

FILE PREPARATION

PREPARATION ET SAUVEGARDE DES DOSSIERS

Traduction du livre de Warren A,Keller **Inside PixInsight** (à recommander, en anglais)

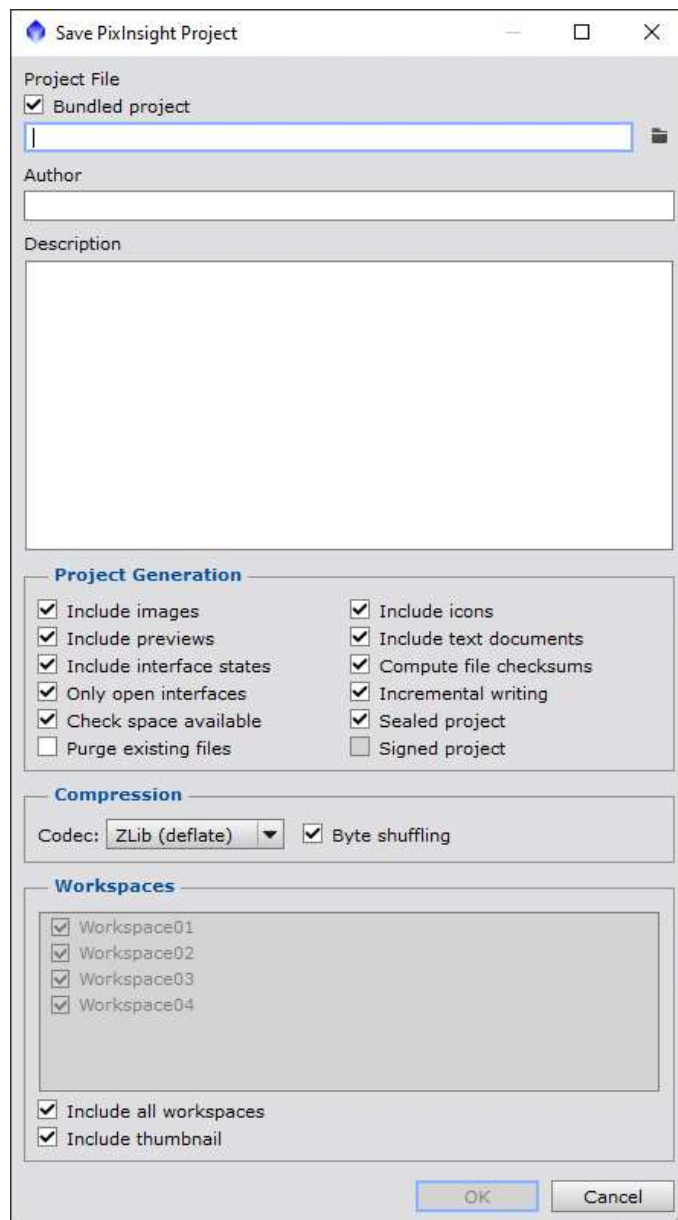
Projets

Avec un maître RGB ou plusieurs maîtres monochromes en main, nous pouvons maintenant passer du prétraitement au domaine du post-traitement. Veillez toujours à sauvegarder vos fichiers maîtres dans leur état d'origine et dans un endroit sûr pour éviter d'avoir à les recréer. C'est à vous de décider si les expositions individuelles prétraitées sont conservées. Comme elles prennent beaucoup d'espace disque, la plupart des imageurs, lorsqu'ils sont satisfaits des résultats de leur master, rejettent tous les fichiers bruts non traités, à l'exception des fichiers originaux. Ouvrez le(s) fichier(s) maître(s) dans **PixInsight**. Une fois tous vos masters présents, il est temps de découvrir une autre fonction puissante du programme.

Bien que vous puissiez conserver les masters sauvegardés dans leur emplacement actuel, vous pouvez également les sauvegarder dans le cadre d'un projet **PI**. La création d'un projet est très intéressante. Non seulement il vous donne un endroit pour stocker toutes vos images maîtresses, mais en conjonction avec la fenêtre de l'explorateur d'historique, les projets enregistrent un historique complet de tout ce qui a été fait d'une session à l'autre. Soit à partir de **File/Save Project**, soit avec Ctrl + Maj +J", soit via la barre d'outils (**View / Tool Bars/ Project**), cliquez sur **Save Project** (voir image ci-dessous). Dans la boîte de dialogue d'enregistrement, cliquez sur l'icône du dossier à l'extrême droite de Fichier de projet. Nommez le projet, et dirigez-le vers le répertoire où vous souhaitez le conserver, puis cliquez sur **Save**. En revenant à la boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner vos préférences, en ajoutant un texte qui comprend le nom de l'auteur et une description. Les paramètres par défaut de la génération de projet et des espaces de travail sont corrects pour l'instant. Lorsque vous cliquez sur OK, un fichier avec une extension ".xosm" est créé, ainsi qu'un dossier du même nom avec l'extension "data" : Le fichier xosm est généralement plus petit qu'un méga-octet et est la clé qui ouvre la porte du dossier de données. Sachez que, bien que la compression ZLib sans perte soit utilisée, le dossier de données peut atteindre une taille de plusieurs gigaoctets au fur et à mesure que vous progressez dans le post-traitement.

Lorsque vous souhaitez rouvrir un projet, revenez à l'une des méthodes utilisées pour enregistrer un projet, cette fois en choisissant **Load Project** (Ctrl +J). Ensuite, double-cliquez sur l'icône xosm pour ouvrir le projet. Nous en apprendrons plus sur les projets dans un instant.

Pour que les procédures à venir aboutissent à un résultat aussi précis que possible, il y a une étape préliminaire à effectuer. Comme l'a révélé un STF Auto Stretch, vous avez sans doute remarqué les bandes noires qui bordent vos fichiers maîtres. Ces bandes sont principalement des artefacts du processus d'alignement. Lorsque les étoiles étaient alignées les unes par rapport aux autres, les zones où les images individuelles et tremblantes ne s'alignaient pas laissaient ces "zones mortes". Il est également fréquent que des données manquent sur une ou deux rangées le long de certains bords d'un capteur. Comme nous ne voulons pas que ce qui pourrait représenter des milliers de pixels noirs soit inclus dans les calculs des processus ultérieurs, nous devons les recadrer dès le début de nos images.



Un projet offre un endroit pratique pour stocker vos masters et vos images de travail. En conjonction avec la fenêtre de l'explorateur d'historique, les projets enregistrent un historique complet de tout ce qui a été fait de session en session

Gamme normalisée

Puisque nous parlons de pixels noirs, sachez que **PixInsight** utilise une méthode unique pour exprimer les valeurs des histogrammes. Le noir pur est exprimé par "0" (zéro), tandis que le blanc pur est exprimé par "1" (un). Tous les niveaux de gris se situent dans une fourchette comprise entre ces parenthèses (c'est-à-dire 0,5 = gris moyen).

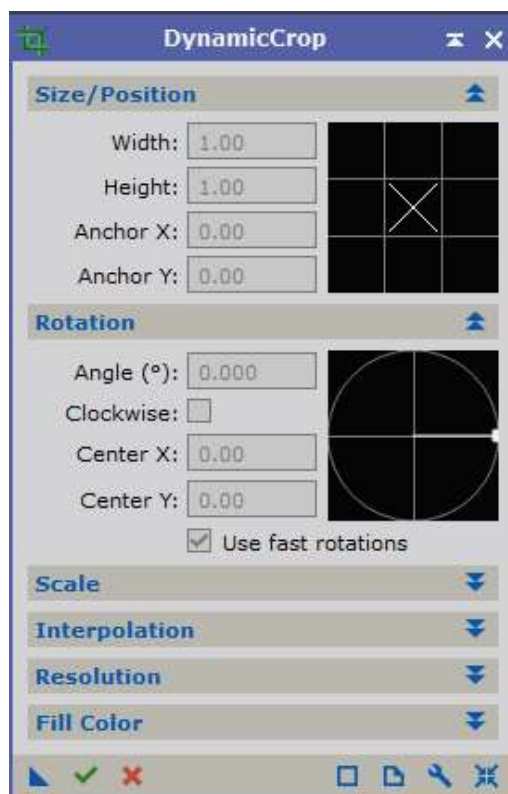
DynamicCrop

Le processus **DynamicCrop** (DC) se trouve dans la rubrique Process/Geometry. Il existe sept outils "dynamiques" au sein de **PI**, qui se comportent un peu différemment des processus standard, comme nous le verrons. **DC** est un autre processus qui est bien documenté par le fichier d'aide, nous limiterons donc sa description pour répondre à nos besoins actuels. Avant de recadrer,

étudiez attentivement tous vos maîtres, en déterminant lequel a le plus besoin d'être recadré. En commençant avec cette image active, ouvrez **DynamicCrop** et cliquez sur **Reset**. Cela placera automatiquement une boîte de recadrage sur l'image. Vous pouvez également faire glisser manuellement une boîte de recadrage sur l'image à l'aide du curseur. Une fois définie, vous pouvez faire pivoter la boîte et changer le centre de rotation si nécessaire (voir image ci-dessous). Faites un zoom sur l'image et utilisez les barres de défilement (ou Alt + P) pour bien voir les bords de l'image de référence. En faisant flotter le curseur sur un bord de la boîte de culture, regardez l'icône du curseur se transformer en un carré gris ouvert avec un carré gris solide plus petit sur son bord extérieur. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, faites glisser cette bordure à l'endroit désiré. Continuez à inspecter les trois autres côtés, en faisant glisser les bords de la zone de recadrage vers des positions qui élimineraient toutes les bordures noires et toute autre partie inutilisable de l'image.

Nouvelle fonction Redux

Rappelons que la bonne pratique consistant à aligner une seule fois les images monochromatiques de tous les ensembles de filtres sur une seule image de référence a été recommandée. Si vous suiviez ce conseil, tous les maîtres sont déjà alignés les uns par rapport aux autres. Non seulement cela permet de gagner du temps, mais encore une fois, cela donne le résultat le plus propre. Normalement, le recadrage détruirait cet enregistrement.



En profitant de la nouvelle fonction, vous pouvez effectuer des recadrages multiples et identiques de vos images maîtresse avec DynamicCrop

Toutefois, grâce à la précision du processus **DynamicCrop** et à une fonction supplémentaire puissante, nous pouvons recadrer en toute confiance. Une fois le recadrage défini, mais avant de l'appliquer réellement, créez une icône "Nouvelle exemple" en faisant glisser le petit triangle bleu sur le bureau. Ensuite, cliquez sur la coche verte en bas du processus ouvert pour appliquer le recadrage à l'image de référence. Cette coche verte est unique à tous les processus dynamiques.

Avant de fermer le processus, prenez note des coordonnées de taille/position en haut et cliquez ensuite sur le "X" rouge pour fermer le processus. Lorsque la deuxième image est active, double-cliquez sur l'icône que vous venez de créer, et **DynamicCrop** s'ouvrira à nouveau. Notez que les coordonnées de taille/position correspondent maintenant à celles de l'instance précédente. Cliquez sur la coche verte pour appliquer le même recadrage que celui qui a été appliqué à la première image.

Fermez une fois de plus **DynamicCrop**. En activant la troisième image, il suffit cette fois de faire glisser l'icône dans la fenêtre de l'image. Cela permet d'appliquer le même recadrage sans même avoir à ouvrir la fenêtre de processus. Une fois que l'icône a été créée et que le premier recadrage a été appliqué, vous pouvez utiliser cette méthode pour toutes les applications suivantes. Cela vous éviterait de devoir fermer le processus dynamique et de le rouvrir après chaque utilisation. En pratique, vous pourriez réserver le recadrage jusqu'à ce que les masters monochromatiques rouge, vert et bleu soient combinés en une seule image de chrominance. De cette façon, un seul recadrage pour la chrominance et un seul pour la luminance seraient nécessaires. Mais il peut y avoir un avantage à recadrer tous les masters maintenant, en particulier si la pollution lumineuse est un problème pour vous, comme nous le verrons (chapitre 9). Une fois toutes les bordures noires et toutes les autres parties inutilisables d'une image éliminées, vous êtes prêt pour d'autres traitements.