

# ReColorizer PRO

## Colorisation vidéo - Flux de travail

---

La colorisation de film est un processus qui peut s'avérer long. Afin d'éviter des heures de « rendering », RE Colorizer offre un flux de travail permettant d'ajuster les paramètres essentiels afin d'obtenir le meilleur résultat possible.

**RE Colorizer distingue 3 étapes pour coloriser un film :**

- 1) le Pre-Processing** pour optimiser les frames noir et blanc,
- 2) La Colorisation** elle-même assurée par le modèle AI,
- 3) Le Post-Processing** pour améliorer les frames colorisées.

### **Déroulement du Flux de travail**

#### **[ 1 ] Sélectionner la vidéo source**

Cliquez sur 'Open Video'. Formats acceptés : MP4, AVI, MOV, MKV.

Si le fichier est dans un autre format que MP4/H264, RE Colorizer va le convertir afin qu'il soit colorisé avec le codec le plus adapté (H264). Une fois le fichier converti, il sera disponible dans le même répertoire que le fichier original pour le charger.

#### **[ 2 ] Régler le Render Factor**

Commencez par garder la valeur par défaut (32).

Si le film est très endommagé, le Render peut être baissé car il n'y a « rien à chercher ». Si le Render est trop haut, le modèle AI peut voir des motifs qui n'existent pas.

#### **[ 3 ] Configurer le Pré-Processing**

Dans cette fenêtre, vous avez 3 réglages :

- **B&W Optimization** : Pour améliorer les nuances de gris.
- **Boost Sharpness** : Pour renforcer les détails.
- **Gamma** : **< 1.0** : Pour Approfondir les noirs, génère plus de contraste  
**> 1.0** : Pour éclaircir les ombres et révéler des détails

Utilisez le bouton « **View Pre-processing** » jusqu'à ce que le fichier noir et blanc généré vous semble optimum.

**Le fichier TEST (env. 8 sec.) commence à partir de la [MM.SS] choisie.**

## [ 4 ] Configurer Le Post-Processing

Cette fenêtre vous permet de régler les paramètres qui s'appliqueront après la colorisation

**Well Preserved** : Pour un résultat amélioré sans effet plastique pour des films ayant une bonne conservation.

**Old Film** : Analyse la texture en profondeur. Processus lent, optimal pour les films endommagés. Ce mode va générer de nombreux calculs.

**Saturation < 1.0** : Rendu naturel vintage - corrige les tons chair trop vifs

**Saturation > 1.0** : Rendu vivid moderne - ravive les colorants atténués

**I'm Lucky** : Correction sélective sur hautes lumières

Le bouton « **Preview 8 sec. colorisation** » vous permettra de tester 8 secondes du processus complet : Pre-processing → Colorisation → Restauration

Utilisez ce bouton jusqu'à ce que le résultat vous semble optimum.

**Le fichier TEST (env. 8 sec.) commence à partir de la [MM.SS] choisie.**

---

## Colorisation finale du fichier

Une fois les réglages finalisés, **chargez à nouveau votre fichier à coloriser pour remplacer le fichier TEST** et cliquez sur « **Colorize Video** ».

La progression s'affiche en temps réel : pourcentage, frames traitées, vitesse (fps) et temps restant estimé. N'interrompez pas le traitement sauf nécessité - utilisez le bouton Stop.

**Patienter car le processus peut être long.** Il dépend en grande partie de la configuration de votre machine. Le modèle AI nécessite une **carte video NVIDIA CUDA avec 6 Go RAM**. Si cette condition n'est pas remplie, RE Colorizer utilisera le processeur pour faire le travail et affichera « Mode CPU – slower processing ».

**Le fichier de sortie** : La vidéo colorisée est sauvegardée automatiquement dans le dossier de destination sous le nom 'NomOriginal\_RECOLORIZED.mp4'.

**Doublons** : Si un fichier du même nom existe déjà, un suffixe numérique est ajouté automatiquement (\_1, \_2...).

**Convention** : Nom du fichier

*NomOriginal\_RECOLORIZED.jpg / NomOriginal\_RECOLORIZED.mp4*

# ReColorizer PRO

## *Réglages par type de film*

### 1. Tableau des réglages par type de film

Type de film	Restauration	Temp. Couleur	Gamma	Saturation	I'm Lucky	Notes
<b>— Extérieur / Lumière naturelle —</b>						
Été / Plein soleil (1930–1970)	Well Preserved	Cold	0.9	1.0	Actif	Forte lumière naturelle = biais chaud. Cold + Lucky neutralise efficacement les hautes lumières jaunies.
Couvert / Hiver (toutes époques)	Well Preserved	Balanced	1.0	0.9	Inactif	Lumière diffuse et plate. Correction neutre recommandée - Lucky risque de refroidir les gris.
Paysage / Nature (1940–1980)	Well Preserved	Balanced	1.0–1.1	1.1	Actif	Saturation légèrement boostée ravive les verts et les bleus. Lucky éclaircit les hautes lumières du ciel.
<b>— Intérieur / Studio —</b>						
Intérieur / Tungstène (1930–1960)	Well Preserved	Warm	1.0–1.1	0.9	Inactif	Warm préserve l'ambiance tungstène authentique. Lucky combattrait la chaleur intentionnelle.

Studio / Portraits(toutes époques)	Well Preserved	Balanced	1.0	0.9–1.0	Inactif	Les tons chair sont critiques. Rester Balanced - Cold ou Lucky risquent une dominante bleue sur les visages.
<b>— Films endommagés / Anciens —</b>						
Film ancien endommagé	Old Film	Cold	0.9	1.0	Actif	Traitement lent. Old Film analyse la texture en profondeur. Lucky aide à lever le voile jaune des pellicules nitrate.
Sépia délavé (1900–1930)	Old Film	Cold	1.0–1.1	0.9	Actif	Forte dominante orange/brun. Cold + Lucky contrecarrent le biais sépia sans sur-corriger.
Faible contraste / Plat (1950–1970)	Old Film	Balanced	0.8–0.9	1.1	Actif	Gamma bas approfondit les noirs. Saturation haute compense les couches de colorants atténuées. Lucky ajoute de l'éclat.
<b>— Cas particuliers —</b>						
Nuit / Faible lumière (toutes époques)	Well Preserved	Warm	1.1–1.2	0.9	Inactif	Gamma haut ouvre le détail dans les ombres. Warm préserve l'ambiance. Lucky cible les hautes lumières - rares en nocturne.
Haute résolution / Blanc / Très clair (toutes époques)	Well Preserved	Cold	0.8-0.7	0.9	Actif	Maximum de hautes lumières - là où Lucky est le plus efficace. Cold + Lucky nettoient magnifiquement les blancs.
Film moderne équilibré (1980–2000)	Well Preserved	Balanced	1.0	1.0	Inactif	Films tardifs avec meilleure stabilité des colorants. Réglages par défaut souvent suffisants.

## 2. Arbre décisionnel

Le film est-il endommagé ou très ancien ?

|-- OUI (Avant 1940 / Film endommagé)

| |-- Le film a-t-il une forte dominante sépia ou orange ?

| | |-- OUI --> Old Film · Cold · Lucky Actif

| | |-- NON --> Le film est-il très plat et délavé ?

| | | |-- OUI (Très plat) --> Old Film · Balanced · Gamma 0.8 · Lucky Actif

| | | |-- NON (Juste grainé) --> Old Film · Balanced · tout par défaut

|-- NON (Film bien conservé)

| |-- Quelle est la lumière dominante ?

| | |-- Extérieur / Lumière naturelle

| | | |-- Y a-t-il des visages / tons chair ?

| | | | |-- OUI --> Well Preserved · Balanced · Lucky Inactif

| | | | |-- NON --> Les hautes lumières sont-elles jaunies ?

| | | | | |-- OUI --> Well Preserved · Cold · Lucky Actif (combo gagnant)

| | | | | |-- NON --> Well Preserved · Balanced · tout par défaut

| | |-- Intérieur / Lumière artificielle

| | | |-- Scène sombre ou nuit --> Well Preserved · Warm · Gamma 1.2 · Lucky Inactif

| | | |-- Studio bien éclairé --> Well Preserved · Warm · Lucky Inactif

### 3. Référence

**Well Preserved** : Filtre rapide - résultat lisse, sans effet plastique

**Old Film** : Analyse de texture en profondeur - lent, optimal pour films endommagés

**Cold (0.3)** : Réduit la dominante jaune/orange dans les hautes lumières

**Balanced (0.5)** : Point de départ neutre pour la plupart des films

**Warm (0.7)** : Préserve l'ambiance tungstène, lumière intérieure

**I'm Lucky : Actif** : Correction sélective sur hautes lumières

**Gamma < 1.0** : Approfondit les noirs, plus de contraste

**Gamma > 1.0** : Ouvre les ombres, révèle le détail

**Sat. < 1.0** : Rendu naturel vintage - corrige les tons chair trop vifs

**Sat. > 1.0** : Rendu vivid moderne - ravive les colorants atténués

### 4. Le Render Factor

Le Render Factor contrôle la résolution de travail de l'IA.

#### Valeurs recommandées :

**Vidéo dégradée** : 25-29 (pas nécessaire de chercher ce qui n'existe pas)

**Vidéo standard** : 30-32 (défaut - optimal vitesse/qualité)

**Portrait image** : 35 - 40 (meilleur rendu des visages)

**Paysage image** : 35 - 40 (meilleur détail spatial)

**Maximum** : 45 (au-delà : artefacts sur les contours)

**Pourquoi 32 est le bon défaut** : Il s'agit de la résolution d'entraînement du modèle AI DeOldify.

À cette valeur, le réseau neuronal fonctionne dans les conditions optimales : pas de sur-échantillonnage, pas de sous-échantillonnage, meilleure cohérence des couleurs.