

ftTHDR, True tone high dynamic range

Ou la photo à grande plage dynamique à ton réel

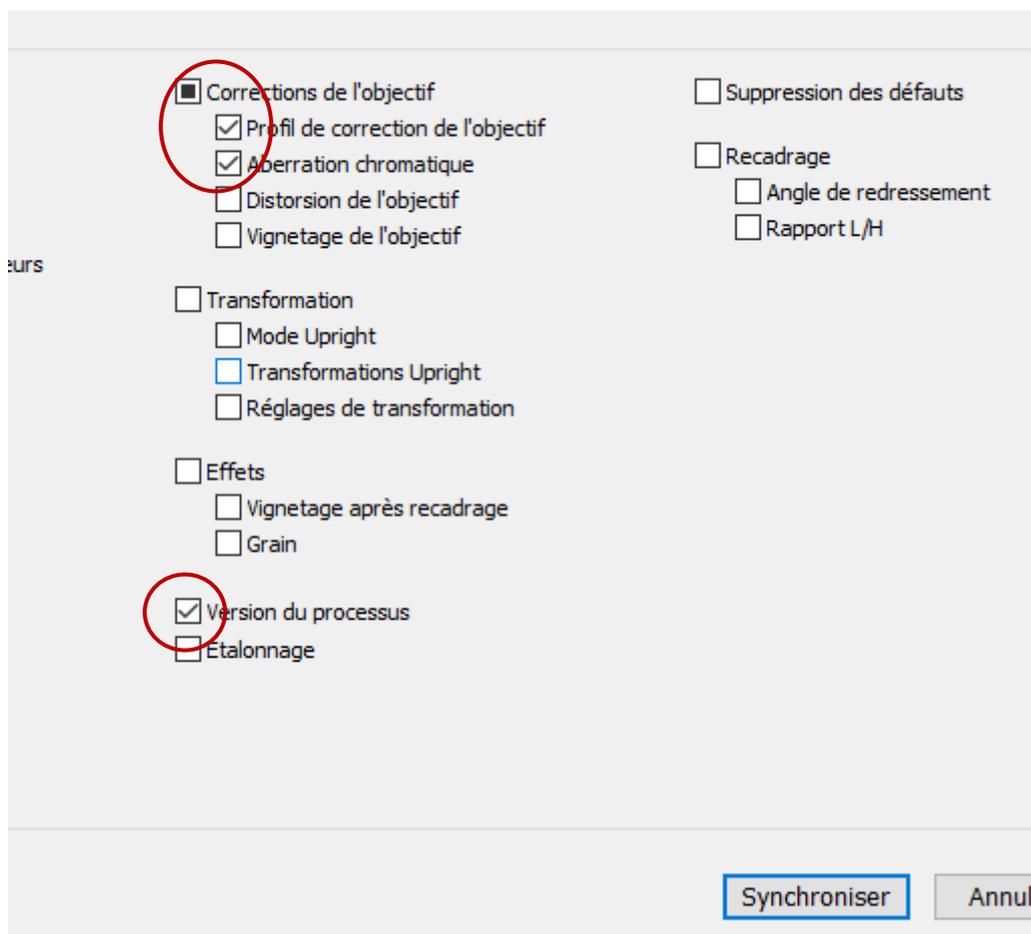
Développement depuis Lightroom & Aurora 2019

1 - Traitement en post-production sur Lightroom 6 classic :

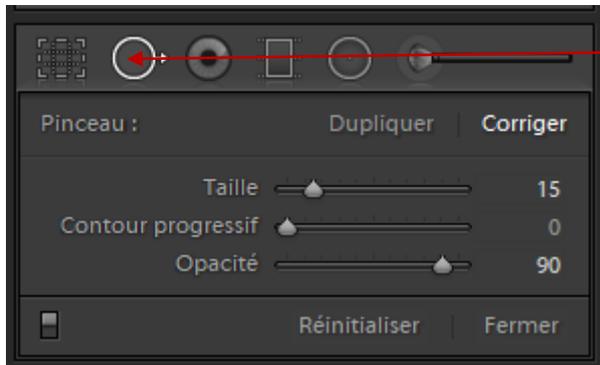
1 - Importez les photos dans un dossier avec les mots clés.

2 - Dans le module développement, descendre à Correction de l'objectif et cocher « **activer le profil de correction** » si le boîtier et l'objectif sont configurés ainsi que « **supprimer l'aberration chromatique** ». Sélectionnez toutes les photos de la série et cliquez sur synchroniser.

Depuis la boîte de dialogue ouverte ne sélectionnez que :



3 - Nettoyez éventuellement la photo la plus exposée de ces défauts (par exemples flares) avec l'outil **suppression des défauts** et synchronisez ce paramètre.



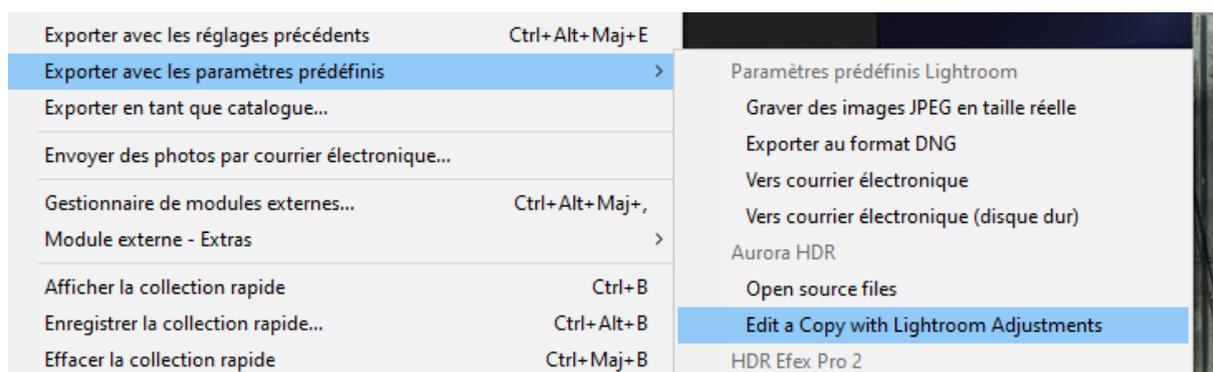
Choisir dupliquer (rendu trop dure) ou corriger. Il faut parfois 2 ou 3 passages couvrants pour que cela soit satisfaisant.

4 - Modifiez si nécessaire les hautes lumières d'ensemble ou par un filtre dégradé ou radial la photo la plus exposée.

5 - Ne jamais changer la netteté ni la réduction du bruit car on perdrait en détail. Désélectionnez l'onglet **Netteté** qui automatiquement se place à 25% quand on coche « activer le profil de correction » depuis l'outil **Détail**.



6 - Quand les modifications sont terminés, cliquez sur « Fichiers », descendre à « Exporter avec les paramètres définis » et sélectionnez « **Edit a copy with Lightroom adjustments** ».



Si vous passez par « Photo, Modifier dans, Aurora HDR 2019 », la photo traitée ne sera pas automatiquement incorporée à Lightroom et vous devriez l'importer depuis le disque dur.

Je ne fais pas plus de développement car l'intérêt est de laisser Aurora traiter l'ensemble.

Pour les photos d'architectures avec une grande plage dynamique je préfère sélectionner toutes les images pour un meilleur traitement dans les basses lumières et éviter le bruit.

Pour les photos de nuit dont je ne prends souvent que trois photos à 2 EV. Il m'arrive aussi de baisser les hautes lumières de la plus exposée voire de diminuer d'1 EV l'exposition.

2 - Traitement en post-production sur Aurora 2019

Tarif d'Aurora 2019 : 99€

Gratuit actuellement pour Aurora 2018

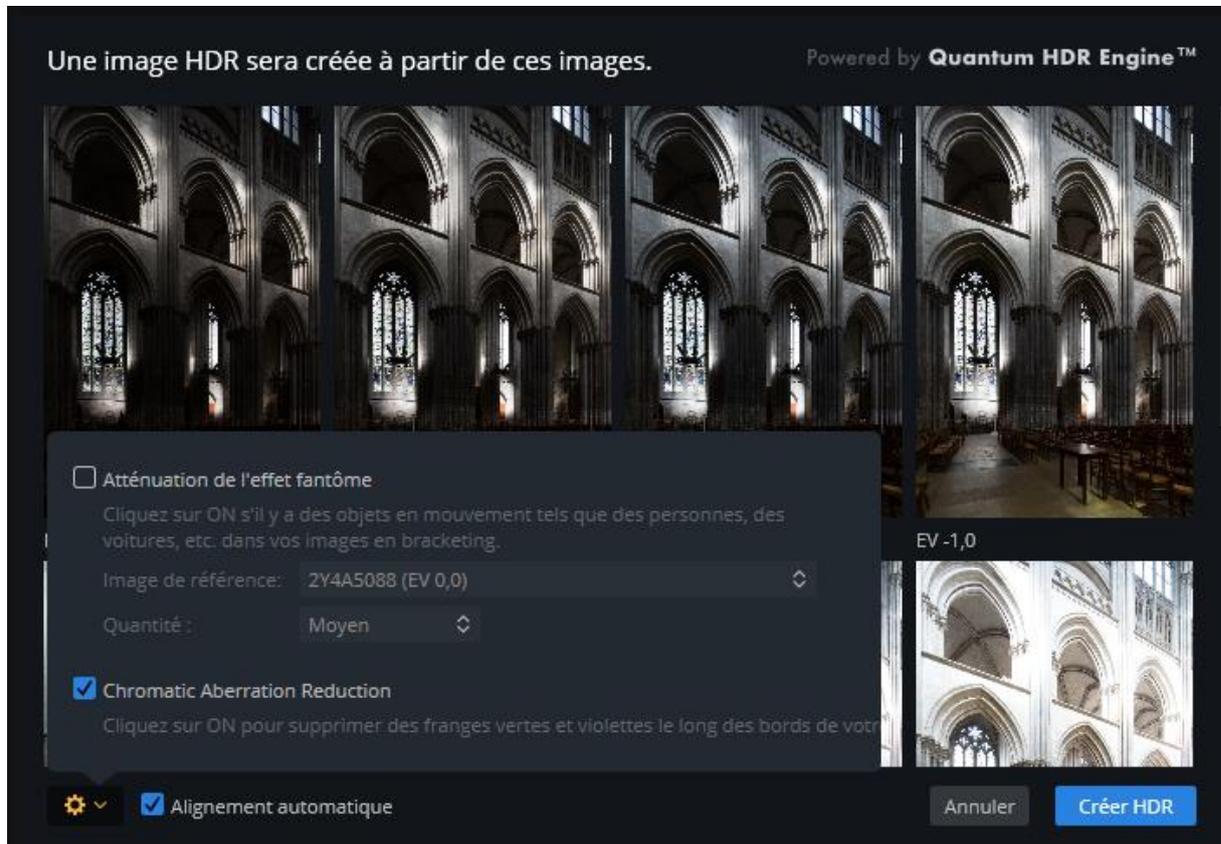
Je n'ai trouvé aucun tuto en français. Cette présentation est un condensé de ce que j'ai compris du logiciel. Je n'ai par exemple pas assimilé le travail des calques et donc tout le potentiel du logiciel.

Après avoir lancé Aurora avec la sélection de photos depuis lightroom, une fenêtre s'ouvre, sélectionnez :

Alignement automatique même si on a utilisé un trépied pour plus de sécurité.

Si besoin cliquez sur l'icône paramètre à côté « **Atténuation de l'effet fantôme** » en choisissant la photo dont on souhaite que les personnages ou autres mouvements

présents apparaissent comme sur la photo. Celle-ci doit avoir la meilleure exposition, pour cela il m'arrive de modifier son exposition depuis lightroom et de faire le réglage contraire avec celle qui maintenant à la même plage dynamique. A utiliser avec précaution pour les photos nocturnes car j'ai constaté que du bruit très difficilement gérable se produit autour des parties traitées.



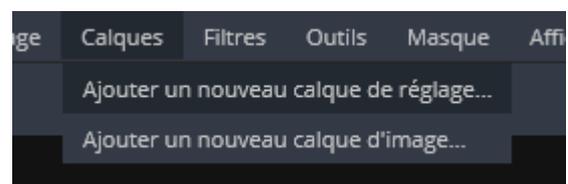
Présentation du logiciel :

1 - Ruban en haut de la fenêtre Aurora :



1 - Image pour les retournements

2 - Calques pour ajouter des calques de réglages / ou d'image

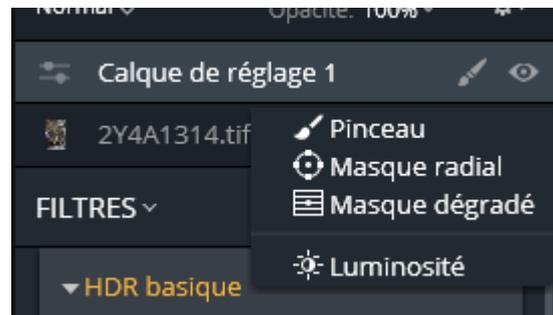


Ici le calque de réglages apparaît en haut du bandeau latéral de droite au-dessus de l'image de base.

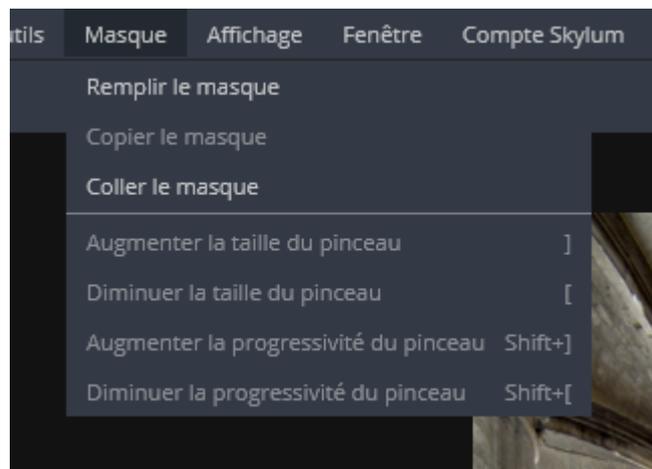
L'œil permet de voir les modifications dans son ensemble.



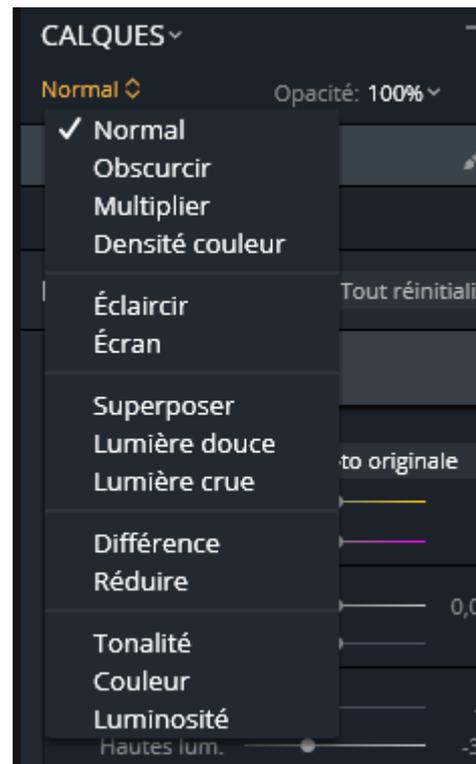
On peut aussi sélectionner avec le pinceau des masques qui auront à priori malheureusement les mêmes réglages.



A ce niveau on voit apparaître le masque de réglage sur une fenêtre qui s'affiche en fonction de la zone impactée, toujours en noir.

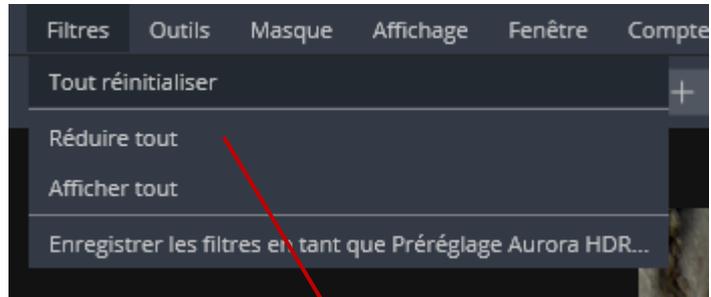


Comme dans Photoshop, ce calque peut dans son ensemble avoir au choix tous ses paramètres. Je n'y ai vu que très peu d'intérêts à ce stade.



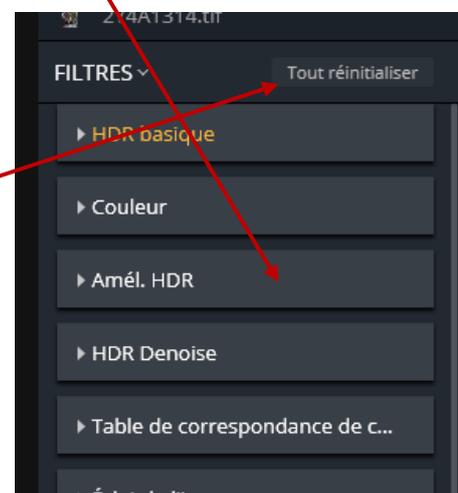
3 - Filtres pour réinitialiser le travail effectué.

Je n'ai jamais utilisé l'enregistrement des filtres pour le préréglage.



Ici tous les filtres sont réduits

On peut aussi tout réinitialiser directement en sélectionnant l'onglet sur le panneau latéral de droite.



4 - Outils : formes de masquage, masque radiale, masque dégradé

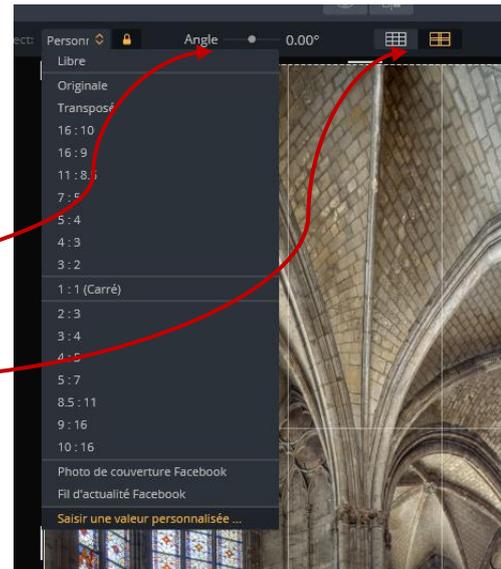
Très utile pour travailler finement sur une zone avec tous les filtre HDR basique sur la droite (on peut voir le calque en rouge, annuler et on valide sur Terminer).



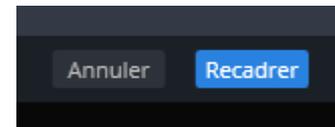
Je préfère recadrer depuis lightroom pour revenir à l'image initiale ou faire une copie si je change d'avis. Comme pour Lightroom on a le choix avec de nombreux rapport (encore plus riche, voire trop), on peut verrouiller le rapport et être libre.

Angle de rotation

Deux cadres des tiers différents sont disponibles.

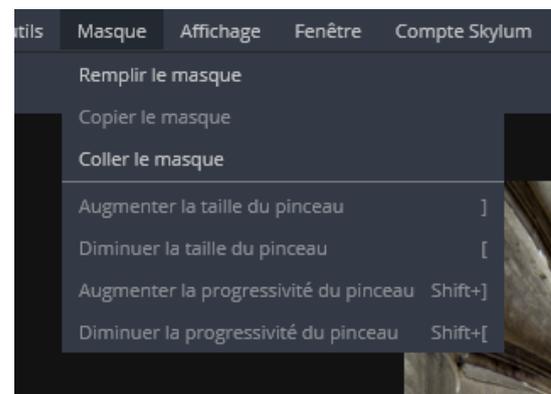


On annule ou valide sur la droite en haut



5 - Masque

Je n'ai pas d'information. J'ai l'impression que c'est redondant avec l'onglet Calques vu en 2.

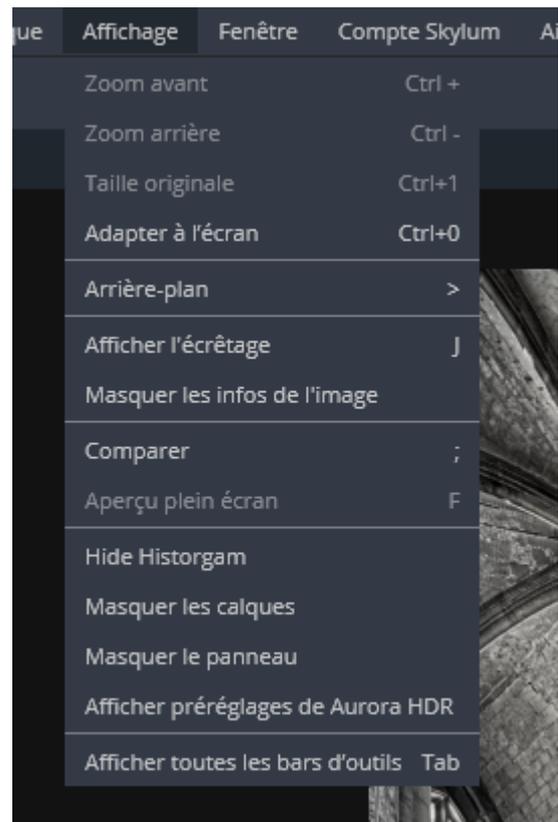


En le sélectionnant après le Calque, je remarque qu'il apparaît une fenêtre blanche de masquage au niveau du claque de réglage.



6 - Affichage.

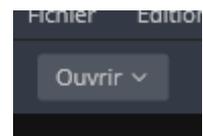
Il apparaît entre autre les raccourcis.



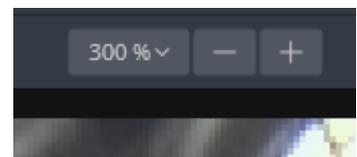
2 - Barre intermédiaire :



1 - On peut ouvrir à partir du logiciel également.



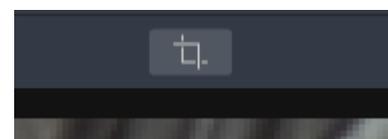
2 - On zoom sur l'image avec le roll de la souris et se déplace en appuyant sur la main. On peut aussi sélectionner les propositions qui vont jusqu'à 1200 % !



3 - L'œil permet un aperçu rapide de la photo de base de 0 EV / le suivant une comparaison que l'on peut faire glisser.



4 - La flèche annule l'étape précédente (CTRL Z).



5 - L'horloge est l'historique.

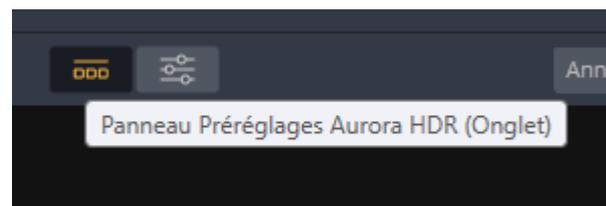
Celle-ci est complète et pratique pour faire des sauts en arrière et même jusqu'au début.



6 - Recadrage.

Dito que l'outil 2 de la barre du haut

7 - Panneau de préréglages Aurora

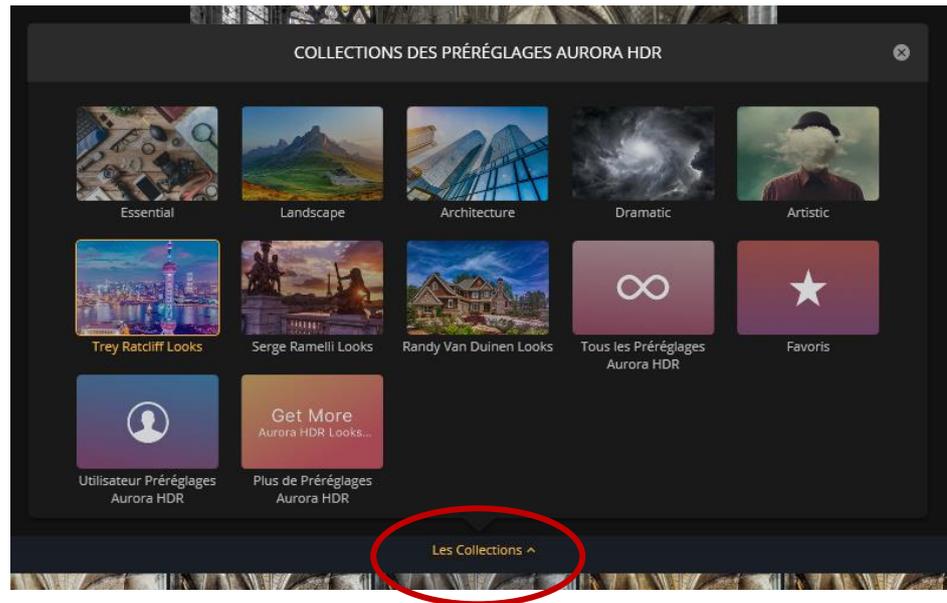


Apparaît sur un bandeau en bas des traitements préréglés par familles. Ici ceux créés par Trey Ratcliff

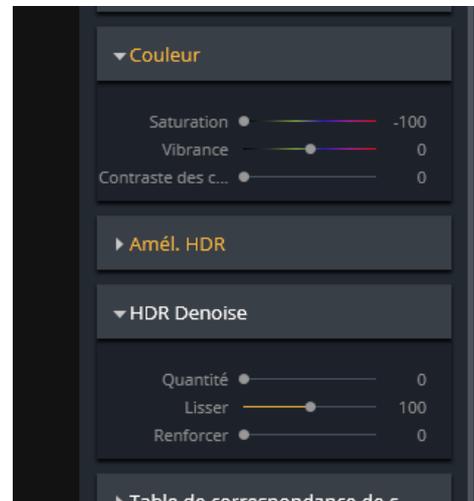
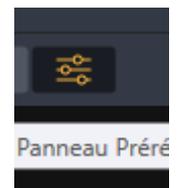


Il existe 8 familles gratuites.

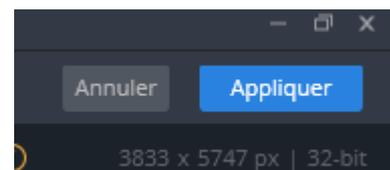
En cliquant sur « Les collections » il apparaît tous les filtres de réglages que je vais détailler



8 - Panneau de filtres.



9 - Annuler le travail & Appliquer : Enregistre et retourne à Lightroom.



3 - Les panneaux des filtres latéraux de droite :

Affiche l'histogramme, je l'active toujours

L'écrapage des noirs et des blancs est toujours activé

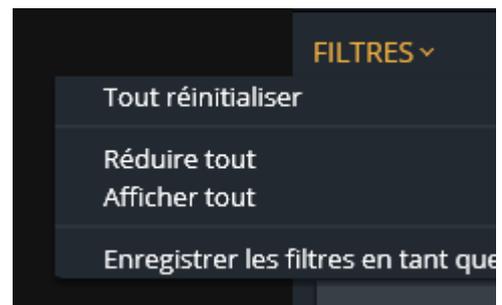
Affiche les calques d'image ou de réglages

Affiche les informations, les EV mini et maxi, le nombre d'images, les iso, la focale & l'ouverture.

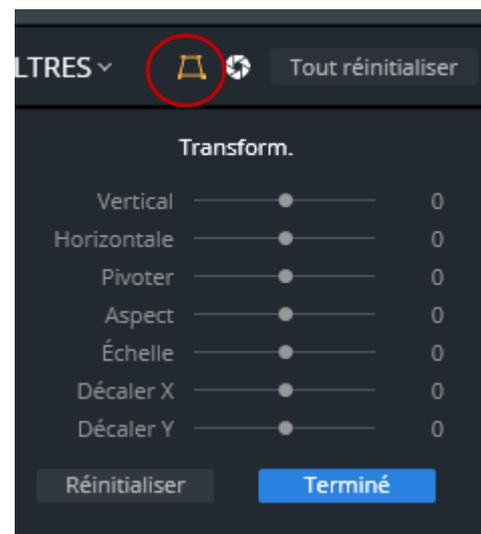


A - Affichage de base :

Filtres : réinitialise tous les réglages, réduit toutes les fenêtres ou les développe, enregistre les paramètres.

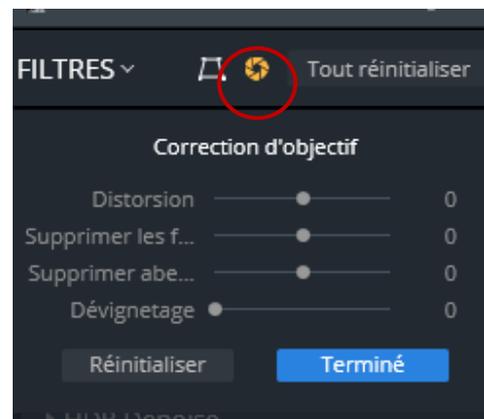


Outil transformation : vertical ; horizontale ; pivoter ; aspect ; échelle ; décalages pour redresser une perspective, jamais essayé.



Correction d'objectif : distorsion ; supprimer les franges vertes & magenta ; supprimer les aberrations chromatiques ; dévignetage

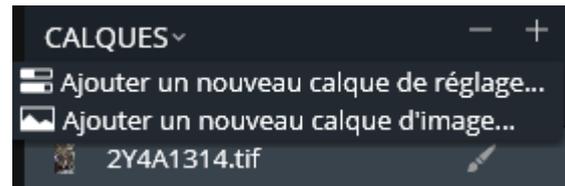
Je préfère activer sur Lightroom l'onglet Correction de l'objectif avec Supprimer l'aberration chromatique puis synchroniser toutes les photos.



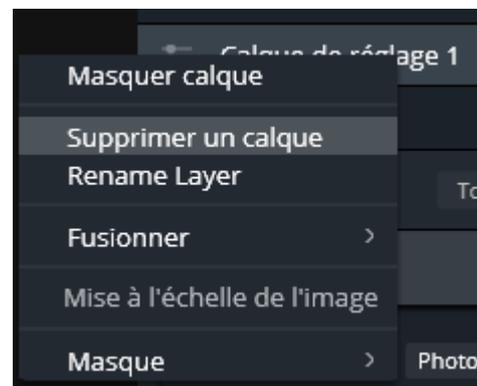
Calques et images de réglages



On peut directement des nouveaux calques de réglages ou d'image, les renommer en double cliquant gauche sur le nom



Avec un clique-droit on a accès à cette fenêtre de réglages.



B - Fenêtre HDR basique :

La balance des blancs peut être modifiée classiquement, manuellement, avec la pipette pour rechercher un gris à 18% ou sélectionner Lumière du jour, ciel nuageux etc.

Idem exposition et contraste de façon fine.

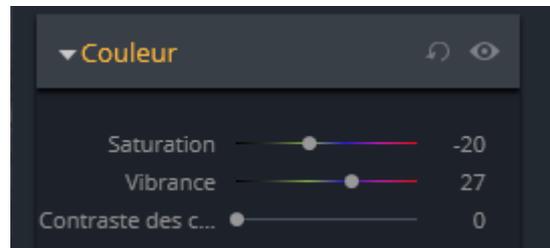
SMART TONE : ton intelligent. Modifie la tonalité générale. Je l'utilise très peu, souvent quelques points en moins, avec parcimonie vers la droite pour le TTHDR car on rentre dans un univers trop proche de l'excessif pour moi.



Possibilité d'avoir un réglage fin des hautes lumières, blancs, ombres et noirs dans leur ensemble. Toujours basculer entre la fenêtre plein format et le zoom (avec la molette de la souris).

C - Fenêtre couleur :

Souvent je baisse un peu jusqu'à moins 20 la saturation et augmente d'un peu plus la vibrance pour avoir un rendu plus harmonieux, doux et naturel. Contraste toujours à 0 pour le TTHDR.



D - Fenêtre amélioration HDR :

1 - Clarté HDR : à manier avec douceur, augmente la clarté en ajoutant du contraste localisé sans retoucher la photo dans sa globalité. On tombe très vite dans l'excès

2 - Structure intelligente : renforce les détails dans les ombres et diminue les blancs, faire très attention on dérape vite aussi dans l'excès.

3 - Microstructure : quantité, très utile pour les photos de nuit car réduit le bruit sans perdre en qualité globale, à régler en alternant un zoom / image taille réelle pour le bon réglage. Adoucissement permet un réglage plus fin si nécessaire.

On peut travailler avec tous ces outils pour un rendu aux petits oignons. Ne pas hésiter à basculer entre l'image globale et le zoom !

Cliquer sur l'œil permet de rendre invisible ces réglages, la flèche de réinitialiser ce filtre.

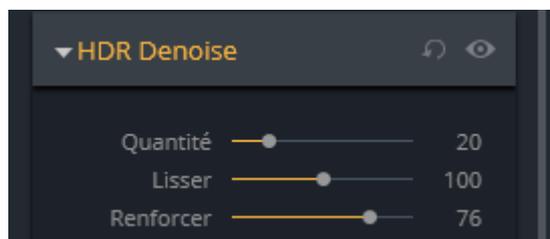


E - HDR DENOISE :

L'augmentation des détails d'une image et pousser la plage dynamique engendre bien souvent du bruit dans les basses lumières. Ces curseurs éliminent ou diminuent le bruit global de l'image assemblée

Quantité de 10 jusqu'à 20 pour un rendu peu agressif.

Indispensable pour les prises de vue de paysage avec un ciel bleu car ils sont environ 50% moins sensibles à la lumière du canal bleu que du rouge ou vert. Cela signifie que



les sections bleues doivent être amélioré ou amplifiées pour être exposées correctement par rapport aux rouges et verts.

Utile pour les photos présentant beaucoup de noirs ou volumes sombres, de nuit, de ciel présentant du bruit. A manier comme toujours avec le zoom avant / arrière.

F - Table de correspondance de calque :

Filtres pré enregistrés sans intérêt pour moi.



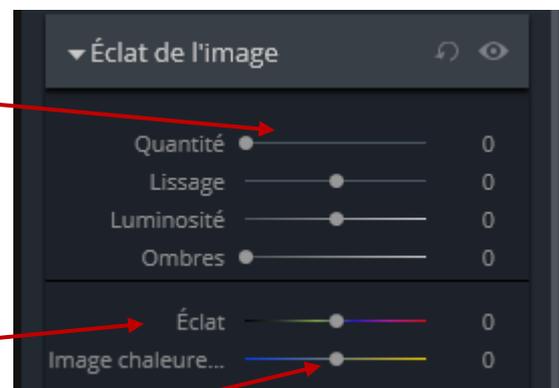
G - Éclat de l'image :

1 - Renforce les basses lumières de l'image de façon plus fine et plus importante que l'onglet OMBRE du filtre HDR BASIQUE, peut être utile avec les photos nocturnes.

2 - Réglages très souples avec les 4 premiers curseurs.

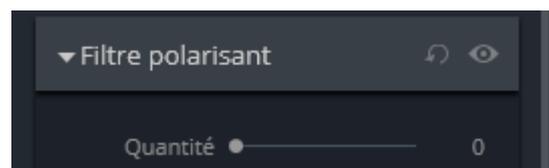
3 - Gère la saturation

4 - Bascule dans une certaine mesure les ombres vers une image froide ou chaude.



H - Filtre polarisant :

Augmente les bleus, peut être le contraste entre ciel et nuages.



I - Accentuation des détails HDR :

Travail tout en finesse de la texture de la photo.

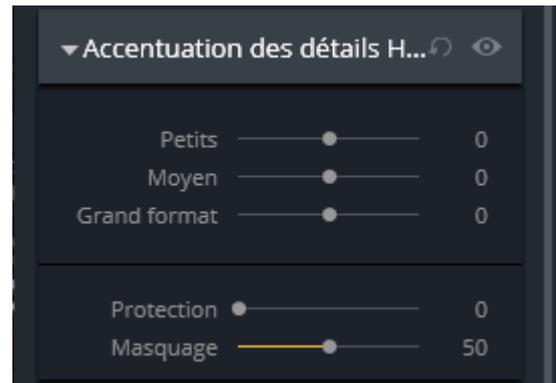
1 - Petits : à manipuler avec extrême prudence car cela fait comme du bruit très rapidement quand on pousse à droite. Il m'arrive de baisser légèrement le curseur.

2 - Moyen : Je dépasse rarement 25 points

3 - Grand format : peu mieux structurer l'effet clarté, réglage en douceur pour du TTHDR.

4 - Protection : Plus on avance vers 100 plus les détails dans les tons clairs et dans les hautes lumières perdent de leur netteté.

5 - Masquage : plus on place le curseur à 100 et moins on modifie la photo, pour un réglage plus fin globalement ?



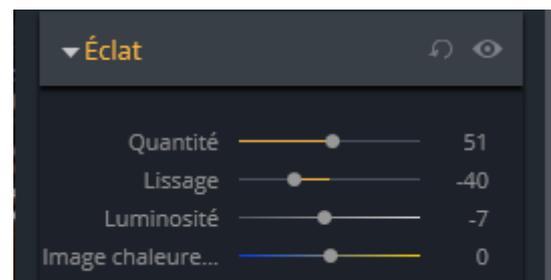
J - Eclat :

1 - Quantité : Renforce les hautes lumières de façon plus subtile que les réglages de base des hautes lumières et des blancs.

2 - Lissage : permet de varier le débordement ou le rétrécissement de l'emprise des hautes lumières.

3 - Gère la luminosité globale de l'image.

4 - Bascule dans une certaine mesure les hautes lumières vers une image froide ou chaude.

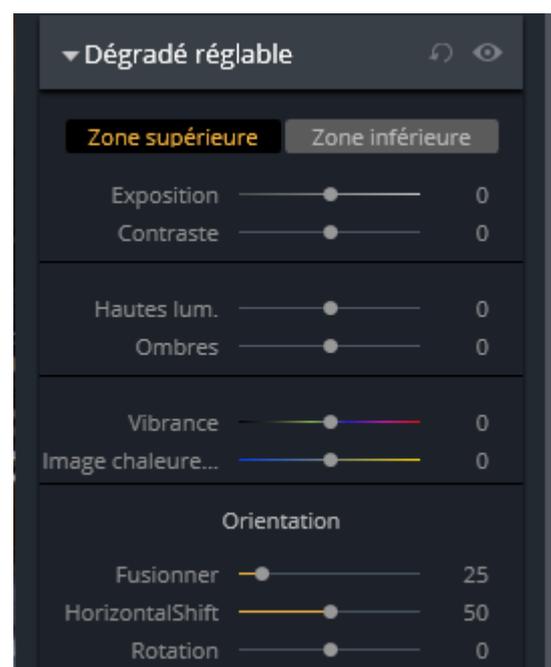


K - Dégradé réglable :

Permet de modifier les 6 onglets de façon indépendante l'image en deux zones, de l'horizontal au vertical depuis un point central.

On clique dans l'onglet Zone sup / Zone inf pour procéder si nécessaire aux réglages différents.

Malgré le manque de souplesse évident des deux zones, le principe est intéressant et je

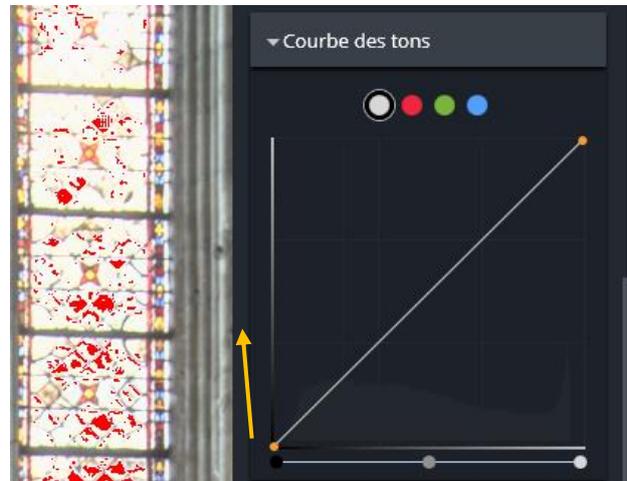


l'utilise souvent, peut-être parce que je n'arrive pas à utiliser les calques ou les masques.

L - Courbe des tons :

Je ne comprends pas qu'elle se trouve placée si bas. Je l'utilise pour gommer les blancs et noirs qui apparaissent avec l'histogramme (blancs colorés en rouge et noirs en bleus).

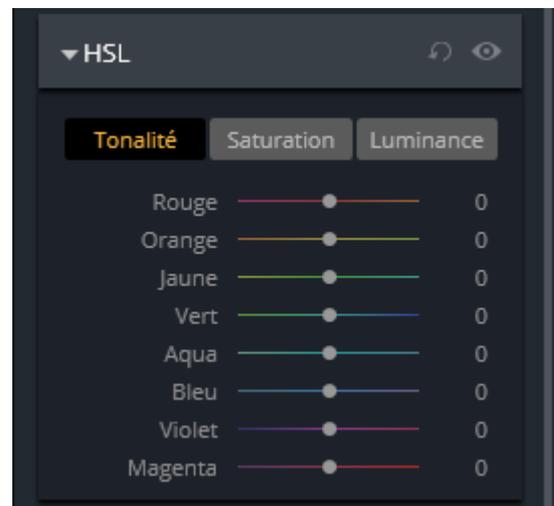
Je descends le point des blancs jusqu'à ce que les pixels colorés en rouge disparaissent et remonte les noirs pour la même raison. L'image conserve ainsi une dynamique proche de sa base. Je préfère commencer par modifier les extrêmes avant de toucher éventuellement les curseurs du filtre HDR BASIQUE.



Je ne m'aventure pas encore à modifier la courbe des trois couleurs.

M - HSL :

Très pratique pour modifier la tonalité, la saturation et la luminance de chaque couleur, à manier avec prudence pour éviter une image non naturelle. Toujours alterner entre le zoom et l'adapter à l'écran.



N - Color toning :

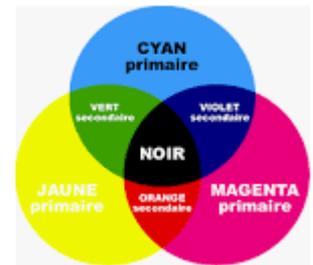
Très utile pour donner une nouvelle tonalité de couleur à l'image. Il faut, pour que l'image globale soit harmonieuse, que les hautes lumières et les ombres soient à l'opposées selon le cercle chromatiques. Par exemple pour les H.L. à 40 de tonalité, les Ombres doivent être de 220, l'écart doit être de 180. La saturation est très souvent la même.

Vous pouvez utiliser le site PALETTON.Com pour trouver les bonnes combinaisons opposées approchantes et comprendre ce qu'est le cercle chromatique.

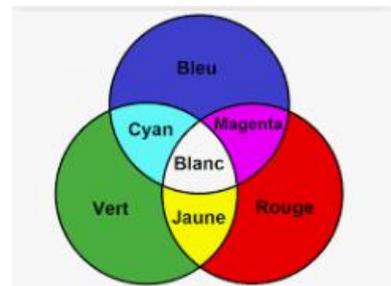
Site pour infos : <https://docplayer.fr/58149691-Trouver-les-bonnes-couleurs-avec-paletton-com.html>

Petit rappel sur les couleurs primaires et secondaires.

Il existe deux types de palettes : la palette soustractive et la palette additive. La première correspond à celle du peintre qui rajoute de la peinture pour arriver au noir. Il utilise le jaune, le cyan (bleu clair) et le magenta (rouge/fuchsia). Le blanc est obtenu en conservant le support de travail blanc. Ainsi les couleurs secondaires sont l'opposées de la couleur primaire. C'est-à-dire que celle du cyan est l'orange (jaune + magenta). Pour le jaune c'est le violet (cyan + rouge) et pour le rouge c'est le vert (cyan + jaune).

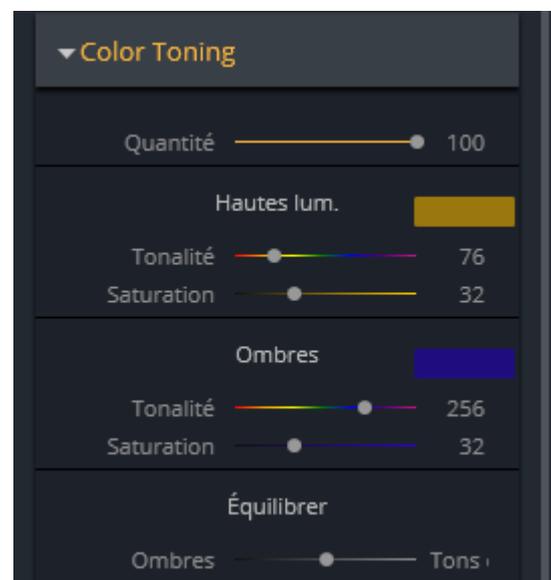


La synthèse additive concerne tous nos écrans et ses couleurs primaires sont souvent le rouge, le vert et le bleu, le RVB. La superposition des trois couleurs donne le blanc. La superposition de deux couleurs produit le jaune, le cyan et le magenta. C'est ce principe qui régit aussi nos arcs en ciel.



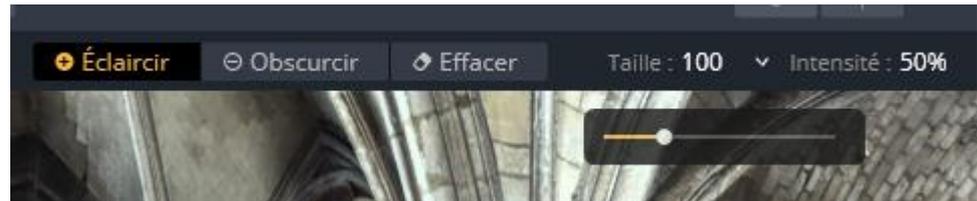
Donc quand vous donner une tonalité plus bleue à vos hautes lumières, vous devez donner, avec la même saturation, l'exacte opposé pour les ombres. Il faut rajouter ou déduire 180 de la valeur choisie.

Toujours y aller doucement avec la saturation pour le TTHDR.



O - Densité + / densité - :

Met à disposition un pinceau réglable depuis un nouveau bandeau en haut, je l'utilise qu'avec une faible intensité pour éclaircir ou foncer une zone. Toujours alterner entre zoom et adapter à l'écran. Ce n'est pas très précis. A approfondir.



P - Vignelage :

Permet plus de choix que dans lightroom.



Quand tous les réglages sont satisfaisant il suffit de cliquer sur « Appliquer » en haut à droite en bleu et l'enregistrement se fait automatiquement en TIFF avec l'extension sur le nom de l'image de base AURORAHDR2019-EDIT (pour cette version), le logiciel se ferme et Lightroom réapparaît avec la nouvelle photo à côté de la photo sélectionnée.