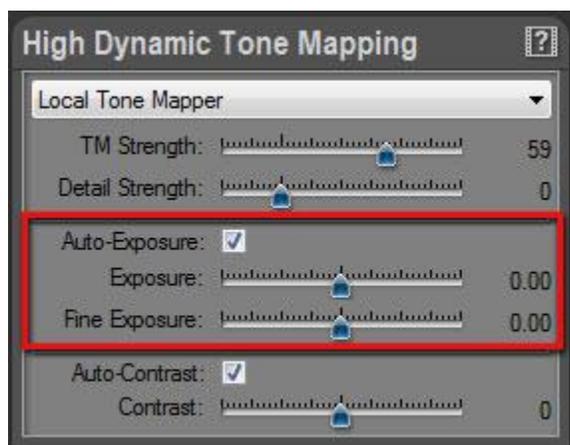
Absolument, et c'est une autre caractéristique tout à fait unique ! Avec des valeurs négatives, HDRengine enlève des détails de l'image. A un niveau de -100, tous les détails de l'image sont gommés. Vous pouvez utiliser ce type de réglage pour obtenir des effets impressionnistes, pour simuler une photo ancienne, pour obtenir des photos en noir et blanc avec un rendu doux et vaporeux, etc.

Réglages d'Exposition

Les réglages d'exposition sont contrôlés par la case « Auto-Exposure » ainsi que les curseurs « Exposure » et « Fine Exposure ».

Editer les réglages d'exposition :

- Activer ou désactiver l'Auto-Exposure en cliquant sur la case « Auto-Exposure ».
- Déplacez le curseur « Exposure ».
- Déplacez le curseur « Fine Exposure ».



Qu'est-ce que l'Auto-Exposure ?

HDRengine calcule la meilleure exposition possible par défaut. L'exposition est modifiée lorsque vous changez les valeurs de TM Strength et de Detail Strength. Dans la plupart des cas, laissez l'Auto-Exposure activé.

L'Auto-Exposure peut parfois échouer dans le cas de photos incorrectement bracketées ou sérieusement sous-exposées. Dans ce cas, désactivez l'Auto-Exposure et réglez l'exposition manuellement en utilisant les curseurs « Exposure » et « Fine Exposure ».

Qu'est-ce que l'Exposure et le Fine Exposure ?

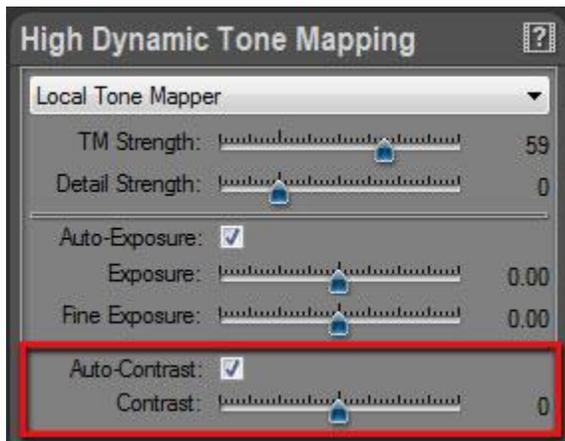
Les curseurs Exposure (exposition) et Fine Exposure (exposition fine) vous permettent de corriger l'exposition qui a été calculée automatiquement par HDRengine. Pour la grande majorité des images, la valeur du curseur « Exposure » ne devrait pas être changée à moins que vous n'ayez désactivé l'Auto-Exposure. Le curseur « Fine Exposure » permet d'ajuster avec précision l'exposition après que les valeurs de TM Strength et de Detail Strength ont été changées.

Réglages du Contraste

Les réglages de contraste sont contrôlés par la case « Auto-Contrast » et le curseur « Contrast ».

Editer les réglages de contraste :

- Activer ou désactiver l'Auto-Contrast en cliquant sur la case « Auto-Contrast ».
- Déplacez le curseur « Contrast ».



Qu'est-ce que l'Auto-Contrast ?

HDREngine calcule le meilleur niveau de contraste possible par défaut. Le contraste est modifié lorsque vous changez les valeurs de TM Strength et de Detail Strength. Dans la plupart des cas, laissez l'Auto-Contrast activé.

L'Auto-Contrast peut parfois échouer dans le cas de photos incorrectement bracketées ou sérieusement sous-exposées. Dans ce cas, désactivez l'Auto-Contrast et réglez le contraste manuellement en utilisant le curseur Contrast.

Qu'est-ce que le Contrast ?

Le curseur « Contrast » vous permet de corriger le contraste qui a été calculé automatiquement par HDREngine. Ce curseur permet d'ajuster avec précision le niveau de contraste après que les valeurs de TM Strength et de Detail Strength ont été changées.

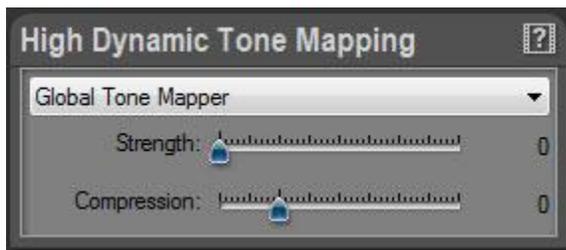
HDR ToneMap : Global Tone Mapper

Présentation Générale

Le Global Tone Mapper propose une approche du Tone Mapping entièrement différente. Vous pouvez l'utiliser pour des photos ayant une plage dynamique moyenne et lorsque vous souhaitez obtenir des résultats naturels. Le Global Tone Mapper a tendance à produire des images ayant un aspect doux et un niveau de contraste faible.

Les réglages de l'outil Global Tone Mapper s'affichent dans le panneau « High Dynamic Tone Mapping » lorsque « Global Tone Mapper » a été sélectionné dans le menu situé en haut. Les réglages sont :

- Strength (force)
- Compression



Travailler avec le Global Tone Mapper

Le Global Tone Mapper fonctionne en deux étapes :

- Etape 1 : récupération des zones de hautes lumières avec le curseur « Strength ».
- Etape 2 : récupération des zones de basses lumières avec le curseur « Compression ».

Etape 1 : récupération des zones de hautes lumières

Augmentez la valeur du curseur « Strength » pour récupérer des détails dans les zones de hautes lumières.

Etape 2: récupération des zones de basses lumières

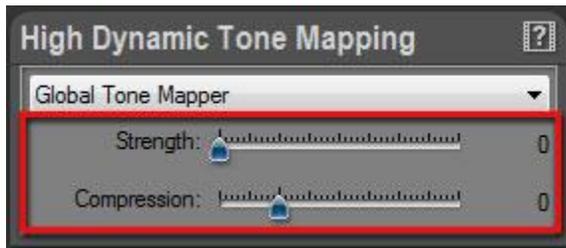
Augmentez la valeur du curseur « Compression » pour récupérer des détails dans les zones de basses lumières.

Remarque :

Le Global Tone Mapper est particulièrement adapté aux images ayant une dynamique moyenne. Choisissez-le quand vous souhaitez obtenir un effet Tone Mapping doux et naturel. Etant donné que les effets obtenus sont plus légers qu'avec les autres outils de Tone Mapping, l'image aura tendance à avoir un niveau de contraste plus faible. Utilisez le panneau « Low Dynamic Tone » pour modifier l'exposition (Exposure), la luminosité (Brightness) et le contraste.

Editer les réglages :

- Déplacez le curseur « Strength ».
- Déplacez le curseur « Compression ».



HDR ToneMap: le Mode Natural HDR

Présentation Générale

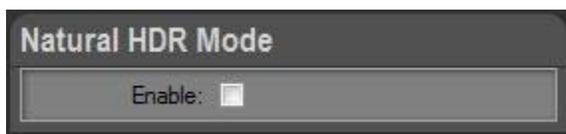
Le mode Natural HDR est le résultat de nombreuses années de recherche dans le domaine du Tone Mapping, du traitement d'image, de la théorie de la couleur et de la psychophysiologie. HDRengine est la seule application à offrir cette fonctionnalité. Contrairement à d'autres procédés, le mode Natural HDR ne repose pas uniquement sur des algorithmes mathématiques. C'est le résultat de l'association d'algorithmes sophistiqués et de corrections empiriques liées à la façon dont l'œil humain perçoit les couleurs, la luminosité et le contraste.

Afin de toujours obtenir un résultat aussi naturel que possible, le mode Natural HDR est en fait activé en permanence dans HDRengine. La case « Natural HDR Mode » permet donc de désactiver partiellement ce procédé ou bien de l'activer complètement.

Utiliser le mode Natural HDR

Activer ou désactiver le mode Natural HDR :

- Cliquez sur la case « Enable » située dans le panneau « Natural HDR Mode ».



Quand utiliser le mode Natural HDR ?

La grande majorité des images peuvent bénéficier du mode Natural HDR lorsque vous souhaitez obtenir un résultat naturel.

Le mode Natural HDR utilisé avec le traitement d'images Raw :

Le mode Natural HDR associé à un traitement Tone Mapping léger peut aboutir à des résultats particulièrement impressionnants. Essayez cette combinaison, vous ne serez pas déçu(e) !

Quand faut-il éviter d'utiliser le mode Natural HDR ?

Si vous souhaitez créer des images ayant un contraste et une saturation élevés, il est préférable de désactiver le mode Natural HDR.

Lorsque vous travaillez avec des photos Raw représentant une scène monochrome ou ayant des couleurs pâles, le mode Natural HDR peut induire des corrections trop importantes.

Comment se fait-il que le mode Natural HDR n'a aucun effet sur ma photo?

L'effet produit par le mode Natural HDR est très dépendant de la photo utilisée et des réglages effectués. HDRengine, confronté à une image qu'il considère comme ayant déjà un aspect naturel, peut décider qu'il n'est pas nécessaire d'appliquer des corrections supplémentaires. D'autre part, l'effet du mode Natural HDR peut se révéler très subtil et difficilement perceptible à l'œil nu. Son effet est habituellement plus visible dans le cas d'images dont les couleurs sont saturées et dont les réglages de Tone Mapping sont relativement élevés.

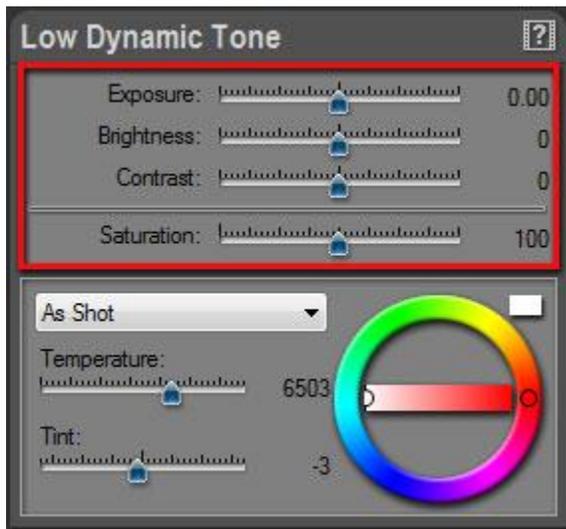
HDR ToneMap : Réglages Classiques de l'Image

Réglages en basse dynamique (Low Dynamic Tone)

Le panneau « Low Dynamic Tone » vous permet de passer au traitement classique en basse dynamique : luminosité, contraste, saturation et balance des blancs.

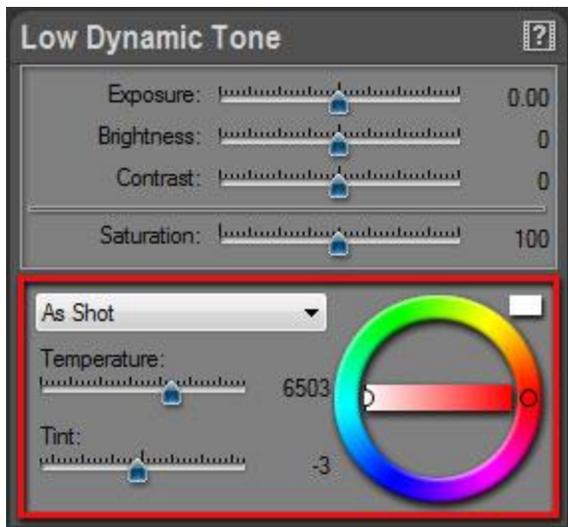
Réglages principaux :

- Parcourez les panneaux situés à la droite de l'écran afin d'atteindre le panneau de tonalités en basse dynamique « Low Dynamic Tone ».
- Cliquez et déplacez les curseurs « Exposure » (exposition), « Brightness » (luminosité), « Contrast » (contraste) et « Saturation » (saturation).
- Pour un contrôle fin des déplacements du curseur, maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en déplaçant le curseur.



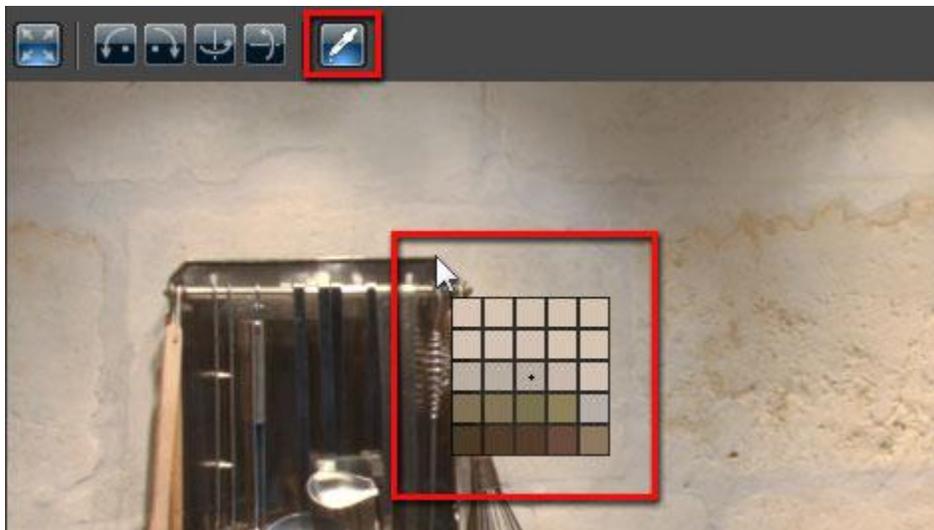
Edition de la balance des blancs :

- Parcourez les panneaux situés à la droite de l'écran afin d'atteindre le panneau de tonalités en basse dynamique « Low Dynamic Tone ».
- Utilisez les curseurs « Temperature » (température), « Tint » (teinte), la roue des couleurs ou le menu local des illuminants (« As Shot », « Daylight », « Tungsten », etc.).



Modifier la balance des blancs en utilisant la pipette :

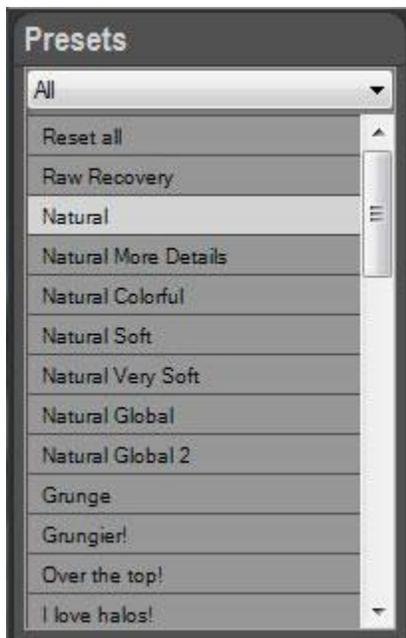
- Cliquez sur l'icône pipette située dans la barre d'outils au-dessus de l'image.
- Cliquez sur l'image afin de définir un point neutre.
- Après avoir sélectionné un point neutre, cliquez à nouveau sur l'icône pipette pour la désactiver.



HDR ToneMap: Préréglages (Presets)

HDRengine contient plus de 40 préréglages. Utilisez cette bibliothèque de préréglages pour modifier rapidement tous les paramètres d'une image ou pour appliquer des effets spéciaux à vos images. Le panneau « Presets » est situé en bas et à gauche de l'écran.

L'utilisation des préréglages est aussi un excellent moyen d'apprendre à utiliser HDRengine : appliquez un préréglage puis étudiez les paramètres utilisés.

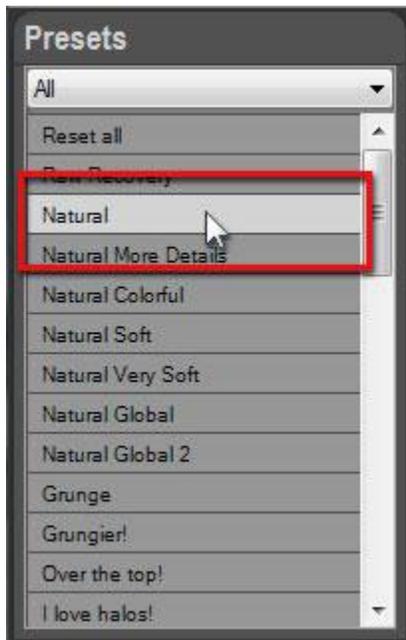


Le panneau Presets vous permet de :

- Prévisualiser un préréglage.
- Appliquer un préréglage à votre image.
- Classer les préréglages.

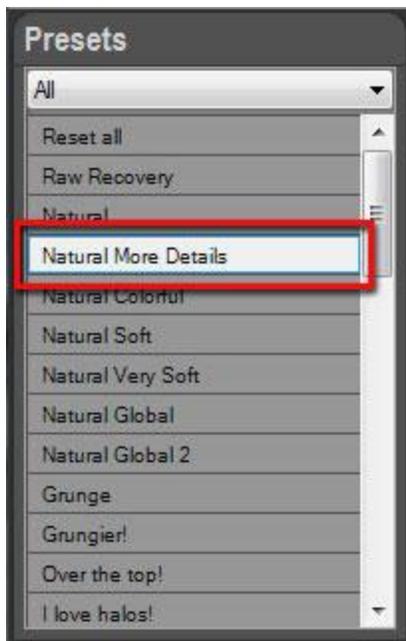
Prévisualiser un préréglage :

- Déplacez, sans cliquer, le pointeur de la souris au-dessus de la liste des préréglages.
- HDREngine rafraichit immédiatement votre image avec les paramètres des préréglages.
- Eloignez le pointeur de la souris pour revenir sur votre image d'origine.



Appliquer un préréglage :

- Cliquez sur un préréglage dans le panneau « Presets ».

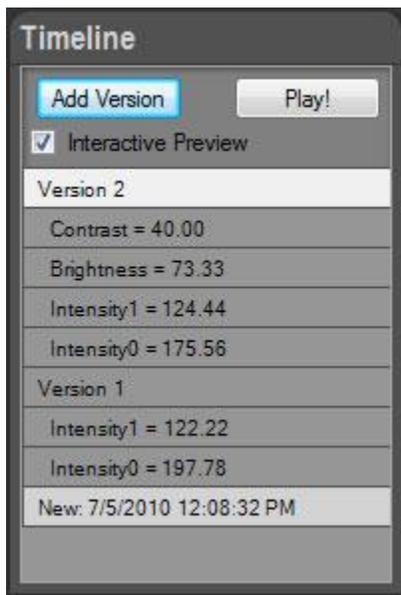


Classer les préréglages :

- Cliquez sur le menu des catégories situé en haut du panneau « Presets ».
- Sélectionnez une catégorie.
- Sélectionnez la catégorie « All » pour afficher tous les préréglages.
- Sélectionnez la catégorie « Favorite » pour voir vos préréglages favoris.

HDR ToneMap: Utilisation de la Timeline

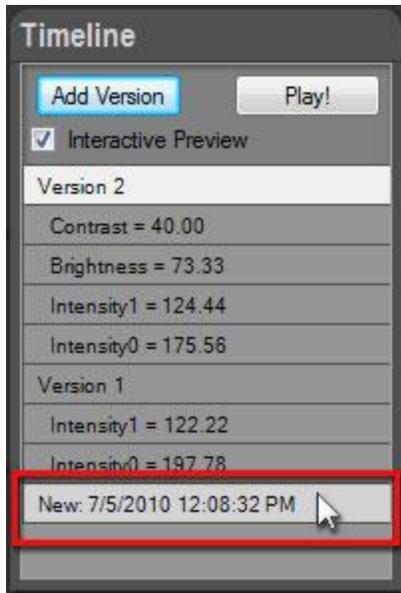
Comme pour tout projet créé dans HDRengine, tout ce que vous faites est automatiquement enregistré dans la Timeline située en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez cliquer à tout moment sur un niveau de la Timeline pour remonter dans le temps et retrouver l'image telle qu'elle était à un stade précédent de votre travail d'édition.



La Timeline est enregistrée dans le fichier de projet HDRengine (.rcd). Vos changements ne seront donc jamais perdus. Lorsque vous relancerez un projet à une date ultérieure, l'historique des modifications sera donc toujours visible et ré-applicable à votre image.

Sélectionner un niveau dans la Timeline :

- La dernière modification s'affiche en haut de la liste de la Timeline.
- L'état original de l'image s'affiche en bas de la liste de la Timeline.
- Cliquez où vous le souhaitez dans la Timeline afin de revenir à un état précédent de l'image. Les niveaux se situant au-dessus du niveau actuellement sélectionné seront effacés si vous effectuez une modification. En cas d'erreur, vous pouvez annuler cet effacement en utilisant la fonction d'annulation (undo/redo) en appuyant simultanément sur les touches Ctrl-Z de votre clavier.
- Si vous souhaitez repartir de zéro et retrouver l'image originale, il vous suffit de cliquer sur le premier niveau se trouvant à la dernière ligne en bas de la Timeline.



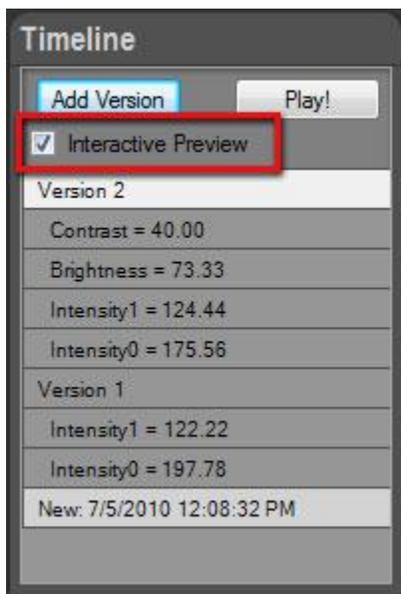
Apprendre à maîtriser parfaitement la Timeline mérite d’y consacrer un peu de temps. La Timeline est un outil qui peut augmenter énormément votre productivité !

HDRengine fonctionne également de façon traditionnelle avec la fonction annuler/répéter (undo/redo) :

- Pour annuler une modification : appuyez simultanément sur les touches Ctrl-Z de votre clavier ou sélectionnez « Undo » dans le menu « Edit ».
- Pour récupérer une modification précédemment annulée : appuyez simultanément sur les touches Ctrl-Y de votre clavier ou sélectionnez « Redo » dans le menu « Edit ».
- Pour annuler plusieurs modifications : appuyez simultanément sur les touches Ctrl-Z de votre clavier à plusieurs reprises.

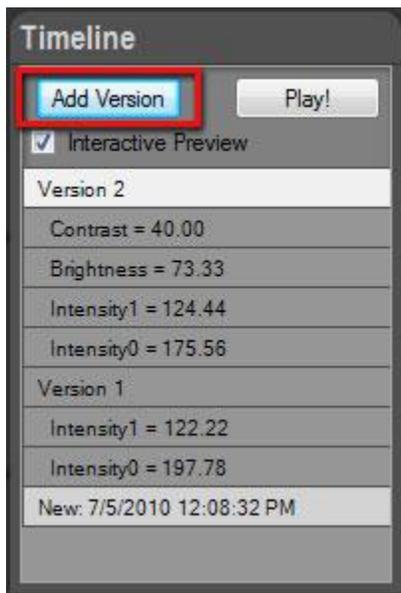
Comparaison d’images grâce à la Timeline :

- Cliquez sur la case « Interactive Preview » située en haut du panneau « Timeline ».
- Sans cliquer, faites passer votre curseur de souris au-dessus des niveaux de la Timeline.
- HDRengine rafraichit l’image en temps réel en fonction des modifications du niveau au-dessus duquel se trouve votre curseur.
- Déplacer votre curseur le long des différents niveaux de la Timeline vous permet de comparer visuellement différents états de l’image.
- Déplacer votre curseur entre la Timeline et l’extérieur de la Timeline vous permet de comparer l’état actuel de votre image avec un état antérieur, y compris l’image originale de départ (dernière ligne en bas de la Timeline).



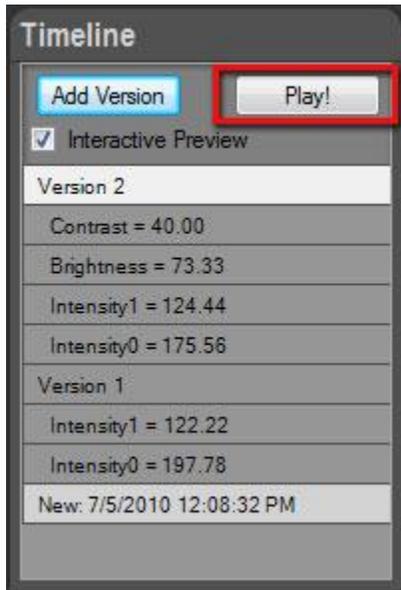
Créer une version intermédiaire dans la Timeline :

- Cliquez sur un niveau de la Timeline pour le sélectionner.
- Cliquez sur le bouton « Add Version » situé en haut du panneau « Timeline ».



Rejouer les niveaux de la Timeline :

- Cliquez le bouton « Play! » situé en haut du panneau « Timeline ».
- Pour arrêter l'animation, appuyez sur la touche Echap de votre clavier.



Après avoir travaillé avec beaucoup d'attention sur votre image, vous pouvez maintenant revoir toutes les étapes défiler devant vous !

HDR ToneMap: Sauvegarde et Export

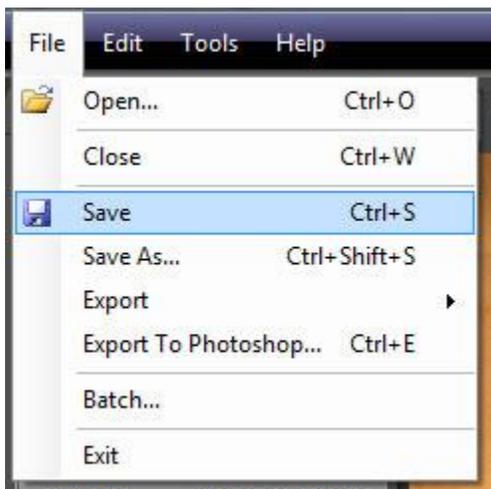
Si vous prévoyez de retravailler ultérieurement sur un projet, il est absolument indispensable de l'enregistrer en utilisant le format de fichier projet HDRengine (fichier .rcd). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez tout simplement exporter l'image finale sans enregistrer le projet (ce qui n'est pas recommandé).

Le format de fichier projet HDRengine (fichier .rcd) vous fait bénéficier des avantages suivants :

- L'historique complet des modifications (Timeline) est sauvegardé et restitué à chaque nouveau lancement du projet dans HDRengine.
- Le traitement des images est non-destructif. Le format de fichier projet HDRengine contient un lien vers vos images originales : vos photos originales ne sont donc jamais modifiées par HDRengine.
- Les fichiers projet HDRengine sont très légers et s'enregistrent de façon quasi instantanée.

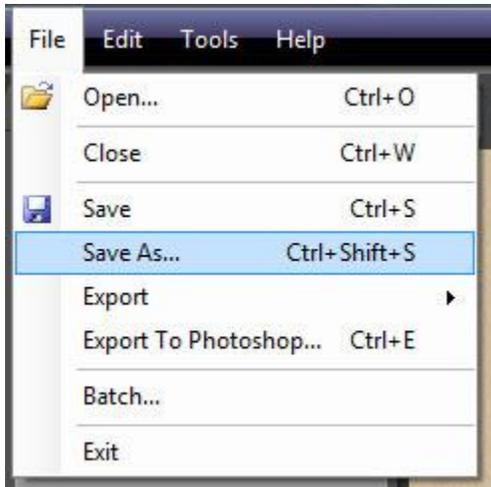
Sauvegarde d'un projet :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-S ou sélectionnez « Save » dans le menu « File ».
- Le fichier du projet est réécrit avec l'état actuel des modifications.
- S'il s'agit de la première sauvegarde du fichier, une fenêtre de dialogue s'ouvre afin de vous permettre de nommer le fichier.



Renommer et sauver un projet :

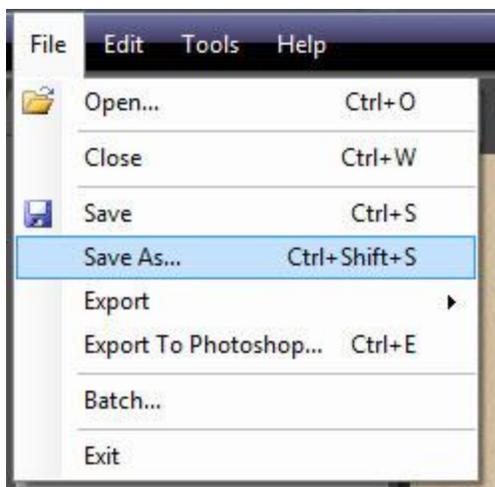
- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-Maj-S ou sélectionnez « Save As... » dans le menu « File ».
- Dans la fenêtre de dialogue, sélectionnez : HDRengine file (*.rcd).
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquer sur le bouton « Save ».



Si vous souhaitez post-traiter une image dans un autre logiciel, la publier en ligne ou pour tout autre activité, il est nécessaire d'exporter cette image sous un format standard.

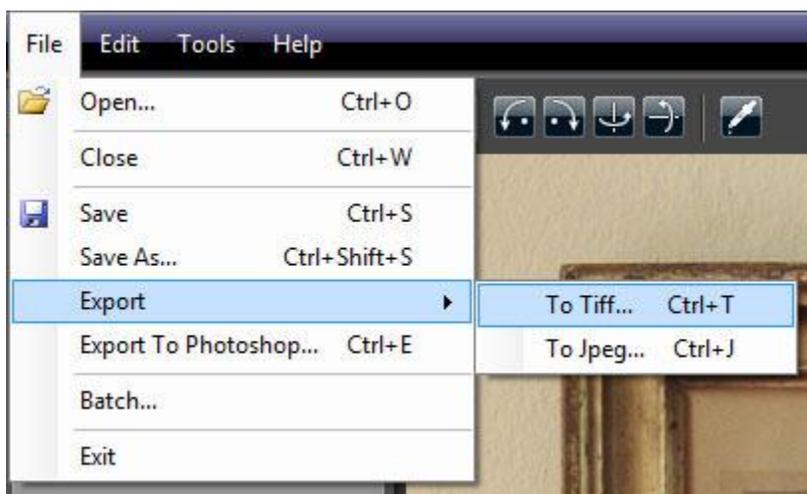
Export au format TIFF ou JPEG :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-Maj-S ou sélectionnez « Save As... » dans le menu « File ».
- Dans la fenêtre de dialogue, sélectionnez : TIFF (*.tif) ou JPEG (*.jpg).
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquer sur le bouton « Save ».
- Sélectionnez les paramètres TIFF ou JPEG désirés.
- Cliquez sur le bouton « OK ».



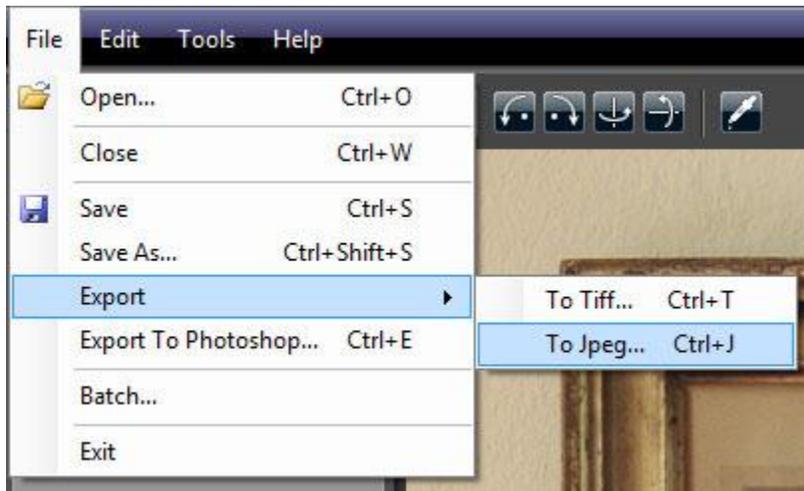
Export direct au format TIFF :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-T ou sélectionnez Export > To Tiff... dans le menu « File ».
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquer sur le bouton Save.
- Sélectionnez les paramètres TIFF désirés.
- Cliquez sur le bouton « OK ».



Export direct au format JPEG :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-J ou sélectionnez Export > To Jpeg... dans le menu « File ».
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquer sur le bouton Save.
- Sélectionnez les paramètres JPEG désirés.
- Cliquez sur le bouton « OK ».



Export direct vers une application externe :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-E ou sélectionnez « Export To My Tool... » dans le menu « File ».
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquer sur le bouton « Save ».
- Sélectionnez les paramètres souhaités.
- Cliquez sur le bouton « OK ».



Par défaut HDRender exporte vers Adobe® Photoshop®. Vous pouvez choisir une autre application en sélectionnant « External Editor Preferences... » dans le menu « Edit ».

Pour plus d'informations sur les options d'export, merci de lire le chapitre sur [les options d'export](#).

Options d'Export

Présentation Générale

Lorsque vous avez terminé d'éditer votre image, il est temps d'exporter votre travail dans un format de fichier d'image standard. L'export vous permettra de continuer à modifier cette image dans une autre application, de la publier en ligne ou d'effectuer d'autres tâches.

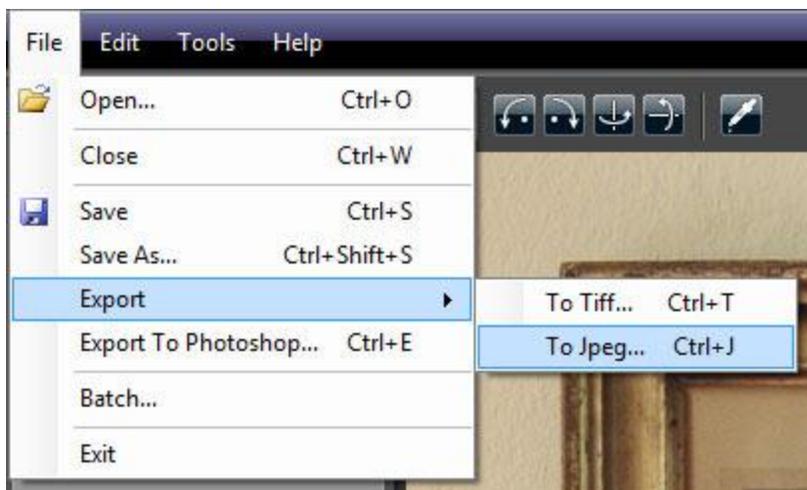
HDRengine permet d'exporter des images aux formats JPEG et TIFF.

Export au Format JPEG

Le format JPEG ne doit être utilisé que pour l'exportation d'une image destinée à être publiée sur le Web. Utilisez le format TIFF si vous prévoyez d'archiver vos images ou de les modifier dans une autre application.

Exporter au format JPEG :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-J ou sélectionnez Export > To Jpeg... dans le menu « File ».
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquer sur le bouton « Save ».
- Sélectionnez les paramètres JPEG désirés.
- Cliquez sur le bouton « OK ».



Pendant le processus d'exportation HDRengine affiche la boîte de dialogue des options JPEG.



Sélectionner un espace couleur (Color Space) :

- Cliquez sur le menu « Color Space ».
- Sélectionnez l'option « sRGB », « Adobe RGB » ou « ProPhoto RGB ».

Etant donné que JPEG est un format de fichier en 8-bit, il est recommandé de n'utiliser que l'espace couleur sRGB ou Adobe RGB.

Sélectionner un niveau de résolution :

- Entrez une valeur de résolution.
- Choisissez une unité : « pixels/inch » ou « pixels/cm ».

La résolution ne change pas la taille en pixels de l'image (la largeur et la hauteur restent inchangées). La résolution définit la taille physique de l'image imprimée.

Sélectionner un niveau de qualité :

- Cliquez et déplacez le curseur « Quality ».

La qualité définit le niveau de compression du fichier JPEG. Plus la valeur est faible, plus la taille du fichier sera petite. Il est recommandé d'utiliser une valeur de 80 ou plus pour une qualité appropriée.

Ajout d'informations concernant le créateur de l'image :

- Cochez la case « Add Artist Info » pour ajouter votre nom et les informations de copyright.
- Entrez votre nom.
- Entrez vos informations de copyright.

Les informations de copyright et votre nom seront enregistrés dans les champs Exif appropriés.

Export au Format TIFF

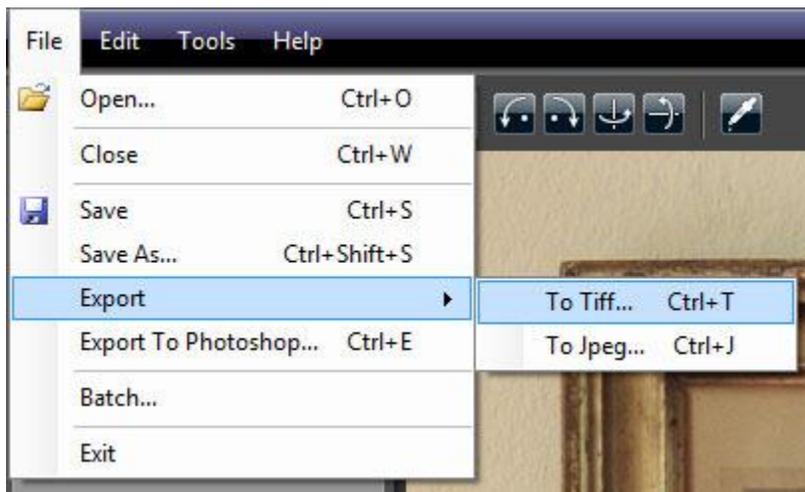
Le format TIFF est le format de fichier recommandé pour l'export d'images depuis HDRengine. Les images TIFF utilisent une méthode de compression sans perte qui préserve totalement la qualité de l'image.

Si vous envisagez de modifier l'image dans une autre application, les paramètres recommandés sont :

- Espace couleur : ProPhoto RGB.
- Bit Depth : 16-bit.
- Compression : None ou LZW (les deux méthodes sont sans perte de qualité).

Exporter au format TIFF :

- Appuyez simultanément sur les touches Ctrl-T ou sélectionnez Export > To Tiff... dans le menu « File ».
- Entrez le nom du fichier.
- Cliquez sur le bouton « Save ».
- Sélectionnez les paramètres TIFF désirés.
- Cliquez sur le bouton « OK ».



Pendant le processus d'exportation HDRengine affiche la boîte de dialogue des options TIFF.



Sélectionner un espace couleur (Color Space) :

- Cliquez sur le menu « Color Space ».
- Sélectionnez l'option « sRGB », « Adobe RGB » ou « ProPhoto RGB ».

Sélectionner le nombre de bits par canal (Bit Depth) :

- Cliquez sur le menu « Bit Depth ».
- Sélectionnez l'option « 16 bits/component » ou « 8 bits/component » pour une profondeur de 16 ou 8 bits par canal.

Sélectionner un niveau de résolution :

- Entrez une valeur de résolution.
- Choisissez une unité : « pixels/inch » ou « pixels/cm ».

La résolution ne change pas la taille en pixels de l'image (la largeur et la hauteur restent inchangées). La résolution définit la taille physique de l'image imprimée.

Sélectionner une option de compression :

- Cliquez sur le menu « Compression ».
- Sélectionnez l'option « LZW » ou « None » (aucune).

Ajout d'informations concernant le créateur de l'image :

- Cochez la case « Add Artist Info » pour ajouter votre nom et informations de copyright.
- Entrez votre nom.
- Entrez vos informations de copyright.

Les informations de copyright et votre nom seront enregistrés dans les champs Exif appropriés.

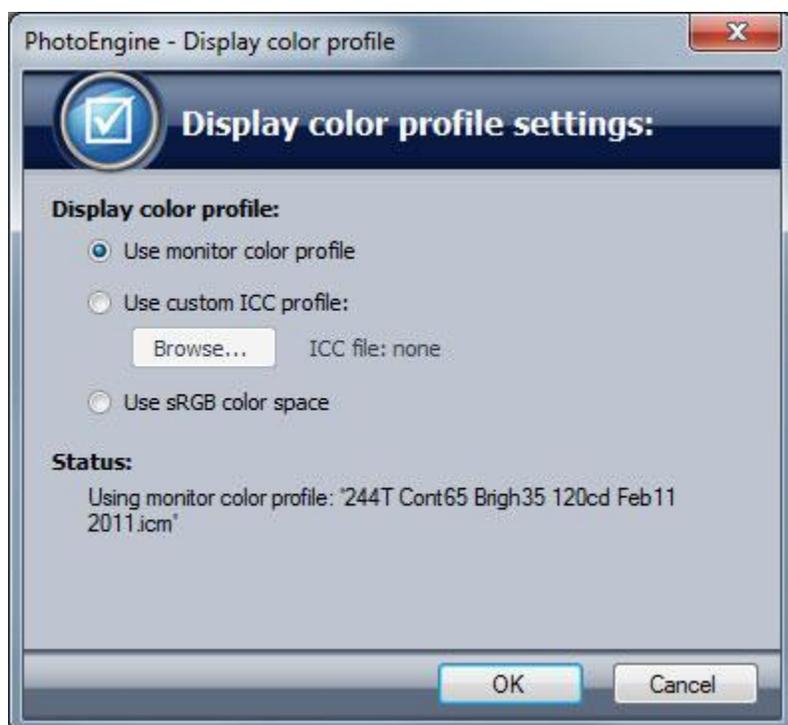
Gestion des Couleurs

Présentation Générale

Oloneo HDRengine est une application qui offre un environnement respectant intégralement le principe de gestion des couleurs. Sur la totalité de la chaîne allant des informations entrantes aux informations sortantes, HDRengine respecte les différents espaces couleur utilisés et applique automatiquement les transformations de couleur requises. L'application convertit également l'image affichée à l'aide de votre profil de couleur d'affichage. HDRengine est compatible avec la plupart des fichiers ICC créés par les appareils d'étalonnage d'écran.

Paramétrage des Préférences

Par défaut, HDRengine localise automatiquement et utilise votre profil couleur pour l'affichage. Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité ou choisir un profil de couleur personnalisé. Sauf si vous avez des raisons particulières de le faire, vous ne devriez pas modifier les paramètres de profil couleur pour l'affichage.



Afficher la fenêtre de dialogue des paramètres de profil couleur :

- Sélectionnez « Display Preferences... » dans le menu « Edit ».

Désactiver la gestion de couleur pour l'affichage :

- Affichez la fenêtre de dialogue « Display Color Profile Settings ».
- Cochez le bouton « Use sRGB Color Space ».
- Cliquez sur le bouton « OK ».

Utiliser un profil de couleur d'affichage personnalisé :

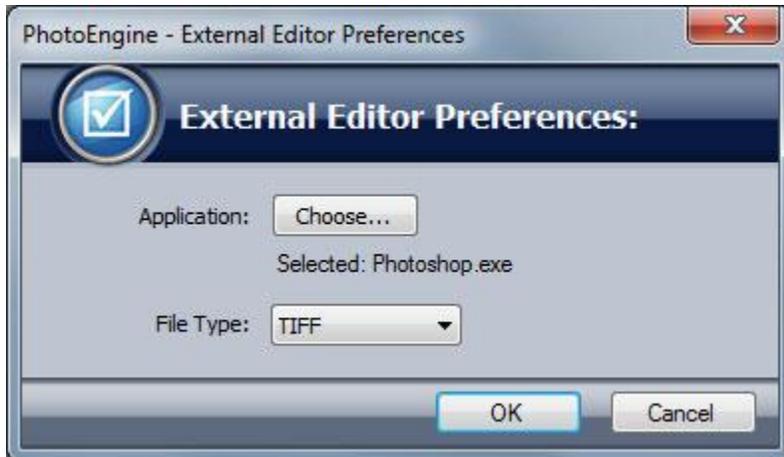
- Affichez la fenêtre de dialogue « Display Color Profile Settings ».
- Cochez le bouton « Use Custom ICC Profile ».
- Cliquez sur le bouton « Browse... ».
- Sélectionnez un fichier ICC.
- Fermez la boîte de dialogue.
- Cliquez sur le bouton « OK ».

Restaurer les paramètres de gestion de couleur d'affichage par défaut :

- Affichez la fenêtre de dialogue « Display Color Profile Settings ».
- Cochez le bouton « Use Monitor Color Profile ».
- Cliquez sur le bouton « OK ».

Paramètres de l'Editeur Externe

Oloneo HDRengine permet d'exporter une image finalisée vers un logiciel de traitement d'image externe. Par défaut, le logiciel externe sélectionné est Adobe® Photoshop®.



Sélectionner un logiciel externe :

- Sélectionnez « External Editor Preferences... » dans le menu « Edit ».
- Cliquez le bouton « Choose... ».
- Sélectionnez un logiciel (.exe).
- Fermez la boîte de dialogue.
- Cliquez sur le bouton « OK ».

Choisir le type de format d'image pour l'export :

- Sélectionnez « External Editor Preferences... » dans le menu « Edit ».
- Cliquez sur le menu « File Type ».
- Sélectionnez TIFF ou JPEG.
- Cliquez sur le bouton « OK ».

Informations Légales

© Copyright Oloneo 2011. Tous droits réservés.

« Oloneo », le logo Oloneo, « Oloneo PhotoEngine », « Oloneo HDRengine », « HDR ReLight », « HDR ToneMap », « HDR DeNoise », « Color Curve Equalizer », « Equaliseur de Couleurs » et « Natural HDR » sont des marques ou des marques déposées de la société Oloneo SAS.

« Adobe », le logo Adobe, « Lightroom » et « Photoshop » sont des marques déposées ou des marques d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et / ou dans d'autres pays.

Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.