

GUIDE COMPLET

DAVINCI RESOLVE 15



Apprenez à créer des productions dignes des plus grands chefs-d'œuvre d'Hollywood grâce à ce logiciel de montage, d'effets visuels, d'étalonnage et de postproduction audio professionnel !

Paul Saccone et Dion Scoppettuolo

Téléchargez
**DAVINCI
RESOLVE**
gratuitement !

Guide complet

DAVINCI RESOLVE 15

Paul Saccone et Dion Scoppettuolo

Guide complet DaVinci Resolve 15

Paul Saccone et Dion Scoppettuolo

Copyright © 2019 Blackmagic Design Pty Ltd

Blackmagic Design

www.blackmagicdesign.com/fr

Pour signaler des erreurs, veuillez contacter : learning@blackmagicdesign.com

Éditrice de la collection : Patricia Montesion

Directeur de la collection : Dion Scoppettuolo

Éditeur : Bob Lindstrom

Rédacteurs : Paul Saccone, Daria Fissoun, Mary Plummer, Patrick Inhofer

Conception graphique : Blackmagic Design

Traduit par : Angélique Montané, Blackmagic Design

Notification de droits

Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, et qu'elle qu'en soit le support, est interdite sans autorisation écrite préalable de l'éditeur. Pour obtenir des informations concernant la réimpression ou la reproduction du contenu de ce livre, veuillez contacter learning@blackmagicdesign.com.

Avis de responsabilité

Ni l'auteur ni Blackmagic Design ne sauraient être tenus responsables envers toute personne ou toute entité de la perte ou du dommage causé directement ou indirectement par les informations contenues dans ce livre, ou par toute omission commise dans ce livre, ou par le logiciel et autre matériel décrit dans ce livre.

Marques déposées

Plusieurs désignations utilisées par les fabricants et vendeurs pour distinguer leurs produits sont mentionnées comme des marques déposées. Lorsque ces désignations apparaissent dans le livre, et dans le cas où Blackmagic Design avait connaissance de cette mention de marque déposée, elles ont été écrites comme indiqué par le propriétaire de la marque. Tous les autres noms de marques et services identifiés dans ce livre sont utilisés uniquement à l'usage de la rédaction et dans l'intérêt de ces entreprises, sans intention de violer les droits relatifs à la marque. Aucun usage d'une marque déposée dans ce livre n'a pour intention de soutenir ou d'afficher une affiliation quelle qu'elle soit avec la marque déposée.

Mac et Mac sont des marques déposées par Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans le monde. Windows est une marque déposée par Microsoft Inc., enregistrée aux États-Unis et dans le monde.

ISBN # 978-0-9993913-9-6 French, The Definitive Guide

Avant-propos	viii
Démarrage	ix
Remerciements	xi
1 Initiation rapide : réaliser un film d'une minute	1
Commencer un projet	2
Monter des plans sur la timeline	5
Raconter une histoire	8
Ajouter une bande-son	12
Régler les niveaux audio	13
Supprimer les plans de la timeline	14
Appliquer un trim aux plans	15
Réaliser un Pan and Zoom dans une photo	17
Ajouter un titre	21
Lire en mode plein écran	24
Révision	25
2 Démarrer un projet	27
Configurer les principaux paramètres	28
Découvrir l'interface de DaVinci Resolve	32
Importer les plans	33
Prévisualiser et survoler les plans	36
Visualiser les métadonnées des plans	38
Ajouter des métadonnées personnalisées	40
Créer de nouveaux chutiers	42
Créer des chutiers paramétrables	43
Sauvegarder l'affichage personnalisé des chutiers	46
Renommer les plans	47
Révision	49

3	Monter un bout à bout	51
	Créer une timeline	52
	Débuter le montage	53
	Survoler les images avec les touches JKL	57
	Insérer des plans dans la timeline	59
	Utiliser le timecode	64
	Écraser uniquement la vidéo	67
	Ajouter un plan à la fin de la timeline	73
	Monter des plans à partir d'un chutier	74
	Remplacer une prise	77
	Révision	81
4	Déplacer les plans dans la timeline	83
	Importer les projets et relier les médias	84
	Appliquer un code couleur aux plans	86
	Supprimer des plans sans laisser d'espace vide	88
	Scinder un plan	94
	Couper et coller les plans	97
	Révision	101
5	Apporter des modifications précises à la timeline	103
	Personnaliser l'interface pour réaliser des raccords fins	104
	Effectuer un raccord fin au niveau de la tête de lecture	105
	Effectuer un raccord fin Ripple	109
	Sélectionner les pistes à raccorder	113
	Effectuer un raccord fin Roll	117
	Réaliser un raccord par coulissement	118
	Créer des espaces vides avec l'outil de sélection	121
	Révision	125
6	Poser des transitions et des effets	127
	Réaliser des fondus d'ouverture et des fondus au noir	128
	Ajouter des fondus enchaînés	130
	Personnaliser les transitions	132
	Sauvegarder des préréglages personnalisés	134

Appliquer des transitions et des filtres de la bibliothèque d'effets	136
Recadrer une prise	140
Rendre en arrière-plan	145
Créer des variations de vitesse constante	147
Révision	151
Introduction à la postproduction audio et à l'illustration sonore	153
7 Travailler l'audio sur la page Montage	159
Utiliser les marqueurs	160
Marquer un segment	163
Annoter les plans	164
Personnaliser l'interface pour le montage audio	171
Ajouter des pistes et assigner du contenu	173
Appliquer un code couleur aux pistes	176
Trouver les marqueurs avec l'outil Index de la timeline	177
Visualiser les marqueurs dans un chutier	178
Relier les plans	180
Contrôler, isoler et couper le son des pistes audio	181
Lire les indicateurs et régler les niveaux	182
Changer le niveau sonore d'un plan	188
Ajouter des fondus audio	190
Révision	191
8 Mixer l'audio dans Fairlight	193
Découvrir l'interface	194
Renommer les pistes et appliquer un code couleur	198
Afficher le plan de montage audio	200
Changer le format des pistes	201
Rogner les plans dans Fairlight	203
Aligner les effets sonores	205
Enregistrer l'audio sur la timeline	207
Modifier les attributs d'un plan	210
Utiliser Fairlight FX	213
Organiser les pistes en subs	218

Régler le niveau des pistes	222
Révision	225
Introduction au compositing	227
9 Créer des effets et des graphiques dans Fusion	233
Découvrir l'interface	234
Ajouter des plans de la bibliothèque de médias	240
Comprendre le nœud Merge	242
Insérer et régler les effets	244
Peindre sur les plans	249
Utiliser les couches de la page Montage	255
Réaliser une incrustation sur fond vert	257
Réaliser un tracking du mouvement	261
Passer au plan suivant dans la page Fusion	265
Utiliser le nœud Text+	266
Placer un titre sur une vidéo	269
Animer un élément graphique avec des images clés	270
Révision	277
Introduction à l'étalonnage	279
10 Initiation rapide à l'étalonnage	286
Découvrir la page Étalonnage	287
Modifier le lift, le gamma et le gain	290
Utiliser les autres outils de correction primaire	293
Comprendre le fonctionnement des nœuds	296
Appliquer des corrections colorimétriques secondaires	297
Appliquer des effets DaVinci Resolve FX	300
Tracker une Power Window	303
Atténuer les tremblements de l'image	304
Révision	306
11 Réaliser des corrections colorimétriques primaires	308
Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve	309
Appliquer des corrections automatiques	311
Équilibrer les couleurs et la luminosité avec les roues colorimétriques	313

Vérifier les réglages sur les scopes	314
Réaliser un étalonnage neutre avec les barres de réglage primaires	318
Donner du style à une image avec les principaux outils de correction primaire	321
Améliorer les rendus à l'aide des autres outils de correction primaire	323
Utiliser les courbes pour réaliser des corrections primaires	324
Copier les corrections sur des scènes similaires	332
Révision	338
12 Appliquer des corrections secondaires	340
Utiliser le sélecteur	341
Utiliser un nœud correcteur inversé	346
Combiner le sélecteur et les Power Windows	347
Révision	352
13 Donner du style à son film	354
Retravailler une prise en noir et blanc	355
Utiliser une LUT pour styliser rapidement les images	357
Appliquer un effet de traitement sans blanchiment	362
Sauvegarder et partager les images de référence dans plusieurs projets	364
Révision	366
14 Exporter le programme final	368
Créer un fichier destiné à la diffusion en ligne	369
Personnaliser une option d'exportation	375
Révision	378
15 Gérer les médias et les bases de données	380
Consolider les médias	381
Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur	383
Travailler avec les bases de données DaVinci Resolve	385
Révision	388
Index	390
À propos de l'auteur	393

Avant-propos

viii

Avant-propos

Merci d'avoir choisi le **Guide complet DaVinci Resolve 15**

Je pense que le logiciel DaVinci Resolve 15 dispose d'une place à part sur le marché de la postproduction, car il associe le montage, l'étalonnage, la post audio et les effets visuels sur un seul logiciel. Grâce à l'ajout de la page Fusion, vous disposez de plus de 250 outils de compositing en structure nodale, de performances d'étalonnage et de montage toujours plus impressionnantes et d'une station de travail audio numérique Fairlight à la pointe de la technologie. Vous pouvez désormais vous concentrer sur l'aspect créatif de votre métier sans avoir à exporter ou à convertir vos fichiers.

Et en plus, DaVinci Resolve 15 est gratuit ! Dans cette version gratuite, vous disposez d'un nombre d'outils bien plus important que dans n'importe quels autres logiciels payants du marché. Parce que chez Blackmagic Design, nous nous engageons à fournir à chacun des outils qui permettent de créer du contenu professionnel, sans devoir dépenser des fortunes.

Nous espérons que vous apprécierez les fonctionnalités offertes par DaVinci Resolve 15 et nous sommes impatients de découvrir vos productions !

Grant Petty
Blackmagic Design

Démarrage

Merci d'avoir fait l'acquisition du Guide complet DaVinci Resolve 15, la formation officielle du logiciel conçu par Blackmagic Design. Ce guide aborde les principales étapes de montage, d'étalonnage, de compositing et de mixage audio afin que les monteurs, les superviseurs VFX et les débutants apprennent à maîtriser rapidement les différentes fonctionnalités de DaVinci Resolve. Pour démarrer, il vous suffit d'avoir un ordinateur Mac ou Windows, la version gratuite de DaVinci Resolve 15 et l'envie d'apprendre.

Ce guide complet décrit en détail les étapes indispensables au montage, à la création d'effets visuels et d'une bande-son de qualité, ainsi qu'à l'étalonnage. Vous avez entre les mains l'outil qui vous permettra d'égaliser les professionnels d'Hollywood.

Ce que vous apprendrez dans ce livre :

- Comment démarrer un projet, importer les médias et utiliser les métadonnées pour accélérer votre workflow.
- Réaliser des sélections, monter les plans dans la timeline et utiliser les outils de raccords contextuels.
- Comment modifier la vitesse des plans, ajouter des transitions, faire un Pan and Zoom dans des photos.
- Utiliser les outils de titrage Text+ pour créer et animer vos propres titres.
- Naviguer dans la page Fusion, utiliser une interface reposant sur des nœuds, stabiliser et sélectionner des zones de l'image.
- Réaliser des corrections colorimétriques primaires et secondaires à l'aide des outils légendaires DaVinci Resolve.
- Comment harmoniser vos prises, utiliser l'outil de gestion de la couleur, donner du style à vos images et étalonner plusieurs plans à la fois.
- Comment se servir des Power Windows, tracker un élément en mouvement dans une prise, utiliser les courbes et ajouter des effets ResolveFX.
- Réaliser le mixage son final avec les outils Fairlight.
- Enregistrer une voix off directement dans la timeline.
- Utiliser les nouveaux effets FairlightFX pour améliorer la qualité audio.
- Comment exporter des projets dans différents formats.
- Mais aussi des dizaines de conseils et d'astuces qui révolutionneront votre façon de travailler !

Programme de formation et de certification Blackmagic Design

Blackmagic Design publie une série de livres de formation pour développer les compétences des utilisateurs DaVinci Resolve 15. Retrouvez dès à présent les titres suivants :

- Guide complet DaVinci Resolve 15
- Advanced Editing with DaVinci Resolve 15
- Color Correction with DaVinci Resolve 15
- Fusion Visual Effects with DaVinci Resolve 15
- Fairlight Audio Post with DaVinci Resolve 15
- D'autres titres seront publiés prochainement

Que vous vouliez apprendre à utiliser des techniques de montage avancées, à étalonner vos images ou à mixer votre son comme un pro, vous trouverez sans aucun doute la formation qu'il vous faut.

Une fois que vous aurez fait tous les exercices de ce livre, nous vous encourageons à passer un test en ligne de 50 questions pour recevoir votre attestation de réussite de la part de Blackmagic Design. Vous trouverez le lien pour accéder au test en fin d'ouvrage.

Pour en savoir plus sur nos programmes de formation et de certification DaVinci Resolve, ou pour trouver un formateur dans votre région, rendez-vous sur www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/training.

Configuration système requise

Les exercices de ce livre portent sur la version DaVinci Resolve 15 pour Mac et Windows. Si vous disposez d'une version du logiciel antérieure, vous devez la mettre à jour afin de pouvoir utiliser toutes ses fonctionnalités.

Télécharger DaVinci Resolve 15

Pour télécharger la version gratuite de DaVinci Resolve 15, allez sur le site Blackmagic Design.

- 1 Ouvrez le navigateur web de votre ordinateur Mac ou Windows.
- 2 Dans la barre d'adresse, saisissez : www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve.
- 3 Sur la page DaVinci Resolve, cliquez sur le bouton Télécharger.
- 4 Dans la fenêtre, cliquez sur le système d'exploitation de votre ordinateur.
- 5 Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

Une fois le logiciel installé, suivez les instructions données au prochain paragraphe. Vous allez télécharger les fichiers multimédias qui accompagnent les exercices de ce livre.

Copier les fichiers R15 Lessons

Afin de faire les exercices de ce livre, vous devez télécharger les fichiers contenant les éléments multimédias sur votre ordinateur Mac ou Windows. Après avoir sauvegardé les fichiers sur votre disque dur, ouvrez le fichier et copiez-le dans le dossier Documents de votre ordinateur.

Pour télécharger et installer les fichiers :

Quand vous êtes prêt à télécharger les fichiers, suivez les étapes suivantes :

- 1 Connectez-vous à Internet et dans la barre d'adresse saisissez :
<https://www.blackmagicdesign.com/dvres/intro-to-resolve-15>
Le téléchargement commence immédiatement.

Le fichier **IntroToDaVinciResolve15Tutorials.zip** fait environ 5GB.
- 2 Une fois le téléchargement terminé, ouvrez le dossier Documents et double-cliquez sur **IntroToDaVinciResolve14Tutorials.zip** pour le dézipper, si ce n'est pas déjà fait.
- 3 Faites glisser le dossier R15 Lessons de son emplacement actuel vers le dossier Documents.

Vous pouvez d'ores et déjà commencer le chapitre 1, Initiation rapide : réaliser un film d'une minute.

Remerciements

Nous voudrions remercier tous ceux qui ont contribué aux différents exercices de ce livre en mettant à notre disposition les médias de leurs projets.

- Citizen Chain
- Les rushes de « Gnarly in Pink »
- Jitter Bug Riot
- Brian J Terwilliger, Terwilliger Productions pour les rushes de « Living In the Age of Airplanes ».
- Nuyen Anh Nguyen, Second Tomorrow Studios pour « Hyperlight »

Chapitre 1

Initiation rapide : réaliser un film d'une minute

Le logiciel DaVinci Resolve 15 représente la seule solution disponible sur le marché pour monter vos films, créer des effets visuels, étalonner vos images et réaliser un mix audio au sein d'une seule et même application.

Les exercices décrits dans ce livre ont pour but de vous apprendre à monter des vidéos, à créer des effets, à étalonner des images, mais aussi à améliorer et à mixer le son sans jamais quitter le logiciel DaVinci Resolve.

Que vous utilisiez ce logiciel sur Mac ou sur Windows, vous apprendrez à gérer un projet, de la configuration initiale à l'exportation finale. Vous vous familiariserez progressivement avec les nombreux menus et boutons du logiciel et comprendrez le fonctionnement des workflows de montage, de compositing, d'étalonnage et de mixage audio.

Le premier chapitre va vous permettre de découvrir les outils de montage de DaVinci Resolve 15, en créant un petit film d'une minute.

Durée

Ce chapitre nécessite environ
45 minutes de travail.

Objectifs

Commencer un projet	2
Monter des plans sur la timeline	5
Raconter une histoire	8
Ajouter une bande-son	12
Régler les niveaux audio	13
Supprimer les plans de la timeline	14
Appliquer un trim aux plans	15
Réaliser un Pan and Zoom dans une photo	17
Ajouter un titre	21
Lire en mode plein écran	24
Révision	25

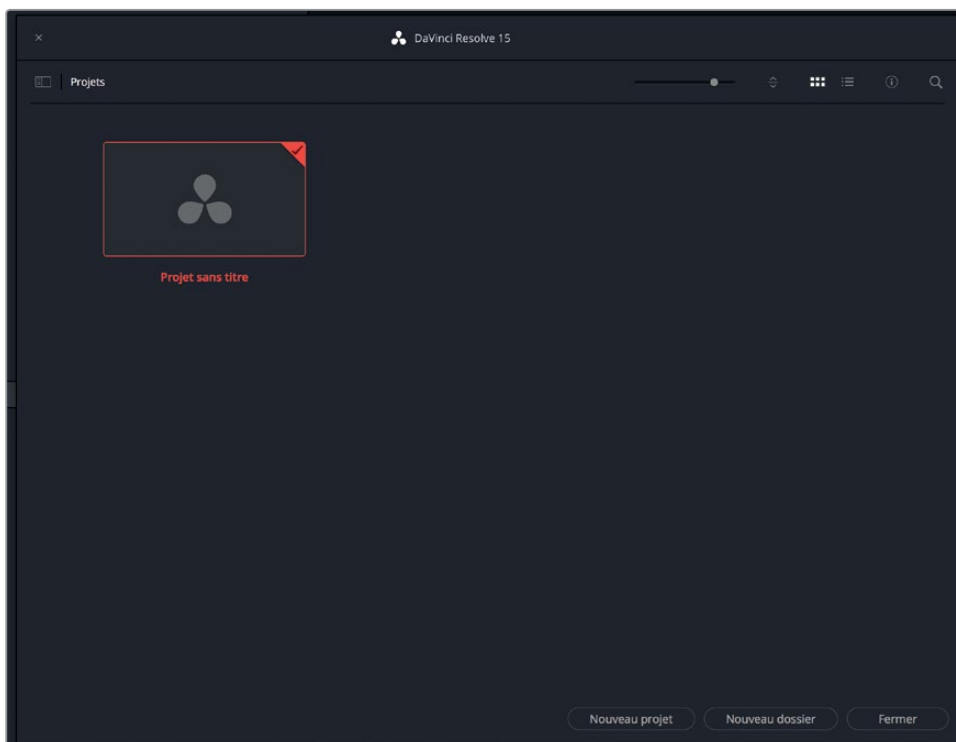
Commencer un projet

À ce stade, vous devriez avoir déjà installé DaVinci Resolve 15 sur votre ordinateur, téléchargé le contenu des exercices en suivant les instructions du paragraphe Démarrage de ce livre et repéré ce contenu dans le dossier Documents. Vous allez maintenant ouvrir DaVinci Resolve et importer les fichiers que vous utiliserez dans ce projet.

- 1 Pour ouvrir DaVinci Resolve, suivez les étapes suivantes :
 - Sur macOS, cliquez sur l'icône DaVinci Resolve dans le Dock.
 - Sur Windows, cliquez sur l'icône DaVinci Resolve dans le menu Démarrer.



La fenêtre Gestionnaire de projet s'ouvre. Ici, vous trouverez tous les projets que vous avez créés. Un projet constitue la production sur laquelle vous travaillez. Dans Resolve, il comprend les timelines et les médias reliés aux fichiers sources qui se trouvent sur votre disque dur. Actuellement, on voit un projet vide dans la fenêtre Gestionnaire de projet, dont le titre par défaut est Projet sans titre.



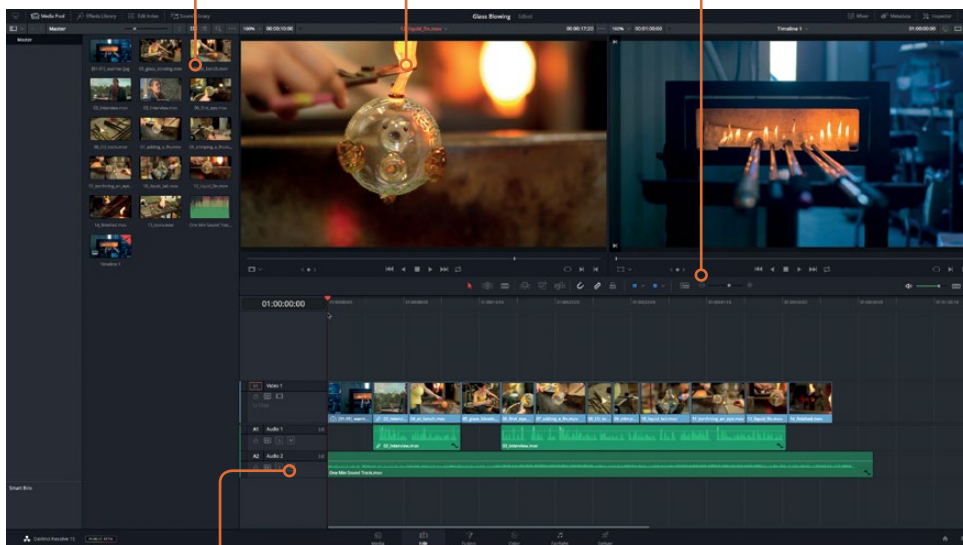
REMARQUE En fonction de la taille de votre écran, l'organisation des fenêtres telles que nous les affichons dans ce livre pourrait varier.

- 2 Double-cliquez sur la vignette Projet sans titre pour ouvrir un nouveau projet. La page Montage comporte quatre espaces de travail que vous utiliserez pour réaliser le montage de votre projet.

Les plans sources sélectionnés s'affichent dans le viewer source à gauche et les plans de la timeline s'affichent dans le viewer timeline à droite.

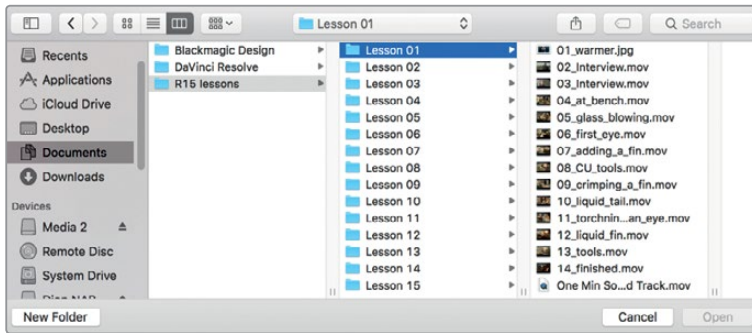
La bibliothèque de médias comprend tous les fichiers utilisés dans le projet.

La barre d'outils placée au-dessus de la timeline vous permet de choisir divers outils de montage.

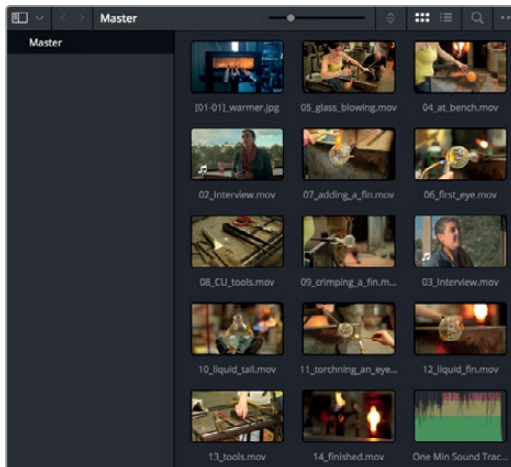


La timeline est une représentation graphique de vos plans montés.

- 3 Pour importer les fichiers dans votre projet, choisissez Fichier > Importer le fichier > Importer les médias.
- 4 Dans la fenêtre qui s'ouvre, allez dans le dossier Documents, où se trouve le dossier R15 Lessons
- 5 Ouvrez le dossier Lesson 01



- 6 Sélectionnez tous les fichiers qui se trouvent dans ce dossier et cliquez sur Ouvrir.



Tous les médias sélectionnés sont importés dans la bibliothèque de médias située à gauche de l'écran. Vous pouvez désormais utiliser ces fichiers pour réaliser un court projet.

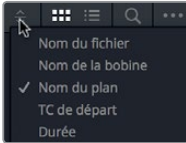
Les étapes décrites dans ce chapitre ont pour but de vous offrir un aperçu du logiciel DaVinci Resolve. Nous n'entrerons pas dans les détails pour le moment, vous allez simplement apprendre les bases du montage en vous appuyant sur les principaux outils du logiciel.

Vous découvrirez les nombreuses fonctionnalités de Resolve dans les chapitres suivants, alors laissez-vous guider sans vous soucier des différentes options, des raccourcis ou même du résultat final.

Monter des plans sur la timeline

Une fois que vos médias se trouvent dans la bibliothèque de médias, vous pouvez commencer à monter vos plans dans l'ordre que vous voulez.

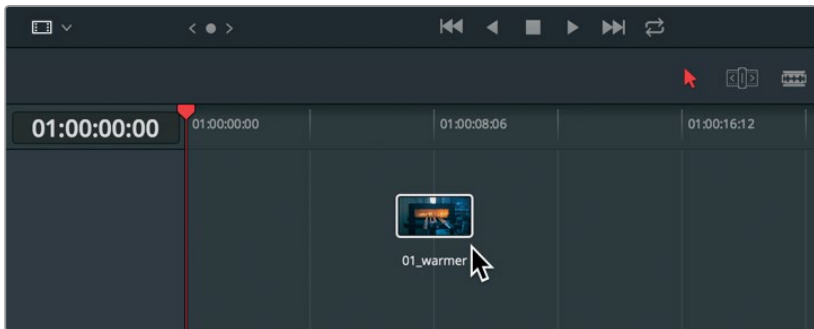
- 1 En haut de la bibliothèque de médias, cliquez sur le menu déroulant en forme de flèches et choisissez Nom du plan.



Les vignettes de la bibliothèque de médias sont maintenant rangées par ordre croissant.

Pour démarrer, nous allons simplement utiliser une photographie.

- 2 Faites glisser **01_warmer** de la bibliothèque de médias vers la partie supérieure de la timeline.



Vous venez de monter votre premier élément. Lorsque vous faites glisser un plan dans la timeline, il apparaît au début de celle-ci. Ici, le plan de cette photographie dure cinq secondes.

ASTUCE Vous pouvez changer la durée par défaut d'une photo dans le menu Préférences > Utilisateur, puis sous l'onglet Montage, modifiez la valeur de l'option Durée par défaut des photographies.

Mais compliquons un peu les choses et ajoutons une vidéo. Comme il est important de connaître le contenu de la vidéo que vous allez ajouter, utilisons le viewer source pour visionner le plan.

- 3 Dans la bibliothèque de médias, double-cliquez sur le plan **02_interview** afin de l'afficher dans le viewer source.



- 4 Pour lire le plan, cliquez sur le bouton de lecture situé sous le viewer.



Après avoir pris connaissance du contenu du plan, vous allez le monter dans son intégralité en aval de la photographie. Mais au lieu de le glisser de la bibliothèque de médias vers la timeline, vous pouvez le glisser directement à partir du viewer source.

- 5 Glissez le plan **02_interview** du viewer source à la fin du plan **01_warmer** dans la timeline.



Lorsque vous glissez un plan à la fin de la timeline, celui-ci est automatiquement aimanté au dernier plan qui s'y trouve. Cela permet de placer facilement les plans les uns contre les autres sans créer d'espace vide.

La barre rouge qui apparaît dans la timeline représente la tête de lecture. L'image affichée dans le viewer timeline correspond à l'emplacement de la tête de lecture sur le plan.

- 6 Pour lancer la lecture de vos plans, cliquez sur le bouton de lecture situé sous le viewer timeline.

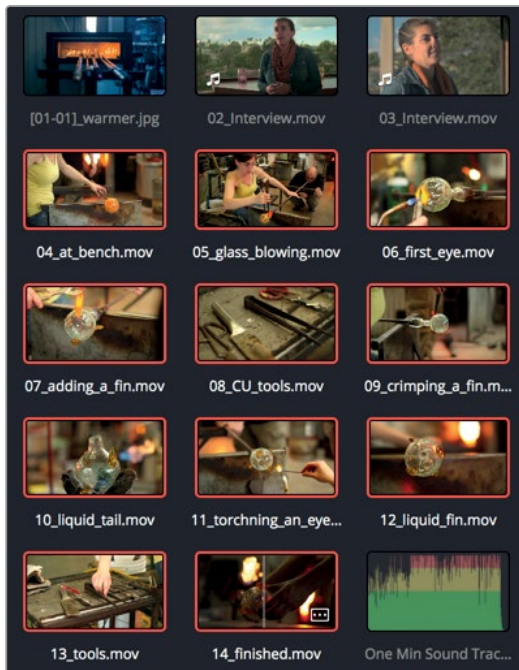
Les deux plans sont lus et la lecture s'interrompt lorsque le dernier plan se termine.

Vous pouvez ajouter plusieurs plans à la fois en les sélectionnant dans la bibliothèque de médias et en les glissant dans la timeline. Utilisons cette technique pour ajouter les 11 autres plans.

- 7 Sélectionnez la quatrième vignette dans la bibliothèque de médias (**04_at_bench**), puis faites Majuscule-clic sur le dernier plan (**14_finished**) afin de sélectionner les 11 plans restants.

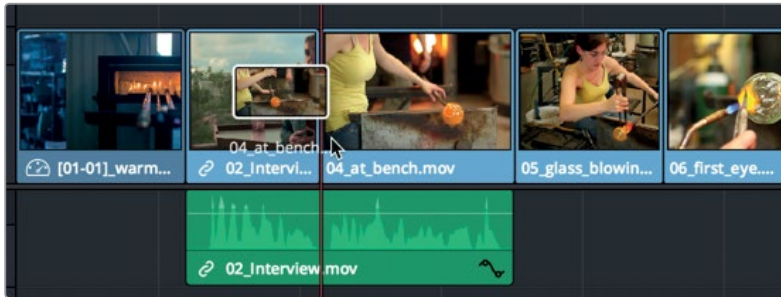
Ils sont alors entourés de rouge, ils sont donc bien sélectionnés. Vous pouvez choisir d'ajouter ces plans à la fin de la timeline, ou d'écraser les plans existants.

- 8 Placez la tête de lecture au début du premier plan de l'interview, puis appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture de ce plan.



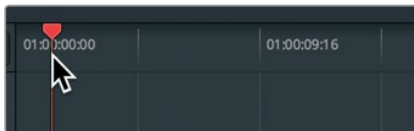
Vous pouvez écraser la vidéo existante avec ces nouveaux plans, tout en conservant l'audio. Plaçons la tête de lecture à la fin de la première phrase : « They call us glass blowers, but really we are heat managers ».

- 9 Placez la tête de lecture de la timeline à la fin de la phrase « Really we are heat managers ».
- 10 Une fois la tête de lecture correctement positionnée, vous pouvez glisser les plans sélectionnés, de la bibliothèque de médias vers la tête de lecture.
- 11 Faites glisser les plans de la bibliothèque de médias vers la tête de lecture dans la timeline, puis relâchez le bouton de la souris lorsque les plans sont aimantés contre la tête de lecture.



Les 11 plans ont été ajoutés à la timeline, mais ils ne seront peut-être pas tous visibles à l'écran. Heureusement, DaVinci Resolve dispose d'outils très pratiques pour gérer l'affichage de la timeline. L'un d'entre eux permet de zoomer ou de dézoomer dans la timeline pour afficher tous les plans dans une seule fenêtre.

- 12 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z. Maintenant que tous les plans apparaissent dans la timeline, cette vue d'ensemble vous permet de les sélectionner plus facilement.
Vous pouvez survoler la timeline pour visionner le montage en déplaçant simplement la tête de lecture.
- 13 Dans la timeline, faites lentement glisser la tête de lecture de droite à gauche pour visionner les plans que vous venez d'ajouter.



Pour le moment, les plans s'enchaînent gentiment les uns après les autres, mais il serait utile d'étoffer un peu notre histoire. Pour ce faire, vous pouvez ajouter un autre plan d'interview et modifier l'ordre des plans pour que les images illustrent mieux les propos de la personne interrogée.

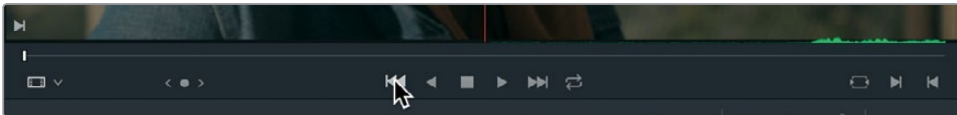
Raconter une histoire

Ajoutons un autre plan d'interview. Nous disposons d'une foule de plans qui illustreront mieux notre histoire qu'un plan fixe d'une personne en train de parler. Nous n'allons donc garder que l'audio.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, double-cliquez sur le plan **03_interview** afin de l'afficher dans le viewer source.

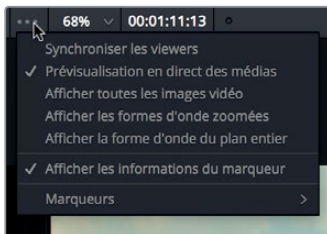


- 2 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton de retour rapide pour positionner la tête de lecture au début du plan.



Au lieu de cliquer sur le bouton de lecture situé sous le viewer pour lancer la lecture du plan, utilisons un raccourci clavier

- 3 Appuyez sur la barre d'espace pour lire le plan qui se trouve dans le viewer source. Rappelez-vous qu'au début du chapitre nous nous sommes fixé comme contrainte de réaliser un film d'une minute. Nous n'allons donc pas pouvoir utiliser l'intégralité de ce nouveau plan. Pour sélectionner le segment de la vidéo que vous allez utiliser, il faut tout d'abord définir le début (à l'aide d'un point d'entrée) et la fin (à l'aide d'un point de sortie) de la sélection. Afin de positionner facilement ces points, vous pouvez utiliser la forme d'onde et le curseur du viewer source.
- 4 Dans le menu Option, situé en haut à droite du viewer source, choisissez Afficher les formes d'onde zoomées.



La forme d'onde audio s'affiche en transparence en bas du viewer source. Elle permet de repérer rapidement un moment précis d'un plan en fonction d'un détail de la bande-son.

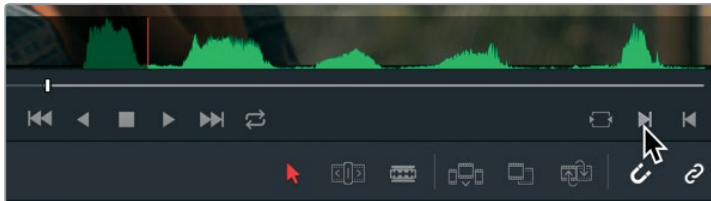
- 5 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton de retour rapide pour positionner la tête de lecture au début du plan.

Le commentaire devrait commencer vers le milieu du plan, lorsque la jeune femme dit « Also, you can't touch or sculpt ». Au lieu de visionner l'intégralité du plan pour repérer l'endroit que vous recherchez, utilisez le curseur pour survoler le plan en écoutant l'interview.

- 6 Sous le viewer source, faites glisser le curseur vers la droite jusqu'à la phrase : « Also, you can't touch or sculpt », puis déplacez-le légèrement vers la gauche jusqu'à ce qu'il se trouve juste avant le mot « You ». Vous pouvez vous servir de la forme d'onde pour repérer la position exacte entre « also » et « you ».

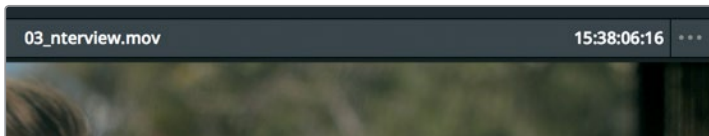


- 7 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton Point d'entrée pour saisir le point d'entrée.

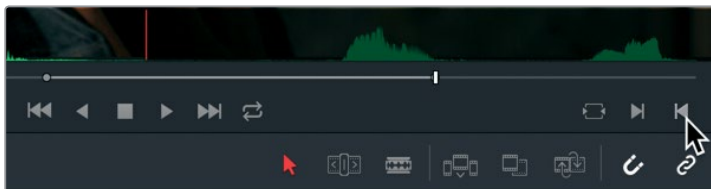


Vous devez désormais saisir le point de sortie pour indiquer la fin de la sélection. Nous voulons couper au moment où elle dit : « And it's a huge adrenaline rush ».

Vous pourriez passer des heures à chercher l'emplacement exact, mais rassurez-vous, DaVinci Resolve va vous y aider. Au-dessus du viewer source, dans le coin supérieur droit se trouve le compteur du timecode. Ce compteur affiche l'endroit exact du plan en Heures:Minutes:Secondes:Images. Vous pouvez l'utiliser pour retrouver la phrase que vous cherchez.

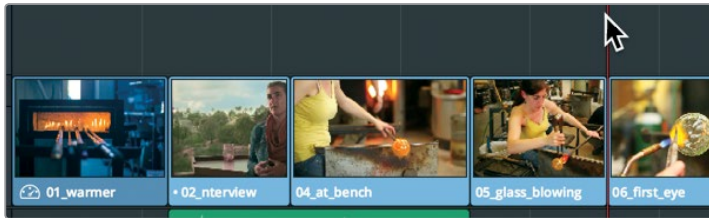


- 8 Déplacez la tête de lecture jusqu'à ce que le timecode affiche 15:38:38:00.
- 9 Appuyez sur la barre d'espace, puis quand vous entendez « And it's a huge adrenaline rush », appuyez de nouveau dessus pour arrêter la lecture.
- 10 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton Point de sortie.



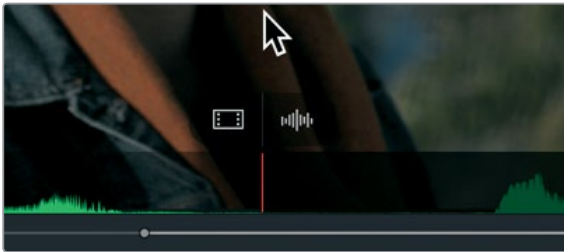
Maintenant que vos points d'entrée et de sortie sont définis, il est temps de choisir l'endroit où vous allez insérer le plan. Pour ce faire, vous allez utiliser la tête de lecture.

- 11 Dans la timeline, placez la tête de lecture à la fin du quatrième plan.



Cet endroit est parfaitement adapté. Cependant, comme les images précédentes parlent d'elles-mêmes, vous n'allez utiliser que l'audio de ce plan.

- 12 Placez la souris dans le viewer source afin de faire apparaître deux options en transparence.



L'option située sur la gauche permet de glisser seulement la vidéo dans la timeline.

L'option située sur la droite permet de glisser seulement l'audio dans la timeline.

- 13 Cliquez sur l'option de droite et sans relâcher la souris, faites glisser le segment audio dans la timeline afin qu'il s'aligne sur la tête de lecture.



Seul l'audio de ce plan a été inséré sous les images qui se trouvent dans votre timeline. Lancez la lecture pour visionner le résultat.

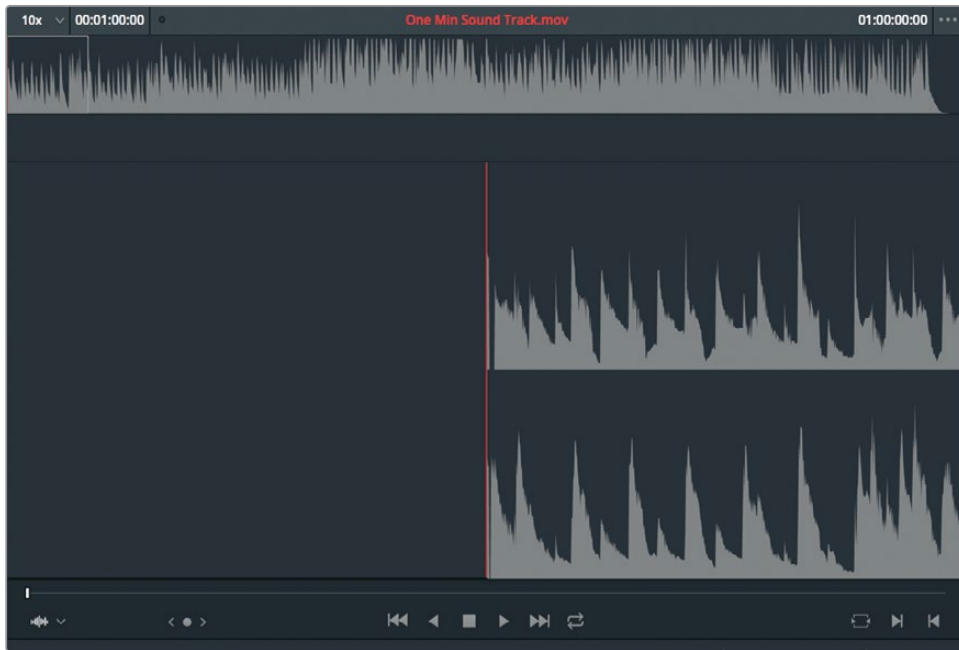
- 14 Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour la visionner dans son intégralité.

Étant donné que vous avez simplement inséré quelques plans audio et vidéo à la timeline, le résultat n'est pas si mauvais que ça. Mais continuons à nous amuser en ajoutant un morceau de musique.

Ajouter une bande-son

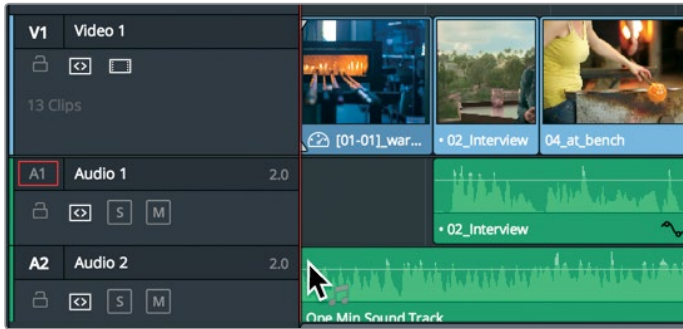
En général, une production comporte plusieurs pistes audio. Dans notre film, nous n'en avons besoin que de deux : une pour les dialogues et une pour la musique. Écoutons d'abord la musique avant de l'ajouter à la timeline.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, double-cliquez sur le plan One Min Sound Track pour l'ouvrir dans le viewer source.



Comme vous le voyez, les fichiers audio diffèrent des fichiers Audio/Vidéo. L'intégralité de la forme d'onde est affichée dans la partie supérieure du viewer source et dans la partie inférieure, on voit le détail du segment.

- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire quelques secondes du morceau, puis appuyez de nouveau dessus pour interrompre la lecture.
Vous allez ajouter l'intégralité du morceau, car il dure exactement une minute. Pour le moment, le projet ne contient qu'une seule piste audio, mais DaVinci Resolve ajoute automatiquement de nouvelles pistes lorsque vous glissez des fichiers audio sous les pistes existantes.
- 3 Faites glisser le fichier **One Min Sound Track** du viewer source vers la timeline et déposez-le sous la piste des dialogues. Veillez à bien le placer au début de la timeline pour que la musique commence immédiatement.



Une deuxième piste audio est automatiquement créée pour accueillir ce morceau de musique. Voyons ce que ça donne.

- 4 Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour regarder les images dans leur intégralité.

On se rend rapidement compte que le film comporte quelques petits problèmes qu'il va falloir résoudre. Nous allons tout d'abord devoir régler le volume sonore de la musique, car il est trop fort par rapport au dialogue.

Régler les niveaux audio

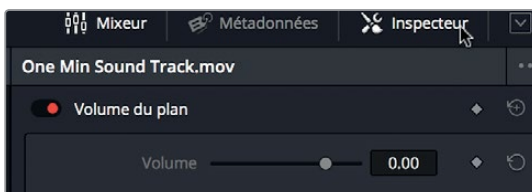
Lorsque l'on regarde la séquence, on se rend compte que le volume du dialogue est trop faible par rapport à la musique. Le volume de la musique doit être baissé pour qu'il ne recouvre pas la voix de la jeune femme, mais apporte tout de même un peu de punch à notre projet.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur le fichier **One Min Sound Track** pour le sélectionner.



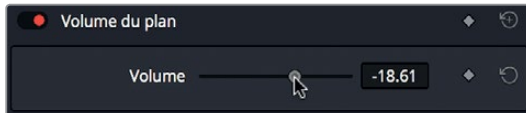
Une fois la piste musicale sélectionnée, aidez-vous du menu Inspecteur pour régler le volume.

- 2 Dans le coin supérieur droit de l'écran, cliquez sur le bouton Inspecteur pour ouvrir le menu.



Ce menu contient des paramètres destinés au contrôle de la vidéo et de l'audio. En fonction de l'élément sélectionné dans la timeline, il affichera les paramètres contextuels. Ici, le fichier audio est sélectionné, l'inspecteur affiche donc les paramètres relatifs à l'audio. Cela vous permet de lire la timeline et de régler simultanément le volume sonore.

- 3 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 4 Pour lancer la lecture, appuyez sur la barre d'espace.
- 5 Dans l'inspecteur, tirez le curseur du volume vers la gauche jusqu'à ce qu'il se trouve entre -15 et -20 (mais libre à vous de le régler sur une autre valeur).



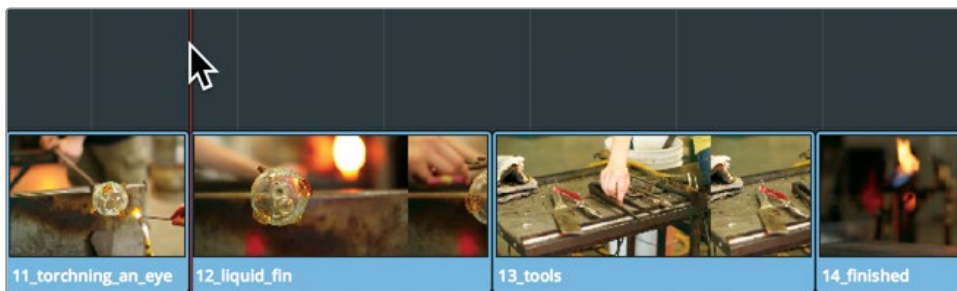
- 6 Lorsque le volume est correctement réglé, appuyez de nouveau sur la barre d'espace pour interrompre la lecture de la timeline.
- 7 Cliquez de nouveau sur le bouton Inspecteur pour refermer le menu.

DaVinci Resolve propose de nombreuses façons de régler le niveau sonore d'une scène, mais l'inspecteur constitue l'une des techniques les plus faciles à utiliser. Vous en apprendrez davantage sur le réglage des niveaux audio au chapitre 7.

Supprimer les plans de la timeline

Maintenant que vous avez ajouté le morceau de musique, vous voyez que la durée de la séquence vidéo dépasse celle de la musique. Et comme le morceau dure exactement une minute, il va falloir supprimer au moins un plan.

- 1 Placez la tête de lecture au début du troisième plan en partant de la fin.

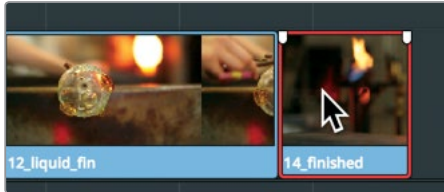


Regardez attentivement cette séquence. Certains segments ne sont peut-être pas à leur place.

- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à la fin de la timeline. On remarque aisément que le plan des outils n'ajoute pas grand-chose à la scène. Voilà un plan que vous pouvez facilement supprimer sans pour autant modifier l'histoire.
- 3 Dans la timeline, cliquez sur le plan **13_tools**, puis appuyez sur la touche Supprimer.

Le plan des outils a bien été supprimé, mais à la place se trouve désormais un espace vide. Pour supprimer cet espace, vous devez déplacer le dernier clip vers la gauche. Il suffit de le faire glisser dans la timeline.

- 4 Faites glisser le plan **14_finished** vers la gauche, jusqu'à ce qu'il soit aimanté à la fin du plan **12_liquid_fin**.

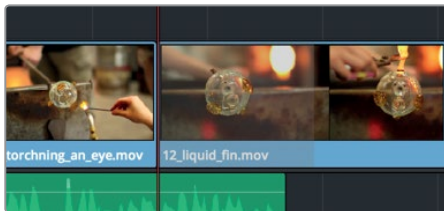


Le dernier plan est désormais pratiquement aligné avec la fin de la piste musicale, mais le résultat n'est pas encore parfait.

Appliquer un trim aux plans

Souvent, la suppression d'un plan en entier n'est pas la meilleure solution. Vous préférerez peut-être simplement le raccourcir ou le rallonger de quelques images. Ces opérations peuvent être réalisées de différentes manières, mais la plus simple consiste à tirer la tête ou la queue du plan pour ajouter ou supprimer le nombre d'images voulu.

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan **12_liquid_fin** et appuyez sur la barre d'espace pour le lire.



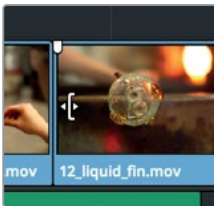
Ce plan est intéressant car on y voit le travail du verre fondu, par contre, il est un peu long. Vous allez placer la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez que le plan débute.

- 2 Déplacez la tête de lecture sur le plan **12_liquid_fin** et arrêtez-vous quand la main du souffleur apparaît en haut du plan. Ensuite, reculez de quelques images afin que la main ne soit plus dans le cadre.



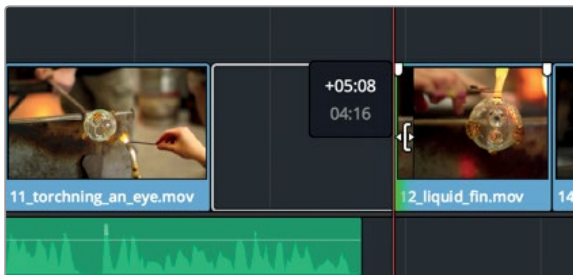
C'est à ce moment-là que vous allez faire débuter le plan. Toutes les images situées avant ce point doivent être supprimées.

- 3 Dans la timeline, positionnez la souris au début du plan **12_liquid_fin**.



Lorsque vous placez la souris en tête de plan, le pointeur se transforme en un curseur Trim. Vous pouvez alors tirer la tête du plan pour y ajouter ou enlever des images.

- 4 Tirez la tête du plan vers la droite jusqu'à ce qu'il s'aimante à la tête de lecture.

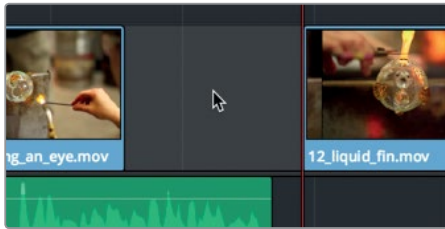


Cette opération supprime quelques images du début du plan et laisse un espace vide dans la timeline.

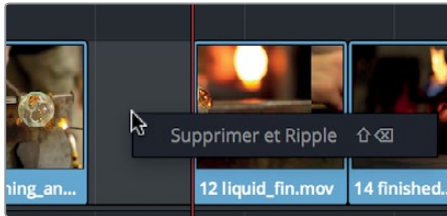
- 5 Placez la tête de lecture au début du plan 11_torchning an eye, appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture. Laissez défiler le plan, l'espace vide qui suit, et enfin le plan que vous venez de modifier.

Le résultat est concluant, mais il va falloir supprimer cet espace vide. Vous pourriez faire glisser le plan en suivant la méthode que vous avez appris précédemment, mais nous allons vous présenter une technique plus rapide.

- 6 Dans la timeline, cliquez sur l'espace vide pour le sélectionner.



- 7 Faites un clic droit sur cet élément et choisissez l'option Supprimer et Ripple.



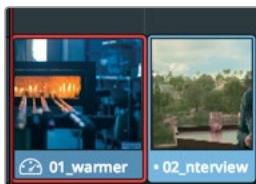
Cette option tire les deux plans restants de la timeline vers la droite et referme l'espace vide.

La fonction de Trim est une des options de montage les plus importantes que vous allez apprendre à utiliser. La technique que nous venons de vous présenter présente une solution parmi d'autres. Vous en saurez plus sur le trim au chapitre 5.

Réaliser un Pan and Zoom dans une photo

Maintenant que votre projet est amorcé, nous allons essayer d'améliorer les images. Comme le premier élément de la timeline est une photo, vous allez y ajouter un peu de mouvement. Vous pourriez bien sûr redimensionner et repositionner la photo, mais DaVinci Resolve dispose d'une fonctionnalité unique qui permet d'effectuer automatiquement un mouvement d'animation dans le cadre, appelé Pan and Zoom.

- 1 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline et cliquez sur le plan **01_warmer** pour le sélectionner.



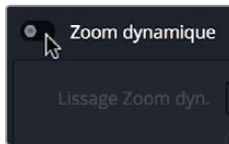
Le paramètre Zoom dynamique qui se trouve dans l'inspecteur est conçu pour effectuer des mouvements panoramiques et de zooming dans les photos.

- 2 En haut à droite de l'écran, cliquez sur le bouton Inspecteur, puis faites défiler la fenêtre jusqu'à ce que vous trouviez le paramètre Zoom dynamique.



Par défaut, il est désactivé, il est donc nécessaire de l'activer.

- 3 Pour l'activer, cliquez sur le bouton gris situé à gauche du paramètre.



Le bouton Zoom dynamique s'allume en rouge, l'effet est donc appliqué au plan sélectionné. Vous pouvez d'ores et déjà lancer la lecture du plan pour voir le résultat.

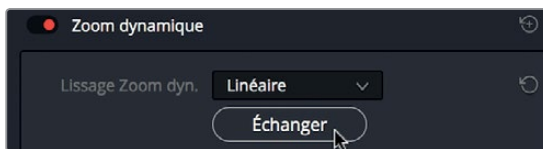
Placez la tête de lecture au début de la timeline.

- 4 Appuyez sur la barre d'espace pour lire la séquence.

Cet effet ajoute un mouvement de zoom arrière très fluide au plan.

Mais au lieu de dézoomer, nous allons réaliser le mouvement inverse et zoomer dans la photo.

- 5 Dans le menu de l'inspecteur, cliquez sur le bouton Échanger sous le paramètre Zoom dynamique.



Vous venez d'inverser le sens de l'effet. Au lieu d'afficher une zone plus large de la photo, l'effet zoome dans la photo.

- 6 Cliquez de nouveau sur le bouton Inspecteur pour refermer le menu.
- 7 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline.
- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour visionner le changement d'effet.

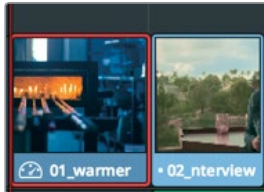
ASTUCE Le paramètre Zoom dynamique fonctionne à la fois sur les vidéos et sur les images fixes.

Vous venez d'effectuer une animation dans le cadre sans détourner l'attention de la photo. Cependant, l'effet pourrait être légèrement amélioré de façon à concentrer l'attention du spectateur sur les éléments de la scène que vous voulez mettre en valeur.

Modifier le paramètre Zoom dynamique

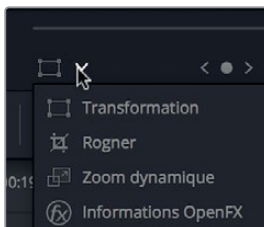
L'effet Zoom dynamique est tellement facile à utiliser que vous pourriez ne pas vouloir y toucher, il peut cependant être affiné. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier la vitesse de l'effet et la zone de l'image sur laquelle l'effet de zoom est appliqué.

- 1 Assurez-vous que la photo **01_warmer** est toujours sélectionnée, puis positionnez la tête de lecture au début de la timeline.



Ici, l'effet pourrait par exemple zoomer vers le four plutôt que sur la position actuelle par défaut. Pour modifier l'effet, il faut tout d'abord afficher le paramètre Zoom dynamique dans le viewer.

- 2 En bas à gauche du viewer timeline, cliquez sur l'icône rectangulaire pour ouvrir le menu déroulant.

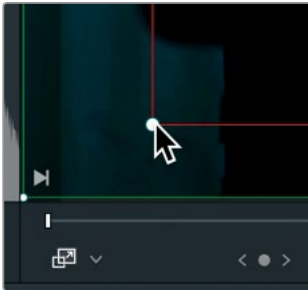


- 3 Dans la liste des options, choisissez Zoom dynamique.



Les commandes en transparence de ce paramètre s'affichent alors sur l'image, dans le viewer timeline. La bordure verte encadre l'image de départ, tandis que la bordure rouge encadre l'image de fin. Lorsque la bordure verte est plus épaisse, cela signifie que l'image de départ est sélectionnée. Pour repositionner la bordure rouge, il faut tout d'abord la sélectionner.

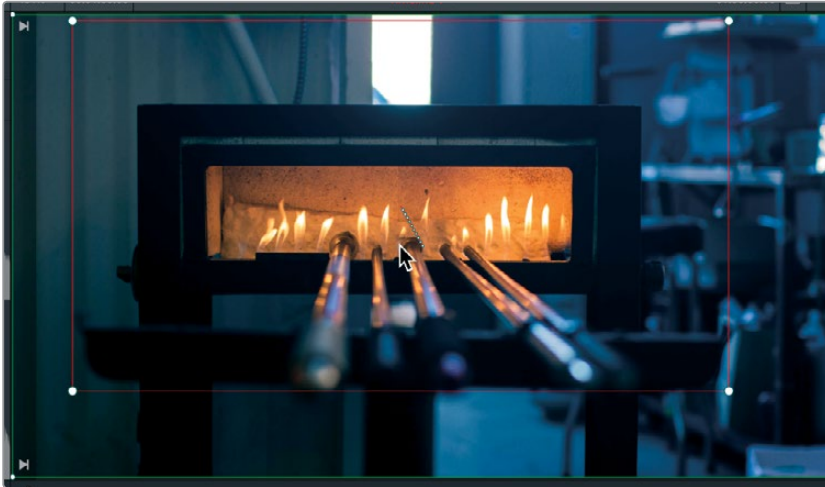
- 4 Cliquez sur un des quatre points blancs qui encadrent la bordure rouge.



ASTUCE En haut à gauche du viewer timeline, vous trouverez un menu permettant de modifier le niveau de zoom dans l'image pour mieux voir les bordures. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris, du trackpad ou de la tablette pour réaliser des zooms avant et arrière.

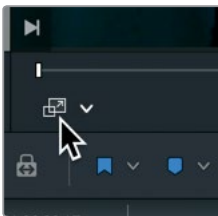
Lorsque la bordure est sélectionnée, vous pouvez la repositionner où vous le voulez.

- 5 Déplacez la bordure de manière à la centrer sur le four.



Lancez la lecture pour visionner le résultat.

- 6 Cliquez sur le bouton Zoom dynamique en bas à gauche du viewer timeline et sélectionnez de nouveau l'icône rectangulaire pour masquer les bordures.



Le bouton se grise, il est désormais désactivé et les commandes disparaissent du viewer.

- 7 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline.
- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour visionner l'effet.

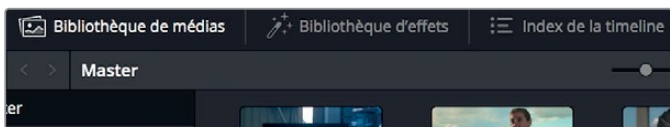
Ce léger effet animé permet à notre simple photo de mieux s'intégrer au film.

Ajouter un titre

Il faut maintenant ajouter un titre à votre programme. La création d'un titre percutant est un art qui repose sur une utilisation intelligente de la typographie, de la couleur et des animations.

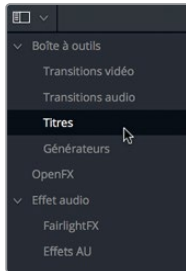
Toutefois, le public d'un film d'une minute ne sera sans doute pas trop exigeant, nous allons donc juste ajouter un titre simple et correctement orthographié.

- 1 En haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets.



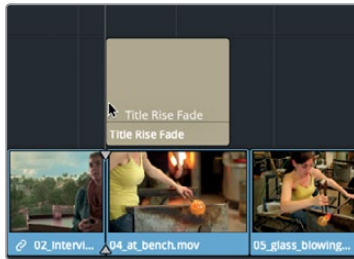
La bibliothèque d'effets s'ouvre sous la bibliothèque de médias. À gauche de cet espace, on voit la liste des catégories d'effets. Tous les modèles de titres se trouvent sous la catégorie Titres.

- 2 Dans la bibliothèque d'effets, cliquez sur Titres.



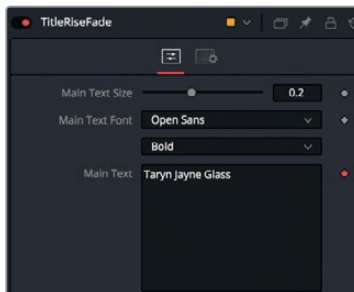
Cette catégorie présente cinq modèles de titres de base et des modèles de titres animés Fusion. Ils peuvent tous être ajoutés à la timeline, puis être modifiés en fonction de vos besoins.

- 3 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 4 Faites défiler les catégories pour afficher les titres Fusion.
- 5 Faites glisser le modèle Title Rise Fade au-dessus du troisième plan de la timeline.

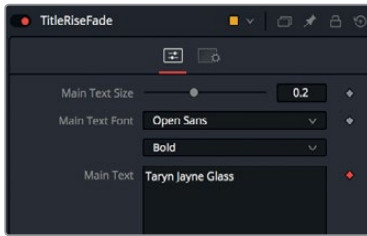


Les titres placés au-dessus des images vidéo apparaissent sur fond transparent de manière à laisser apparaître les deux éléments dans le viewer.

- 6 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le titre pour le visualiser. Le texte par défaut peut être modifié dans l'inspecteur.
- 7 Cliquez sur le bouton Inspecteur (en haut à droite) pour ouvrir le menu correspondant.



- 8 Dans le champ Texte (Main Text), saisissez le titre de votre petit film : **Taryn Jayne Glass**.

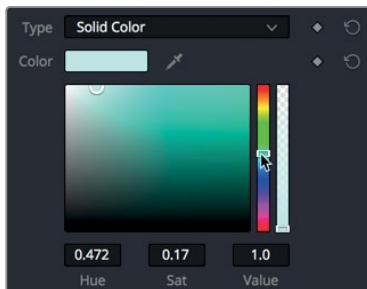


Comme vous avez saisi du texte, il va maintenant falloir modifier sa taille. Afin de vérifier que le titre se trouve à une distance suffisante du bord des écrans de télévision, activez les repères dans le viewer avant de modifier la taille du texte.

- 9 Choisissez Affichage > Réserve Cadre > On.
Cette réserve est accompagnée de repères indiquant la taille de l'image.
- 10 Dans l'inspecteur, glissez le curseur Taille (Main Text Size) vers la gauche jusqu'à ce que le texte touche les repères internes du viewer.

ASTUCE Comme l'effet fait apparaître progressivement le texte, il faudra peut-être placer la tête de lecture au milieu du plan pour le voir en entier.

- 11 Choisissez Affichage > Réserve Cadre > On pour masquer les repères.
La dernière étape consiste à modifier la couleur du texte.
- 12 Faites glisser le curseur du paramètre Couleur (Main Text Color) et choisissez une teinte de bleu qui vous plaît.



- 13 Cliquez sur le bouton de l'inspecteur pour fermer le menu.
- 14 Placez la tête de lecture avant le titre et appuyez sur la barre d'espace pour visualiser l'animation.

Les modèles de titre Fusion vous permettent d'appliquer des animations réussies très rapidement. Vous en apprendrez plus sur les modèles de titres Fusion au chapitre 9. Maintenant que le montage vidéo et audio est terminé, vous pouvez lancer la lecture de votre film.

Lire en mode plein écran

Il est désormais temps de diffuser votre projet. Si vous travaillez avec un seul écran d'ordinateur ou sur un ordinateur portable, et que vous ne disposez pas d'écran de prévisualisation externe, vous pouvez le lire directement dans le logiciel DaVinci Resolve.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Cinéma ou appuyez sur Cmd-F (macOS) or Ctrl-F (Windows).
Le viewer s'affiche désormais en plein écran. Si vous déplacez la souris, un menu en transparence apparaîtra, vous permettant d'accéder aux commandes de transport.
- 3 Pour lancer la lecture, appuyez sur la barre d'espace.
N'oubliez pas de sauvegarder votre travail.
- 4 Placez la souris sur les commandes de transport et cliquez sur le bouton Plein écran pour retourner sur l'interface DaVinci Resolve.



- 5 Choisissez Fichier > Enregistrer le projet sous.
- 6 Nommez votre projet Glass blowing, puis cliquez sur Enregistrer.

Bravo, vous venez de réaliser votre premier film ! Ce chapitre avait pour but de vous faire découvrir les principales fonctionnalités de montage offertes par DaVinci Resolve. Nous y reviendrons en détail tout au long de ce livre. Si certaines étapes ne vous semblent pas assez claires, ne vous inquiétez pas, nous allons revoir ces techniques afin que vous puissiez les maîtriser.

Révision

- 1 Dans quelle fenêtre crée-t-on un nouveau projet ?
- 2 Dans quel menu peut-on trouver les modèles de titre à ajouter au projet ?
- 3 Dans quel menu peut-on ajuster le niveau audio ?
- 4 Lorsqu'un plan est sélectionné dans la timeline, quel résultat obtenez-vous si vous appuyez sur la touche Effacer ?
- 5 Dans quel menu peut-on activer le zoom dynamique d'une photographie ?

Réponses

- 1 Les nouveaux projets sont créés dans la fenêtre Gestionnaire de projet.
- 2 Les modèles de titres se trouvent dans la bibliothèque d'effets.
- 3 Le niveau audio d'un plan peut être ajusté dans l'inspecteur.
- 4 Cette opération supprime le plan et laisse un espace vide.
- 5 La fonction Zoom dynamique se trouve dans l'inspecteur.

Chapitre 2

Démarrer un projet

La production de films et de vidéos est une activité artistique à la fois exigeante et stimulante. Dans le chapitre précédent, nous vous avons donné un aperçu des différentes tâches à accomplir pour réaliser un petit film simple. Nous allons tout reprendre depuis le début afin de comprendre dans le détail les différentes étapes qui permettent de monter et d'étalonner une vidéo, mais aussi de créer des effets visuels et de réaliser un mixage audio de qualité sur DaVinci Resolve 15.

Vous allez commencer par configurer les paramètres du projet, importer les fichiers sources, regrouper les plans dans des dossiers et utiliser les métadonnées et les chutiers paramétrables pour rechercher et organiser les plans rapidement.

Durée

Ce chapitre nécessite environ
45 minutes de travail.

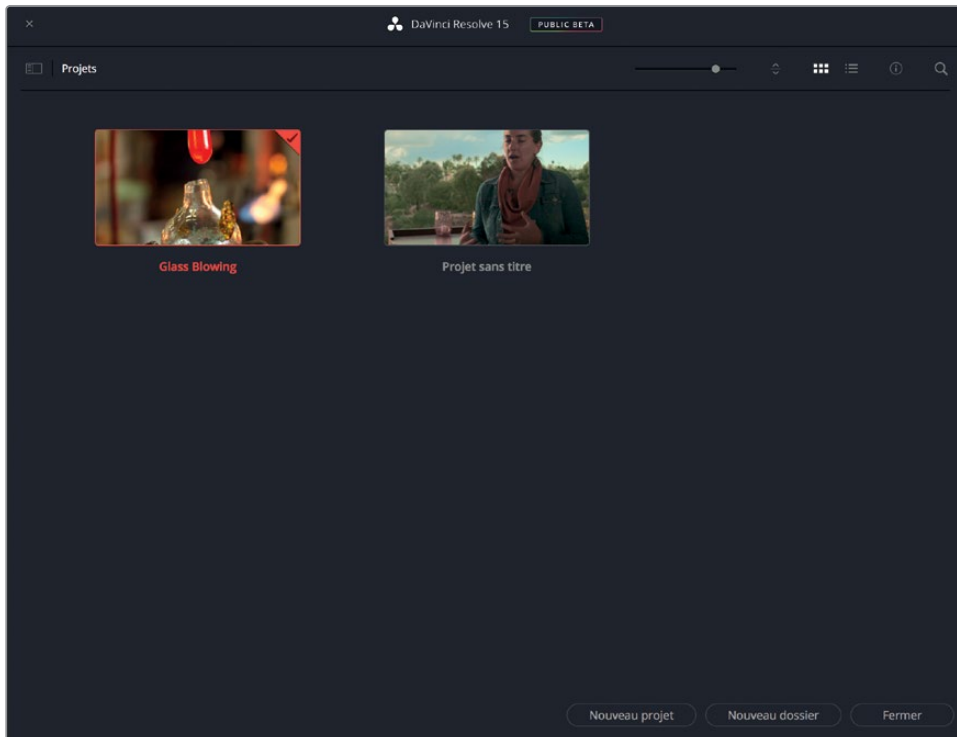
Objectifs

Configurer les principaux paramètres	28
Découvrir l'interface de DaVinci Resolve	32
Importer les plans	33
Prévisualiser et survoler les plans	36
Visualiser les métadonnées des plans	38
Ajouter des métadonnées personnalisées	40
Créer de nouveaux chutiers	42
Créer des chutiers paramétrables	43
Sauvegarder l'affichage personnalisé des chutiers	46
Renommer les plans	47
Révision	49

Configurer les principaux paramètres

Lorsque vous avez commencé le projet dans le chapitre précédent, vous n'avez pas configuré de paramètres. D'ailleurs, vous n'avez renommé votre projet qu'une fois celui-ci terminé. Nous voulions que vous rentriez dans le vif du sujet, sans vous soucier de toutes ces étapes préliminaires moins amusantes. Nous allons maintenant revenir un peu en arrière et commencer par configurer notre nouveau projet. Pour ce faire, retournons sur le Gestionnaire de projet.

- 1 Si DaVinci Resolve est fermé, ouvrez l'application. Si DaVinci Resolve est déjà ouvert, choisissez Fichier > Gestionnaire de projet, ou appuyez sur Majuscule-1.

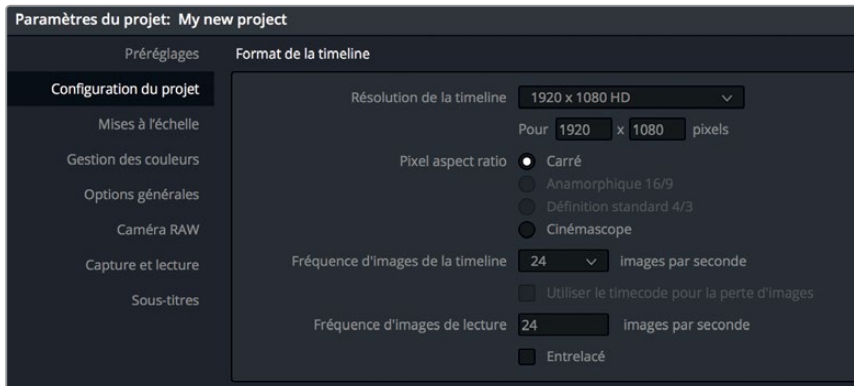


Le gestionnaire de projet affiche une vignette qui représente le projet que vous avez précédemment créé. Dans ce chapitre, nous allons créer un nouveau projet.

- 2 Cliquez sur le bouton Nouveau projet en bas de la fenêtre Gestionnaire de projet.
- 3 Dans la fenêtre Créer un nouveau projet, saisissez **My New Project**, puis cliquez sur Créer. Le nouveau projet s'ouvre dans la page Montage.
- 4 Pour fermer les fenêtres que vous avez ouvertes dans le chapitre précédent, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail.

Pour le moment, DaVinci Resolve utilise les valeurs par défaut, notamment la fréquence d'images de lecture et la résolution de sortie. Vous pouvez modifier ces réglages dans la fenêtre Paramètres du projet.

- 5 Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez Fichier > Paramètres du projet.



Dans les exercices suivants, vous allez utiliser des plans dont la taille est de 1280 x 720 pixels à 23.976 images par seconde (Im/s). Nous allons régler les paramètres du projet pour qu'ils correspondent à ces caractéristiques.

- 6 Dans l'onglet Configuration du projet, ouvrez le menu déroulant « Résolution de la timeline » et choisissez « 1280 x 720 HD 720P ».



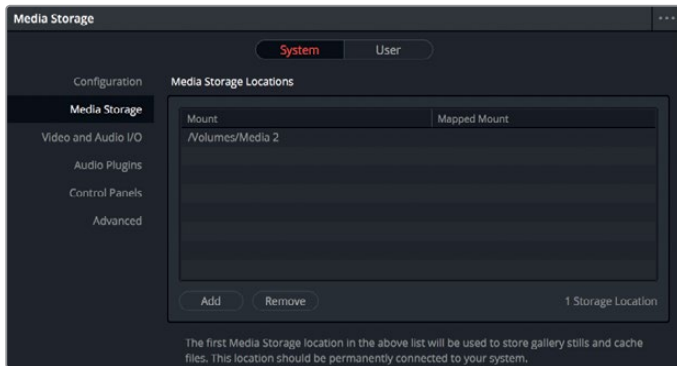
Sous le paramètre Résolution de la timeline se trouve la fréquence d'images de la timeline. Il est très important de régler ce paramètre avant d'importer des fichiers, car vous ne pourrez plus le modifier ultérieurement.

- 7 Dans le menu déroulant « Fréquence d'images de la timeline », choisissez 23.976.
- 8 Dans la fenêtre Paramètres du projet, cliquez sur le bouton Enregistrer pour sauvegarder les modifications et retourner sur la page Montage.

Il reste encore deux paramètres à configurer avant d'importer les plans. La fenêtre Préférences permet de configurer les paramètres de DaVinci Resolve qui resteront inchangés, quel que soit le projet.

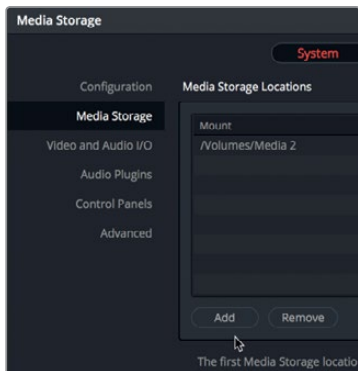
- 9 Pour ouvrir la fenêtre des préférences, choisissez DaVinci Resolve > Préférences ou appuyez sur Cmd-, (virgule) (macOS) ou Ctrl-, (virgule) (Windows).

Tout comme dans la fenêtre Paramètres du projet, la barre latérale gauche comporte différents onglets. L'onglet Espaces de stockage comporte les principaux paramètres à régler.



Il vous permet en effet de relier des disques durs à votre ordinateur lorsque vous utilisez DaVinci Resolve. Pendant que vous travaillez sur vos projets, DaVinci Resolve crée des fichiers qu'il est préférable de sauvegarder sur un disque dur externe. Il s'agit entre autres de caches, ou de fichiers rendus, d'images fixes et de fichiers optimisés dans le but d'améliorer les performances de lecture. Ces fichiers sont sauvegardés sur le premier disque dur de la liste.

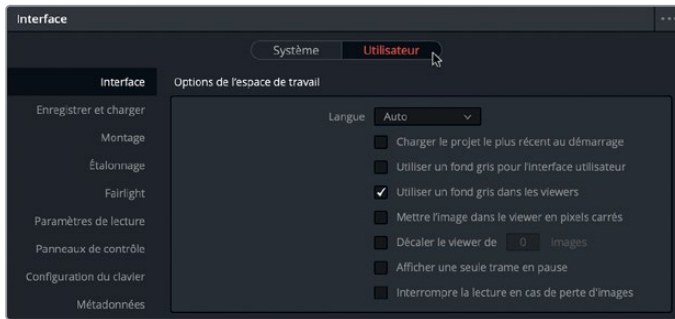
- 10 Si vous souhaitez sauvegarder les caches sur un disque dur différent, cliquez sur le bouton Ajouter et sélectionnez le disque le plus rapide et dont la capacité de stockage est la plus élevée.



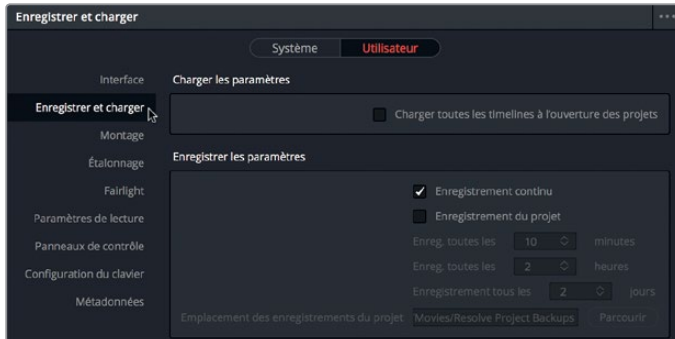
Nous vous recommandons de toujours utiliser le disque dur le plus puissant et le plus rapide pour enregistrer vos fichiers de travail. Si vous ne reliez pas de disque dur à votre ordinateur, le disque système sera alors utilisé par défaut.

La fenêtre Préférences comporte deux onglets. L'onglet sélectionné par défaut est l'onglet Système. Ses paramètres, tout comme les paramètres Espaces de stockage, sont propres à l'ordinateur et restent les mêmes pour tous les projets. L'onglet Utilisateur contient les paramètres propres à la station de travail sur laquelle vous travaillez, mais ne sont pas liés au projet.

- 11 Dans la fenêtre Préférences, cliquez sur l'onglet Utilisateur.



- 12 Dans la barre latérale, cliquez sur l'onglet Enregistrer et charger.



Ces paramètres peuvent être configurés de façon à enregistrer votre projet à intervalles réguliers ou à enregistrer le contenu en continu. L'option Enregistrement continu est sélectionnée par défaut pour tous les nouveaux projets, mais si vous souhaitez sélectionner le paramètre Enregistrement du projet, il faudra le faire manuellement.

- 13 Cochez la case Enregistrement du projet pour la sélectionner.

ASTUCE Vous pouvez bien entendu configurer vos raccourcis clavier afin qu'ils correspondent à ceux des autres logiciels ou à vos besoins.

- 14 Cliquez sur Enregistrer pour fermer la fenêtre Préférences.

ASTUCE Certaines modifications des paramètres dans le menu Préférences nécessitent le redémarrage de DaVinci Resolve.

Mais avant d'importer les plans, découvrons ensemble quelques-uns des aspects les plus importants de DaVinci Resolve.

Découvrir l'interface de DaVinci Resolve

DaVinci Resolve est organisé en différentes pages : Média, Montage, Fusion, Étalonnage, Fairlight et Exportation. Cette organisation correspond à un workflow de production et de postproduction standard. Pour ouvrir les pages il suffit de cliquer sur leur onglet respectif, placé en bas de l'écran.

- 1** Cliquez sur l'onglet de la page Média pour l'ouvrir.
La page Média comporte tous les outils permettant d'importer et d'organiser efficacement les plans, synchroniser les plans, ajouter des métadonnées et dupliquer les fichiers sources.
- 2** Cliquez sur l'onglet de la page Montage pour l'ouvrir.
La page Montage comporte tous les outils de montage professionnel qui vous serviront à assembler vos films et à ajouter les titres, les transitions et les effets.
- 3** Cliquez sur l'onglet de la page Fusion pour l'ouvrir.
La page Fusion réunit le meilleur de l'animation graphique et de la composition d'effets visuels 2D et 3D haut de gamme.
- 4** Cliquez sur l'onglet de la page Étalonnage pour l'ouvrir.
La page Étalonnage comporte les outils d'étalonnage qui ont fait la renommée de DaVinci Resolve, ainsi que les outils d'incrustations, de stabilisation et les filtres d'effets.
- 5** Cliquez sur l'onglet de la page Fairlight pour l'ouvrir.
La page Fairlight comporte une station de travail audio numérique qui permet de réaliser des bandes-son de qualité cinématographique.
- 6** Cliquez sur l'onglet de la page Exportation pour l'ouvrir.
La page Exportation permet d'exporter des masters sur bande, de créer des fichiers destinés à la diffusion sur Internet ou des fichiers pour l'exploitation cinématographique.

Vous êtes libre de naviguer entre ces pages pour importer et gérer les médias, travailler sur la timeline, créer les effets visuels, corriger les couleurs de vos images, mixer l'audio et exporter vos vidéos. Nous allons commencer avec la page Média.

La page Média est divisée en cinq espaces de travail.

Le navigateur des espaces de stockage affiche tous les disques durs connectés et tous les fichiers stockés sur ces disques.

Le viewer sert à visionner les images.

Les Vumètres permettent de vérifier les niveaux audio.



La bibliothèque de médias regroupe tous les fichiers utilisés dans le projet et s'organise en chutier. Vous pouvez simplement importer les fichiers qui se trouvent sur les périphériques affichés dans le navigateur des espaces de stockage vers la bibliothèque de médias.

La fenêtre Métadonnées sert à visionner, ajouter et modifier les métadonnées des plans.

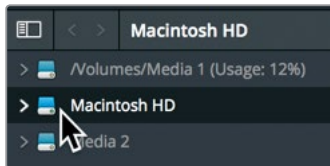
La page Média offre de nombreuses options pour importer les fichiers stockés sur votre disque dur. Vous pourrez aussi y effectuer différentes tâches : la gestion des médias, l'organisation des plans, la synchronisation de l'audio ou des plans et la résolution de problèmes rencontrés au cours du montage offline.

Importer les plans

Lorsque vous êtes prêt à importer les plans dans votre projet, la façon la plus efficace consiste à utiliser le navigateur des espaces de stockage dans la page Média. Grâce au navigateur, vous pouvez naviguer dans n'importe quels dossiers ou périphériques connectés. Lorsque vous importez des plans dans un projet, ils sont stockés dans les chutiers de la bibliothèque de médias.

REMARQUE Les étapes suivantes supposent que vous ayez déjà copié le dossier R15 Lessons dans le dossier Documents de votre ordinateur. Si les fichiers ont été copiés dans un autre dossier, utilisez le navigateur pour les retrouver.

- 1 Dans la fenêtre Espaces de stockage, cliquez sur l'icône représentant votre disque dur.

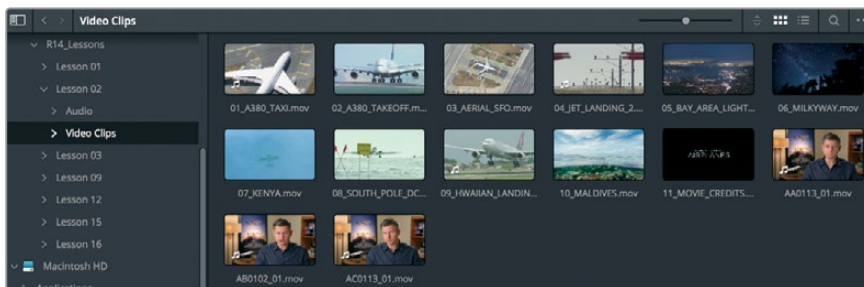


- 2 Dans le panneau droit, allez sur le dossier Documents.
- 3 Dans le dossier Documents, double-cliquez sur le dossier R15 Lessons.



Vous y trouverez plusieurs sous-dossiers. Les plans que nous allons utiliser pour ce projet se trouvent dans le sous-dossier Lesson 02, sous Video Clips.

- 4 Double-cliquez sur le dossier Lesson 02, puis double-cliquez sur le dossier Video Clip pour l'ouvrir.

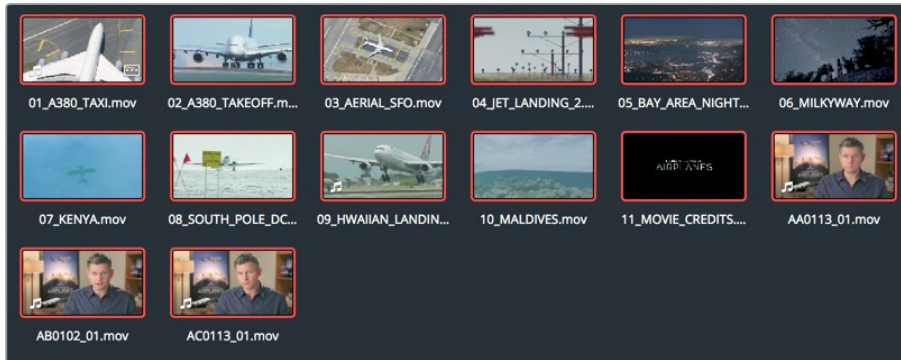


Les vignettes des plans que vous voulez importer s'affichent à droite de la fenêtre Espaces de stockage. Vous pouvez visualiser chaque plan dans le viewer.

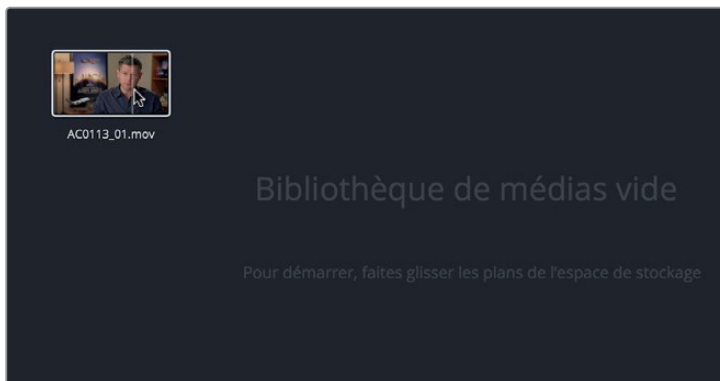
- 5 Cliquez sur n'importe quel plan pour l'afficher dans le viewer.
- 6 Appuyez sur la barre d'espace pour lire le plan, puis appuyez de nouveau dessus pour interrompre la lecture.

Une fois la prévisualisation terminée, vous pouvez choisir d'importer un ou plusieurs plans dans votre projet.

- 7 Choisissez Édition > Tout sélectionner pour sélectionner tous les plans, ou appuyez sur Cmd-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows).



- 8 Faites glisser le premier plan dans l'espace où il est indiqué «Bibliothèque de médias vide».



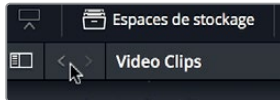
ASTUCE Vous pouvez aussi glisser les plans directement du Finder de macOS ou de l'explorateur Windows vers la bibliothèque de médias.

Tous les plans sélectionnés sont ajoutés au chutier Master de la bibliothèque de médias. Chaque projet comporte un chutier Master. Ce chutier contient tous les plans que vous ajoutez, ainsi que chaque nouveau chutier que vous créez. Sachez cependant que les plans ne sont ni copiés, ni déplacés, ni transcodés lorsque vous les importez dans le logiciel. Grâce au traitement non destructif de DaVinci Resolve, les fichiers originaux contenus sur les périphériques externes restent intacts.

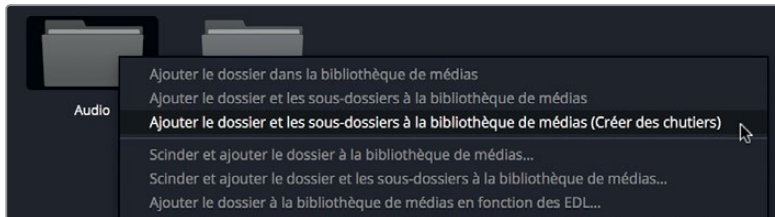
Importer des dossiers

Au lieu de sélectionner individuellement les plans que vous voulez importer pour les ajouter ensuite au chutier Master, vous pouvez importer un dossier entier et créer automatiquement un nouveau chutier.

- 1 Dans la barre d'outils de la fenêtre Espaces de stockage, cliquez sur la flèche de retour pour afficher le contenu du dossier Lesson 02.



- 2 Faites un clic droit sur le dossier audio et choisissez l'option « Ajouter le dossier et les sous-dossiers à la bibliothèque de médias (Créer des chutiers) ».

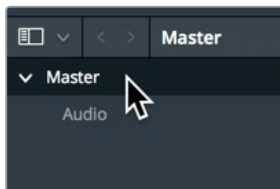


Cette option permet de créer un chutier portant le nom du dossier sélectionné et de l'ajouter automatiquement au chutier Master. Tous les plans contenus dans ce dossier sont désormais copiés dans le nouveau chutier.

Prévisualiser et survoler les plans

Vous aurez peut-être besoin de visionner les plans après les avoir importés, en particulier si vous montez des images tournées par quelqu'un d'autre.

- 1 Dans la barre latérale de la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Master.



- 2 Dans le chutier, placez la souris sur l'un des plans.

Lorsque le pointeur de la souris survole un plan dans le chutier, un aperçu des images est affiché dans le viewer. Vous pouvez survoler la vignette avec la souris pour lire rapidement les images.

REMARQUE En raison de la différence de taille des écrans d'ordinateur, l'ordre des plans dans le chutier peut être différent de celui indiqué dans cet exercice.

- 3 Survolez la vignette avec le pointeur de la souris pour lire les images rapidement.

ASTUCE La prévisualisation peut être désactivée dans le menu Option situé en haut à droite du viewer.

L'option Prévisualisation en direct des médias permet de visionner rapidement les images sans lancer la lecture complète. Cependant, si vous voulez réaliser un montage précis, nous vous recommandons de les visionner dans leur intégralité.

- 4 Placez la souris sur le plan que vous voulez lire, puis appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.

Il est alors lu à la fréquence d'images réglée dans le projet.

- 5 Appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.

Les commandes de transport du viewer vous permettent aussi de lire le plan à l'envers et de positionner la tête de lecture au début ou à la fin du plan.

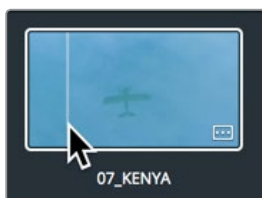
Choisir des vignettes représentatives

Par défaut, la vignette affichée dans le chutier représente la première image du plan. Cependant, cette image n'est pas toujours la plus représentative du plan, il est donc utile de pouvoir la changer.

- 1 En haut à droite de la bibliothèque de médias, faites glisser le curseur pour augmenter la taille des vignettes.



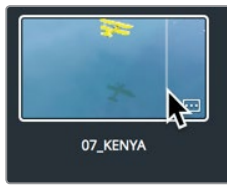
- 2 Positionnez la souris sur la vignette **07_KENYA**.



- 3 Déplacez la souris de gauche à droite sur la vignette.

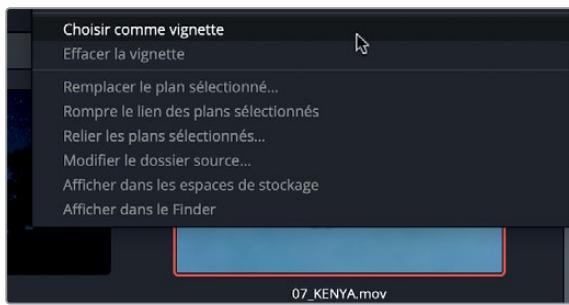
Cela permet de parcourir rapidement le plan, à la manière d'un défilement avance ou retour rapide.

- 4 Déplacez la souris sur la vignette jusqu'à ce que l'avion jaune apparaisse.



Cette image offrira un meilleur aperçu du plan que l'image sélectionnée par défaut.

- 5 Faites un clic droit sur la vignette, puis choisissez Choisir comme vignette dans le menu contextuel.



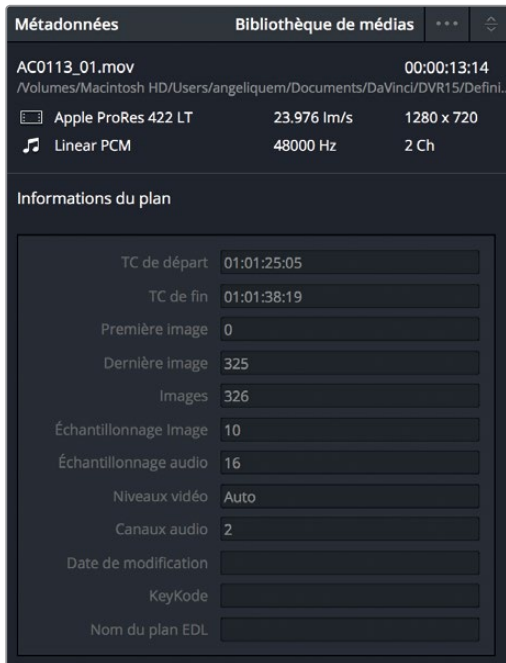
Le fait de sélectionner une image représentative pour chaque vignette permet bien entendu de repérer plus rapidement les plans que vous recherchez. Il est toutefois très important de visionner chaque plan dans son intégralité avant de commencer à travailler. Une fois ce chapitre terminé, prenez le temps de visionner les plans et de sélectionner les images représentatives qui vous semblent les mieux adaptées.

Visualiser les métadonnées des plans

En plus du contenu audio et vidéo, les plans comportent des informations appelées métadonnées. Ces données renseignent entre autres sur le format, la fréquence d'images et la résolution des plans. Certaines d'entre elles sont ajoutées automatiquement au plan par la caméra ou par le périphérique audio, mais vous pouvez également ajouter vos propres métadonnées, afin d'organiser vos plans plus efficacement.

Vous pouvez visionner les métadonnées d'un plan et y ajouter des informations dans l'éditeur de métadonnées.

- 1 Dans le chutier Master, cliquez sur un plan pour l'afficher dans le viewer.
Les informations détaillées relatives à ce plan apparaissent dans la fenêtre Métadonnées, située en bas à droite de la page Média.



La partie supérieure de cette fenêtre affiche les informations essentielles, telles que le nom, la durée et le format de l'image. Cependant, comme certains plans peuvent contenir un grand nombre de données, vous pouvez afficher les catégories de votre choix en ouvrant le menu déroulant situé en haut à droite.

- 2 En haut à droite de la fenêtre Métadonnées, cliquez sur l'icône représentant des flèches et sélectionnez **Prise & Scène**.



Chaque catégorie comprend des champs additionnels et des cases à cocher. Certains champs affichent les métadonnées saisies automatiquement par la caméra ou les autres appareils de capture, alors que d'autres sont personnalisables. Dans l'exercice suivant, vous allez ajouter des informations concernant les plans afin de les trouver plus facilement.

Ajouter des métadonnées personnalisées

Les métadonnées standard capturées ou générées automatiquement permettent d'organiser vos plans, mais il est également important de pouvoir les personnaliser afin qu'elles répondent mieux à vos besoins. En général, un projet s'organise en fonction de plusieurs métadonnées. Certaines d'entre elles peuvent être ajoutées manuellement dans DaVinci Resolve.

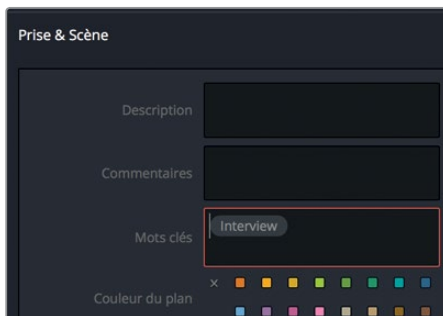
Dans ce chapitre, notre projet ne contient que quelques plans, il est donc relativement aisé d'être bien organisé. Cependant, quand vous travaillez sur des projets de grande envergure qui contiennent des centaines, voire des milliers de plans différents, l'ajout et l'utilisation de métadonnées peuvent vous faire gagner de nombreuses heures de travail.

- 1 Dans le chutier Master, sélectionnez le plan **AA0113_01**.



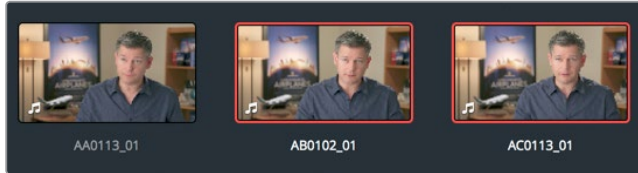
Il s'agit d'un des trois plans de l'interview que vous allez utiliser. Il est important de savoir qu'il s'agit d'une séquence d'interview, nous allons donc ajouter ce mot clé.

- 2 Dans le champ Mots clés de la fenêtre Métadonnées, saisissez **Interview**.

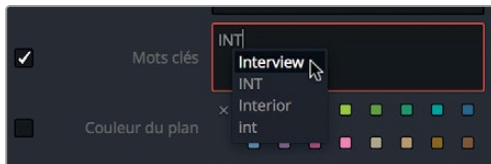


Les deux autres séquences de l'interview devraient logiquement également comporter ce mot clé. Pour aller plus vite, nous allons l'ajouter ensemble aux deux autres plans.

- 3 Dans le chutier Master, sélectionnez **AB0102_01**, puis faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur le plan **AC0113_01** pour le sélectionner également.

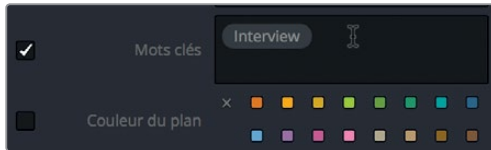


- 4 Maintenant que les deux plans sont sélectionnés, saisissez les lettres INT dans le champ Mots clés de la fenêtre Métadonnées.

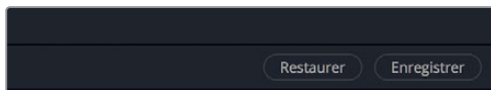


Une liste des mots clés les plus utilisés et des mots clés précédemment saisis et commençant par I-N-T, s'affiche. Il est préférable de sélectionner les mots clés de la liste plutôt que de les taper en entier, car vous prenez alors le risque de mal les orthographier.

- 5 Parmi les options, choisissez « Interview ».



- 6 En bas de la fenêtre des métadonnées, cliquez sur Enregistrer pour appliquer le mot clé aux deux plans sélectionnés.

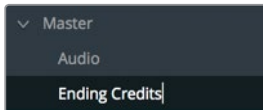


Les trois plans de l'interview comportent désormais des informations relatives à leur contenu. Vous pouvez utiliser cette technique pour améliorer l'organisation des plans dans votre projet. Vous allez maintenant apprendre à utiliser ces métadonnées pour créer de nouveaux chutiers.

Créer de nouveaux chutiers

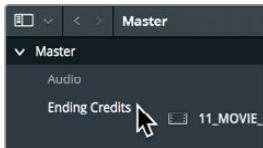
Les chutiers sont des dossiers qui contiennent tous les plans utilisés dans vos projets. Par défaut, tous les plans que vous importez sont chargés dans le chutier Master, mais il ne serait ni commode ni efficace de n'utiliser qu'un seul chutier. Cela reviendrait à n'utiliser qu'un seul intercalaire dans un classeur. Il est en effet plus judicieux de créer des chutiers personnalisés pour organiser vos plans par catégorie et ainsi les retrouver plus facilement.

- 1 Dans la fenêtre Bibliothèque de médias sélectionnez le chutier Master.
Vous pourriez améliorer votre productivité si les plans qui se trouvaient dans le chutier Master étaient mieux organisés. Vous pourriez par exemple placer toutes les images de l'avion dans un chutier dédié aux plans de coupe, et ainsi facilement les distinguer des images de l'interview (qui seraient, elles, placées dans le chutier Interview).
- 2 Pour créer un nouveau chutier, choisissez Fichier > Nouveau chutier, ou appuyez sur Cmd-Majuscule-N (OS X) ou Ctrl-Majuscule-N (Windows).
Un nouveau chutier, appelé Bin 1, apparaît dans la bibliothèque de médias. Renommons-le immédiatement pour qu'il soit facilement identifiable. Les noms de chutiers peuvent être modifiés rapidement.
- 3 Saisissez **Ending Credits** comme nom de chutier.



Tous les nouveaux chutiers que vous créez s'imbriquent sous le chutier Master. Une fois ce nouveau chutier renommé, vous êtes prêt à réorganiser les plans.

- 4 Cliquez sur le chutier Master, puis déposez la vignette **11_MOVIE_CREDITS** sur le chutier Ending Credits. Lorsque le nom du chutier apparaît en surbrillance, relâchez le bouton de la souris.



ASTUCE Vous pouvez ouvrir plusieurs chutiers simultanément. Pour cela, faites un clic droit sur le chutier et choisissez Ouvrir dans une nouvelle fenêtre.

- 5 Dans la barre latérale de la bibliothèque de médias, cliquez sur le chutier Ending Credits pour afficher son contenu.

Vous venez de déplacer un plan d'un chutier à un autre. Cette opération simple est un peu laborieuse, nous allons donc utiliser un moyen plus efficace pour organiser vos plans.

Créer des chutiers paramétrables

Les chutiers paramétrables recherchent les métadonnées communes à tous les plans dans le projet. Vous pouvez par exemple créer un chutier paramétrable qui rassemble tous les fichiers audio de votre projet ou tous les plans capturés par une caméra en particulier. Mieux encore, ces chutiers se mettront automatiquement à jour à mesure que vous ajouterez des éléments à votre projet. Vous n'aurez donc plus besoin d'organiser les plans manuellement.

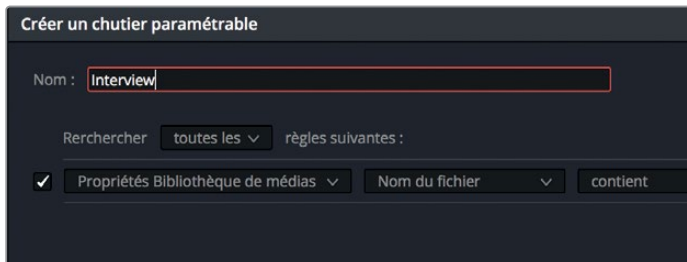
- 1 Faites un clic droit dans la barre latérale de la bibliothèque de médias, sous la section Chutiers paramétrables.



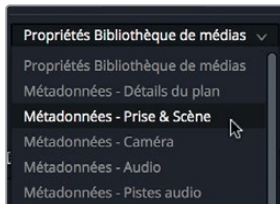
- 2 Cliquez sur Ajouter un chutier paramétrable.

La fenêtre Créer un chutier paramétrable apparaît. Vous pouvez alors régler les paramètres qui définiront quels plans seront ajoutés automatiquement à ce chutier. Les options sont nombreuses, vous pouvez donc créer des chutiers paramétrables en fonction de métadonnées générées automatiquement ou manuellement.

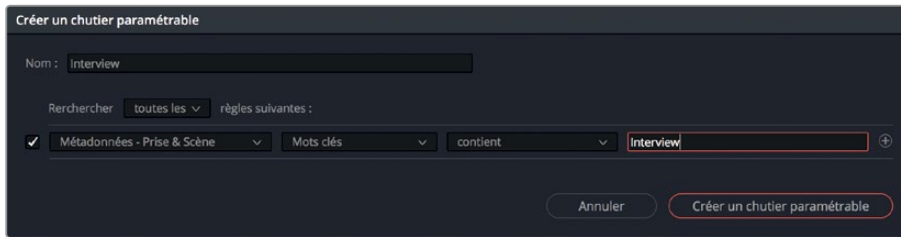
- 3 Dans le champ Nom, saisissez le mot **Interview**.



- 4 Dans le menu déroulant Propriétés Bibliothèque de médias, sélectionnez Métadonnées - Prise & Scène, car il s'agit de la métadonnée que vous aviez sélectionnée pour enregistrer ce mot clé.



- 5 Réglez le champ suivant sur Mots clés et ne modifiez pas l'option par défaut « contient ».
- 6 Dans le champ vide suivant, saisissez **Interview** et cliquez sur Créer un chutier paramétrable.

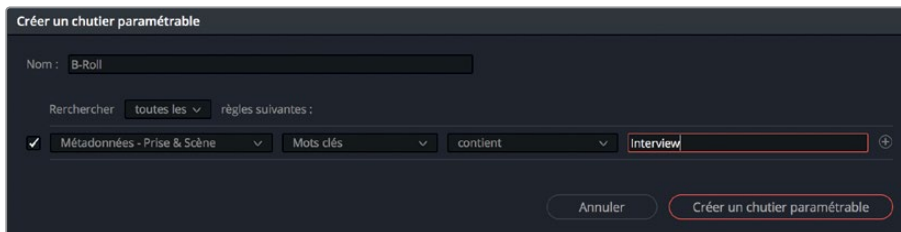


Le chutier paramétrable apparaît en bas de la bibliothèque de médias. Il s'actualisera automatiquement pour inclure tous les autres plans qui contiendront ce mot clé.

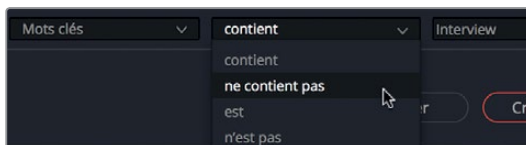
Réaliser un tri précis dans un chutier paramétrable

Vous venez de créer un chutier paramétrable relativement simple, mais il est possible de le rendre bien plus performant. Vous pouvez ajouter plusieurs paramètres pour trier vos plans encore plus efficacement.

- 1 Faites un clic droit sous le chutier Interview et choisissez Ajouter un chutier paramétrable. Pour créer ce chutier, nous allons rechercher tous les plans qui ne sont pas des plans d'interview.
- 2 Dans le champ Nom, saisissez le mot **B-Roll**.
- 3 Réglez les paramètres du chutier de la même manière que pour le chutier Interview : choisissez Métadonnées - Prise & Scène, Mots clés, puis, dans le dernier champ, saisissez **Interview**.



- 4 Cliquez sur le champ « contient » et choisissez « ne contient pas ». Enfin, cliquez sur « Créer un chutier paramétrable ».



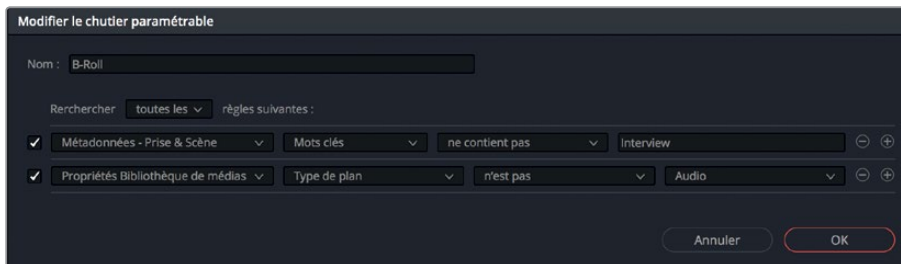
Le chutier que vous venez de créer regroupe tous les plans qui ne contiennent pas le mot clé Interview. La sélection opérée est relativement restreinte, mais elle contient tout de même des fichiers audio. Nous allons encore affiner la sélection et exclure les fichiers audio.

- 5 Double-cliquez sur le chutier paramétrable **B-Roll** pour le modifier. Vous pouvez ajouter des critères afin d'affiner la sélection.

- 6 À droite de la fenêtre, cliquez sur l'icône Plus pour ajouter un filtre supplémentaire.

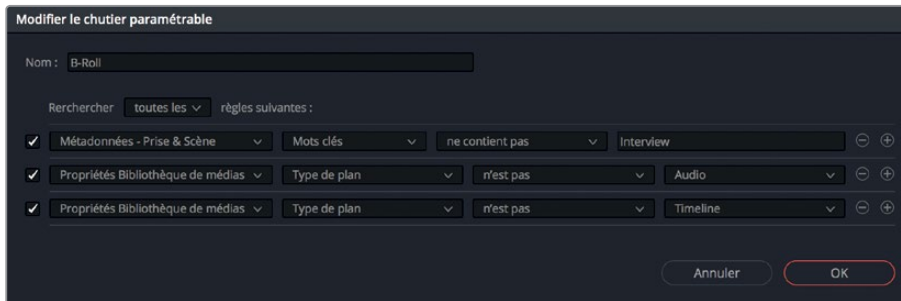


- 7 Changez la métadonnée « Métadonnées - Prise & Scène » pour « Propriétés Bibliothèque de médias ».
- 8 Changez l'option « Nom du fichier » pour « Type de plan ».
- 9 Réglez les deux derniers champs sur « n'est pas » et « Audio ».



Les fichiers audio ne sont plus inclus dans ce chutier. Il reste encore à exclure les timelines qui ont été sélectionnées par erreur.

- 10 Cliquez de nouveau sur l'icône Plus pour ajouter un filtre supplémentaire.
Le nouveau filtre est identique au précédent, il suffit donc de modifier le dernier champ.



- 11 Changez le dernier élément de « Vidéo » à « Timeline ».
- 12 Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre et mettre à jour le chutier paramétrable.

À l'avenir, tous les plans identifiés par le mot clé « Interview » seront ajoutés au chutier Interview et seront exclus du chutier **B-Roll**. Les chutiers paramétrables sont des outils puissants qui regroupent et organisent les plans en fonction de critères préétablis.

Sauvegarder l'affichage personnalisé des chutiers

Outre l'organisation des plans, la page Média vous permet de choisir le mode d'affichage des chutiers. Les plans peuvent être visualisés sous forme de liste ou de vignette, et vous pouvez choisir quelles métadonnées afficher.

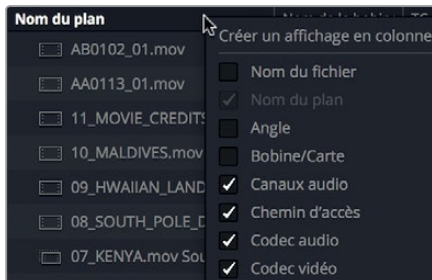
- 1 Sélectionnez le chutier **B-Roll**.
- 2 En haut à droite de la bibliothèque de médias, cliquez sur l'icône Liste.



Le chutier passe alors d'un affichage par vignette à un affichage par liste.

En fonction de vos projets, certaines colonnes de la liste seront plus importantes que d'autres. Ainsi, vous pouvez choisir de masquer ou d'afficher les informations dont vous avez le plus besoin, puis de sauvegarder cet affichage personnalisé.

- 3 Faites Ctrl clic (macOS) ou clic droit (Windows) sur l'en-tête d'une colonne pour ouvrir le menu contextuel.



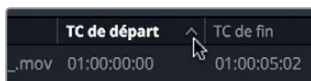
Ce menu liste toutes les colonnes qui peuvent être affichées dans le chutier. Les en-têtes cochés représentent les colonnes affichées.

- 4 Dans le menu contextuel, décochez toutes les cases, sauf Canaux audio, Durée, TC de fin, Résolution et TC de départ.

Les colonnes que vous avez désélectionnées n'apparaissent plus dans la liste.

Vous pouvez également trier les colonnes, et donc les plans, en fonction des informations qu'elles contiennent.

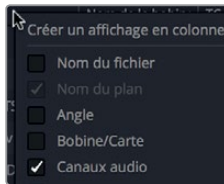
- 5 Cliquez sur l'en-tête de la colonne TC de départ de façon à diriger la flèche vers le haut.



Pour trier les informations d'une colonne, il suffit de cliquer sur son en-tête. Ainsi, si vous cliquez sur l'en-tête TC de départ, les timecodes des plans sont triés en ordre croissant. La présence d'une flèche dans l'en-tête d'une colonne signale que les informations ont été triées et donne une indication quant à l'ordre de ce tri.

Une fois ces changements effectués, vous disposez d'un nombre de colonnes réduit affichant uniquement les informations que vous souhaitez voir. Vous pouvez sauvegarder autant d'affichages personnalisés que vous voulez et les rappeler ultérieurement. Pour sauvegarder un affichage, vous pouvez vous servir du menu contextuel que vous venez d'utiliser.

- 6 Faites Ctrl-clic (macOS) ou clic droit (Windows) sur un des en-têtes et dans le menu contextuel, choisissez Créer un affichage en colonne.



- 7 Saisissez **Basic View** comme nom d'affichage et cliquez sur OK.

Le chutier contient désormais uniquement les colonnes dont vous avez besoin.

Renommer les plans

Vous avez sans doute choisi de nommer vos plans avec des noms clairs et intuitifs, toutefois, les noms de fichiers générés par défaut par les caméras sont souvent incompréhensibles. Grâce à DaVinci Resolve, vous pouvez facilement et à tout moment changer les noms des plans. La colonne Nom du plan affiche le nom des plans généré par défaut, mais elle peut également servir à renommer vos plans (ne vous inquiétez pas, le nom qui se trouve sur votre disque dur ne sera pas modifié).

- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable Interview.

Nom du plan	TC de départ	TC de fin	Durée	Résolution	Canaux audio
<input type="checkbox"/> AC0113_01.mov	01:01:25:05	01:01:38:19	00:00:13:14	1280x720	2
<input type="checkbox"/> AB0102_01.mov	01:01:06:08	01:01:25:05	00:00:18:21	1280x720	2
<input type="checkbox"/> AA0113_01.mov	01:00:50:08	01:01:06:07	00:00:15:23	1280x720	2

La colonne Nom du plan affiche un nom qui peut être modifié et utilisé dans Resolve.

Changeons maintenant le nom du plan avec une phrase tirée de l'interview.

- 2 Cliquez sur le plan **AA0113_01** pour le charger dans le viewer et écoutez le commentaire. La phrase la plus significative de ce plan est « It was really important to shoot the real world ».
- 3 Cliquez sur le champ Nom du plan et saisissez **01_shoot the real world**.

Nom du plan	TC de départ
01_shoot the real world	01:00:50:08
AB0102_01.mov	01:01:06:08
AC0113_01.mov	01:01:25:05

- 4 Double-cliquez sur le plan **AB0102_01** pour l'afficher dans le viewer.
Vous pouvez lire les plans en vitesse normale, en accéléré ou au ralenti à l'aide des raccourcis J et L.
- 5 Cliquez deux fois sur la touche L pour lire le plan en accéléré. Si vous voulez rembobiner les images, appuyer sur la touche J, puis appuyez de nouveau sur la touche L pour lire le plan en vitesse normale.
La phrase la plus significative de ce plan est « If it was possible to shoot it, you wanted to go shoot it ».
- 6 Cliquez dans le champ Nom du plan du second plan et saisissez **02_if it was possible**.

Nom du plan	TC de départ
01_shoot the real world	01:00:50:08
02_if it was possible	01:01:06:08
AC0113_01.mov	01:01:25:05

Vous devez encore renommer un plan.

- 7 Double-cliquez sur le plan **AC0113_01** afin de l'afficher dans le viewer.
- 8 Appuyez deux fois sur la touche L pour lire le plan en accéléré.
La phrase la plus significative de ce plan est « It was really important that every shot was original and every shot was real ».
- 9 Sous l'en-tête Nom du plan, cliquez sur le champ **AC0113_01** et saisissez **03_every shot was original**.

Nom du plan	TC de départ
01_shoot the real world	01:00:50:08
02_if it was possible	01:01:06:08
03_every shot was original	01:01:25:05

Vous avez créé vos chutiers, organisé et renommé vos plans, et vous avez aussi configuré l'affichage des noms de fichier dans tout le logiciel. Vous êtes désormais prêt à commencer le montage de votre bande-annonce. Dans le chapitre suivant, vous allez apprendre à utiliser la page Montage pour assembler les plans sur la timeline.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? Dans DaVinci Resolve 15, vous pouvez choisir différentes résolutions pour différentes séquences de la timeline.
- 2 Vrai ou faux ? Vous pouvez changer la fréquence d'images après avoir importé vos plans.
- 3 Dans quel menu se trouvent les paramètres qui permettent de créer des Enregistrements du projet et des enregistrements continus ?
- 4 Après avoir importé les plans dans la bibliothèque de médias, où se trouvent les fichiers originaux ?
- 5 Vrai ou faux ? Il faut créer un chutier avant de pouvoir ajouter des plans à la bibliothèque de médias.

Réponses

- 1 Faux. Vous pouvez changer la résolution de la timeline quand vous le voulez, mais toutes les timelines doivent être réglées sur la même résolution.
- 2 Faux. Une fois les plans ajoutés à la bibliothèque de médias, la fréquence d'images de la timeline ne peut plus être modifiée.
- 3 Les options Enregistrement du projet et Enregistrement continu se trouvent dans le menu Préférences > Enregistrer et charger.
- 4 Les fichiers ne changent pas d'emplacement une fois ajoutés à la bibliothèque de médias. Ils sont conservés à leur emplacement initial, dans le format et résolution d'origine.
- 5 Faux. Si aucun nouveau chutier n'est créé dans la bibliothèque de médias, les plans sont ajoutés au chutier Master.

Chapitre 3

Monter un bout à bout

Maintenant que les médias ont été importés et organisés, vous pouvez commencer le montage. Le premier montage de votre projet s'appelle le **bout à bout**. En général, il respecte la continuité du scénario et les intentions de tournage. C'est l'équivalent d'une esquisse en dessin. Dans ce chapitre, nous allons travailler sur la page Montage afin d'apprendre à réaliser un bout à bout de différentes façons.

Durée

Ce chapitre nécessite environ **50 minutes de travail**.

Objectifs

Créer une timeline	52
Débuter le montage	53
Survoler les images avec les touches JKL	57
Insérer des plans dans la timeline	59
Utiliser le timecode	64
Écraser uniquement la vidéo	67
Ajouter un plan à la fin de la timeline	73
Monter des plans à partir d'un chutier	74
Remplacer une prise	77
Révision	81

Créer une timeline

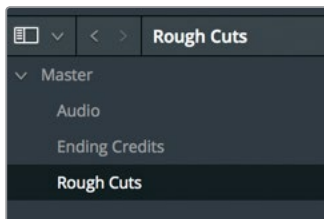
Avant de commencer le montage, vous devez créer une timeline sur laquelle vous monterez les plans dans l'ordre de votre choix. Les projets DaVinci Resolve 15 peuvent contenir une ou plusieurs timelines qui peuvent être sauvegardées dans le chutier Master. Cependant, si vous créez plusieurs versions d'une même timeline, nous vous recommandons de les garder ensemble dans leur propre chutier. Il sera ainsi plus facile de les consulter, de les comparer ou de repérer les coupes que vous préférez.

- 1 Si DaVinci Resolve est fermé, ouvrez l'application pour accéder au menu Gestionnaire de projet.
- 2 Double-cliquez sur le projet My New Project que vous avez créé au chapitre 2. Nous allons ouvrir la page Montage pour commencer le montage du bout à bout.
- 3 En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Montage.



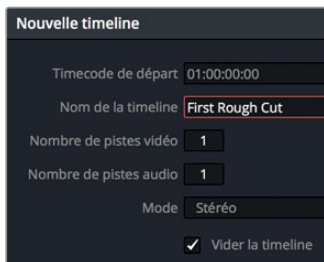
Vous allez commencer par créer une timeline, puis un chutier qui contiendra la timeline.

- 4 Dans la barre latérale de la bibliothèque de médias sélectionnez le chutier Master et choisissez Fichier > Nouveau chutier pour créer un nouveau chutier sous le chutier Master.
- 5 Renommez ce chutier **Rough Cuts** et appuyez sur la touche Entrée.



- 6 Sélectionnez le chutier Rough Cuts, puis choisissez Fichier > Nouvelle timeline, ou appuyez sur Cmd-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows). Lorsque la fenêtre apparaît, vous pouvez renommer la timeline.

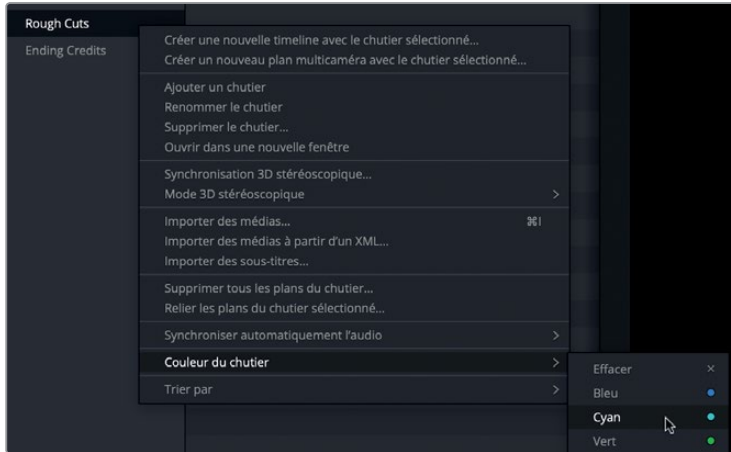
- 7 Saisissez **First Rough Cut**, puis cliquez sur Créer



Une timeline vide est ajoutée à la fenêtre Timeline et son nom apparaît au-dessus du viewer Timeline, tout comme le nom d'un plan apparaît au-dessus du viewer source. Une icône représentant cette timeline apparaît dans le chutier **Rough Cuts**.

Les timelines peuvent être encore plus faciles à repérer si vous assignez une couleur au chutier **Rough Cuts**. De cette façon, il sera davantage mis en valeur que les autres.

- 8 Faites un clic droit sur le chutier **Rough Cuts**.
- 9 Choisissez Couleur du chutier > Cyan dans le menu contextuel afin de lui assigner cette couleur.

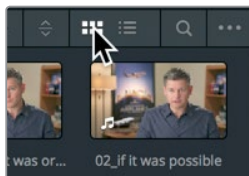


Si le chutier apparaît encore en noir, c'est parce qu'il est sélectionné. Lorsque vous utiliserez un autre chutier au cours de cet exercice, vous verrez que la couleur a bien été appliquée. Mais continuons et ajoutons des plans à la timeline.

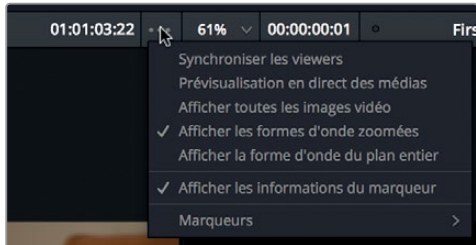
Débuter le montage

L'étape principale d'un montage consiste à sélectionner les plans et les segments de plans que vous voulez utiliser dans votre projet. Dans le premier chapitre, vous avez appris à sélectionner le segment d'un plan à l'aide des boutons Point d'entrée et Point de sortie, nous allons maintenant apprendre une méthode plus rapide.

- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable Interview, puis cliquez sur le mode d'affichage par vignette pour afficher les plans



- 2 Double-cliquez sur le plan **01_shoot the real world** afin de l'afficher dans le viewer source. Comme ce plan comporte des dialogues, vous pouvez visionner la forme d'onde qui l'accompagne pour repérer rapidement le segment que vous voulez inclure dans la timeline. Comme nous l'avons déjà utilisée dans le premier chapitre, la forme d'onde devrait être encore affichée.
- 3 Si ce n'est pas l'option n'est pas encore sélectionnée, choisissez Afficher les formes d'onde zoomées dans le menu Option situé en haut du viewer source.



- 4 Appuyez sur la barre d'espace pour lire le plan, puis appuyez de nouveau dessus pour interrompre la lecture lorsque la personne interrogée dit « In this film ». Vous remarquerez que la forme audio démarre à cet endroit-là.
- 5 Appuyez sur la flèche vers la gauche de votre clavier pour placer la tête de lecture dix images avant le mot « In ». Aidez-vous de la forme d'onde pour parvenir à un résultat précis.



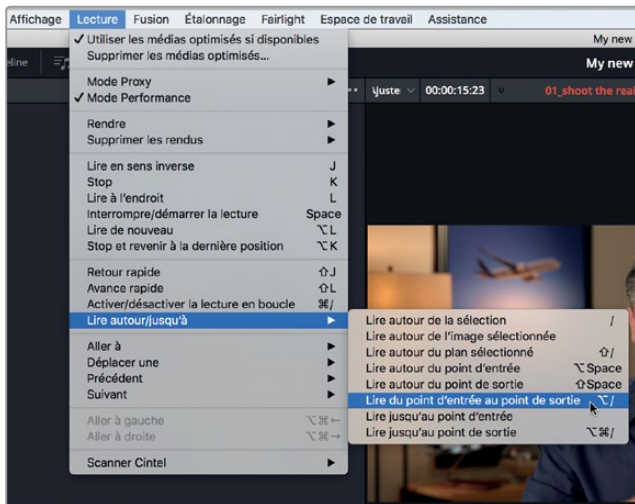
Au lieu d'utiliser le bouton Point d'entrée situé sous le viewer pour saisir le point d'entrée, utilisons un raccourci clavier.

- 6 Appuyez sur I pour définir le point d'entrée.
- 7 Une fois cette opération effectuée, lisez environ 10 secondes supplémentaires, jusqu'à ce que la personne dise « Making all the things possible ». Pour arrêter la lecture, appuyez sur la barre d'espace.
- 8 Utilisez de nouveau les flèches gauche et droite pour placer la tête de lecture juste après le mot « possible » et appuyez sur O pour définir le point de sortie.

ASTUCE Appuyez sur Option-I (macOS) ou Alt-I (Windows) pour supprimer un point d'entrée; appuyez sur Option-O (macOS) ou Alt-O (Windows) pour supprimer un point de sortie; appuyez sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour supprimer les points d'entrée et de sortie.

Il est judicieux de toujours visionner la sélection entre le point d'entrée et le point de sortie.

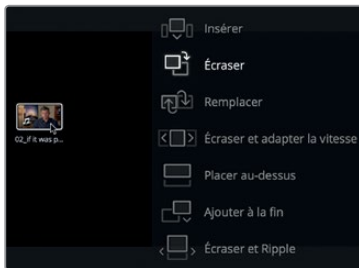
- 9 Choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire du point d'entrée au point de sortie, ou appuyez sur Option-/ (barre oblique) (macOS) or Alt-/ (barre oblique) (Windows).



Cela permet de vérifier si la sélection a été correctement effectuée. Si vous n'êtes pas satisfait, répétez les étapes expliquées précédemment.

Lorsque vous êtes prêt à le premier plan à la timeline, nous vous recommandons d'utiliser les options de montage en transparence.

- 10 Faites glisser le plan du viewer source au viewer timeline, mais ne relâchez pas encore le bouton de la souris.



Sept options de montage apparaissent dans le viewer timeline. Nous les détaillons ici :

- **Écraser** Écrase un plan (ou le segment d'un plan) et le remplace par un nouveau plan.
- **Insérer** Ajoute un plan à la timeline au niveau de la tête de lecture. L'ensemble de la timeline se décale pour accueillir le nouveau plan.
- **Remplacer** Remplace un plan par un autre dans la timeline sans utiliser de points d'entrée ou de sortie.
- **Écraser et adapter la vitesse** Change la vitesse du plan pour le faire correspondre à une durée spécifique.
- **Placer au-dessus** Positionne un plan au-dessus d'un autre pour fusionner ou composer les éléments.
- **Écraser et Ripple** Écrase un plan d'une certaine durée avec un plan d'une durée différente et applique un ripple à la timeline.
- **Ajouter à la fin** Ajoute un nouveau plan après le dernier plan de la timeline, sans tenir compte de la position de la tête de lecture.

Comme l'option **Écraser** est réglée par défaut, vous pouvez relâcher la souris n'importe où dans le viewer pour effectuer ce type de montage automatiquement. Comme la timeline est vide pour le moment, l'option **Écraser** convient parfaitement.

- 11** Relâchez le bouton de la souris pour appliquer le montage **Écraser**.
- 12** Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour visionner ce plan.

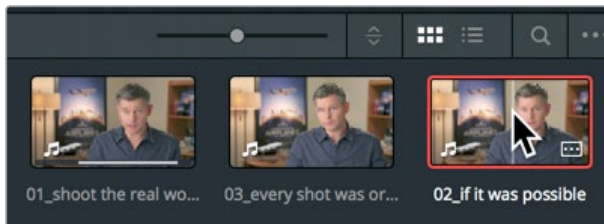
ASTUCE Si vous faites une erreur, vous pouvez simplement annuler une action comme sur tout autre logiciel. Appuyez plusieurs fois sur **Édition > Annuler** pour annuler les actions précédentes, ou **Édition > Annuler l'historique** et sélectionnez la dernière action que vous voulez supprimer.

Bien que vous n'ayez monté qu'un seul plan, vous allez rapidement vous apercevoir que les actions que vous venez de réaliser (définir les points d'entrée et de sortie et choisir un type de montage) représentent la base d'un bout à bout. Dans l'exercice suivant, nous allons répéter ces opérations et apprendre à les exécuter plus rapidement, surtout si vous travaillez sur des plans assez longs.

Survoler les images avec les touches JKL

Les touches JKL peuvent vous aider à survoler rapidement vos images. Elles reproduisent les mouvements Avance ou Retour rapide et permettent de trouver l'image exacte que vous recherchez. La touche L lit en avance rapide, la touche J lit à l'envers, et la touche K interrompt la lecture. Lorsque vous appuyez plusieurs fois sur les touches L ou J, la lecture s'accélère. Si vous souhaitez lire vos images au ralenti, il suffit de maintenir les touches K et L ou K et J enfoncées. Essayons !

- 1 Dans le chutier paramétrable Interview, double-cliquez sur le plan 02_if it was possible afin de l'afficher dans le viewer source.



Cherchez le moment au début du plan où l'homme dit : « If it was possible to shoot it, you wanted to go shoot it. ». Les touches J et L peuvent survoler le plan en accéléré ou au ralenti, permettant ainsi de repérer rapidement l'endroit que vous voulez sélectionner. Il faut tout d'abord placer correctement les doigts sur le clavier.

- 2 Si vous êtes droitier : tenez la souris de la main droite et avec la main gauche, placez l'annulaire sur la touche J, le majeur sur la touche K et l'index sur la touche L. Si vous êtes gaucher : placez l'index de la main droite sur la touche J, le majeur sur la touche K et l'annulaire sur la touche L.

ASTUCE Dans les préférences utilisateurs, vous pouvez assigner les raccourcis J-K-L aux touches de votre choix.

Cela vous prendra peut-être un peu de temps avant de vous habituer à cette position, alors essayez dès maintenant.

- 3 Appuyez sur L pour lancer la lecture du plan à une vitesse normale, puis lorsque vous entendez « Ah, if it was possible to shoot it », appuyez sur K pour interrompre la lecture. Il est très probable que vous soyez allé un petit peu trop loin. Ne vous inquiétez pas, il est très facile de revenir légèrement en arrière.

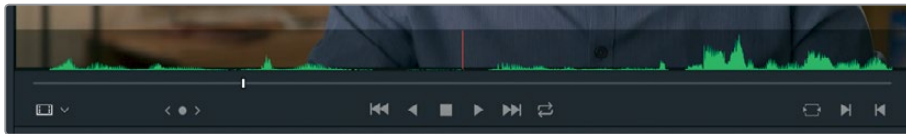
- 4 Appuyez sur la touche J pour rembobiner l'image, puis quand vous repérez la phrase, appuyez sur K. N'hésitez pas à utiliser la forme d'onde pour repérer le début de la phrase.

Lorsque vous vous approchez du début de la phrase, vous pouvez également lire la vidéo au ralenti en utilisant les combinaisons suivantes : J + K pour lire à l'envers au ralenti ou K + L pour lire l'image dans le sens normal de lecture au ralenti. De cette façon, vous parviendrez à repérer l'endroit exact sur la timeline.

- 5 Appuyez sur J et K pour lire à l'envers au ralenti, puis appuyez sur K et L pour lire au ralenti dans le sens normal jusqu'à ce que vous soyez le plus proche possible de la phrase mentionnée ci-dessus.

Au lieu d'utiliser les flèches gauche et droite, vous pouvez également utiliser ces raccourcis pour décaler la tête de lecture par incrément d'une image.

- 6 Maintenez les touches K et J enfoncées pour décaler la tête de lecture par incrément d'une image, puis appuyez sur la touche K et L pour avancer d'une image. Répétez ces opérations jusqu'à ce que la tête de lecture se trouve juste avant la phrase, en faisant bien attention de ne pas inclure le « ah » du début.



- 7 Appuyez sur I pour définir le point d'entrée.

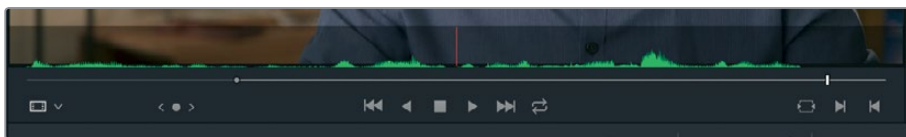
Utilisons maintenant la même technique pour définir le point de sortie. Lisez 10 secondes supplémentaires, puis interrompez la lecture lorsque la personne interrogée dit « Every shot was original and everything was real ».

- 8 Pour lire la séquence en accéléré, appuyez deux fois sur la touche L, puis lorsque vous entendez « Every shot was original and everything was real », appuyez sur K pour interrompre la lecture.

Quand vous vous approchez de la phrase, nous vous conseillons de diminuer la vitesse de lecture et de lire une image à la fois.

- 9 Appuyez simultanément sur J et K ou K et L jusqu'à ce que vous soyez le plus proche possible de la phrase mentionnée ci-dessus.

- 10 Maintenez la touche K enfoncée, puis appuyez sur J ou L pour lire une image à la fois jusqu'à la phrase « Every shot was original and every shot was real ».



- 11 Appuyez sur O pour définir le point de sortie.

- 12 Choisissez Playback > Play Around/To > Play In to Out, ou appuyez sur Option-/ (barre oblique) (Mac) ou Alt-/ (barre oblique) (Windows) pour visionner l'ensemble de la séquence. Vous pouvez désormais ajouter ce plan à la timeline. Grâce aux touches JKL, vous connaissez désormais une technique permettant de placer les points d'entrée et de sortir très rapidement sur la timeline. Nous allons maintenant apprendre à utiliser la barre d'outils pour effectuer rapidement les opérations de montage.
- 13 Dans la timeline, placez la tête de lecture à la fin du plan. Vous pourriez bien sûr saisir les points d'entrée et de sortie dans la timeline, mais comme ici aucun point n'est défini, la tête de lecture fait office de point d'entrée.
- La barre d'outils placée sous les viewers source et timeline contient plusieurs options de montage. Elle comprend notamment les options les plus utilisées : Insérer, Écraser et Remplacer.
- 14 Dans cette barre d'outils, cliquez sur le bouton Écraser ou sur la touche de fonction F10.

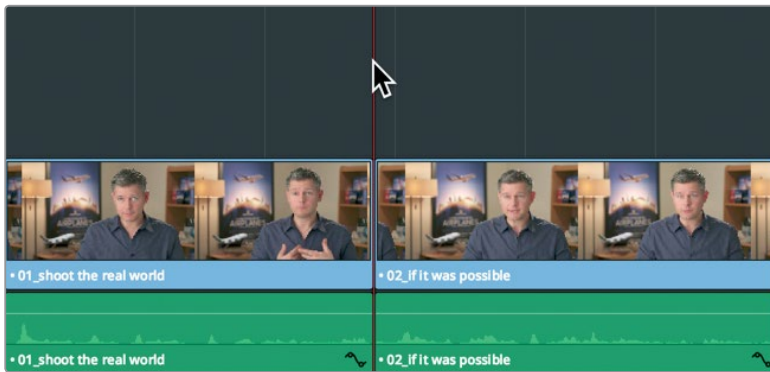


Le deuxième plan est inséré après le premier plan de la timeline. Pour monter un plan dans la timeline, vous pouvez choisir d'utiliser les options de montage en transparence ou l'un des trois boutons de la barre d'outils. Le choix de la méthode vous revient entièrement. Dans ce chapitre, nous allons continuer d'utiliser ces deux méthodes et nous vous en présenterons d'autres pour que vous puissiez décider laquelle vous convient le mieux.

Insérer des plans dans la timeline

Pour réaliser un film de qualité, vous vous doutez que les plans ne peuvent pas être uniquement montés les uns à la suite des autres. À un moment donné, il faudra insérer un nouveau plan entre deux plans déjà présents sur la timeline. Si aucun point d'entrée n'est défini dans la timeline, alors la position de la tête de lecture servira de point d'entrée. L'insertion d'un plan dans la timeline se situera donc au niveau de la tête de lecture.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture des deux plans qui s'y trouvent.
Le raccord entre les deux plans de l'interview est maladroit, car ces deux scènes se ressemblent énormément. Ce type de raccord est un effet de saute produit par un plan sur plan, également connu sous le nom de **jump cut**. Vous pouvez éviter ce genre de raccord maladroit en insérant un autre plan entre les deux séquences.
- 2 Dans la timeline, placez la tête de lecture entre les deux plans. Quand vous déplacez la tête de lecture, celle-ci devrait s' au raccord.

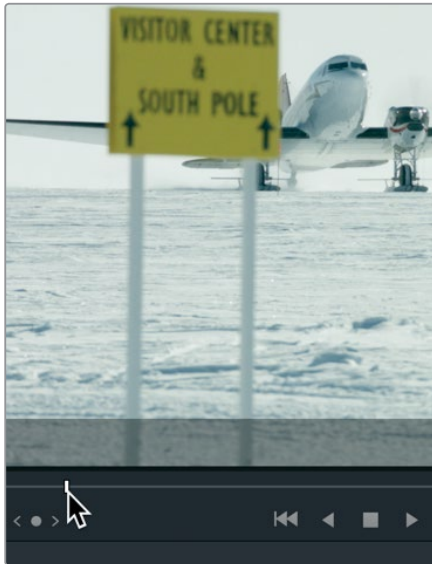


ASTUCE L'effet de magnétisme peut être désactivé en cliquant sur l'aimant dans la barre d'outils ou sur la touche N de votre clavier.

- 3 Cliquez sur le chutier B-Roll, puis double-cliquez sur le plan **08_SOUTH_POLE_DC3** pour le charger dans le viewer source.



- 4 Placez la tête de lecture au début du plan, puis appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.
L'image de cet avion sur le point de décoller du pôle sud illustre parfaitement le commentaire.
- 5 Placez le curseur du viewer source à l'endroit où l'on voit l'empennage de l'appareil apparaître derrière le panneau.



Comme cette image ne se situe pas au tout début de la scène, elle peut servir de point d'entrée.

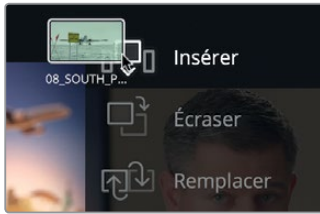
- 6 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée dans le viewer source.

Cette prise ne comporte pas beaucoup d'action et n'est pas très longue, nous pouvons donc l'utiliser telle quelle.

Vous remarquerez que si aucun point de sortie n'est sélectionné sur le plan, DaVinci Resolve utilise automatiquement toute la fin du plan.



- 7 Pour insérer le plan dans la timeline, faites glisser l'image du viewer source au viewer timeline. Dans les options de montage en transparence, placez la souris sur Insérer, puis relâchez-la.



Cette option permet d'ajouter un plan à la timeline en décalant les plans aval vers la droite. La durée totale de la timeline est allongée d'autant.

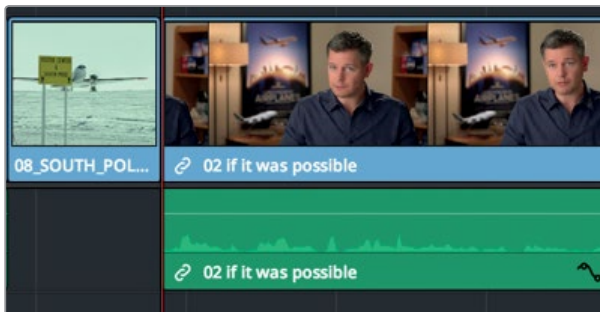
- 8 Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour visionner les modifications.

ASTUCE Les touches Début et Fin de votre clavier vous permettront de placer la tête de lecture au début ou à la fin de la timeline. Certains claviers de la marque Apple ne comportent pas de touches Début ou Fin. Dans ce cas, appuyez sur fn-flèche gauche pour positionner la tête de lecture au début de la timeline et fn-flèche droite pour la positionner à la fin.

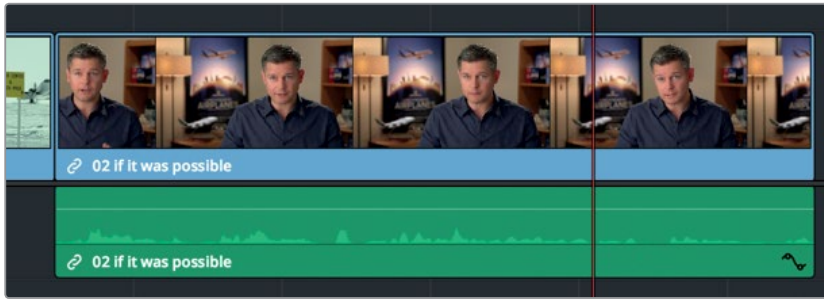
Scinder un plan

Tous vos plans ne devront peut-être pas être insérés entre deux plans existants. Parfois, vous voudrez peut-être scinder un plan en deux pour y insérer un nouveau plan. Découvrons ensemble cette technique.

- 1 Dans la timeline, placez la tête de lecture au début du deuxième plan de l'interview.

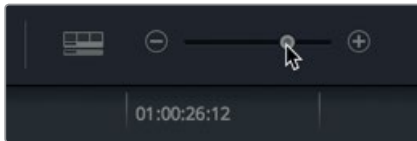


- 2 Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace. Cette prise est assez longue, il serait sans doute préférable de la scinder en deux. La dernière phrase « It was really important that every shot was original and that everything was real » aurait davantage d'impact si elle était placée seule à la fin de la bande-annonce.
- 3 Appuyez sur J+K ou K+L pour lire les deux dernières phrases lentement et repérer l'espace situé entre les phrases « It didn't make the movie » et « It was really important ».



Nous allons insérer un nouveau plan dans ce court silence. Pour repérer le silence plus facilement, il suffit de zoomer dans la forme d'onde de la timeline.

- 4 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite pour zoomer dans le plan de l'interview et voir la forme en détail.



- 5 Appuyez sur J+K ou K+L pour repérer précisément l'espace situé entre les phrases « It didn't make the movie » et « It was really important ».

Laissez la tête de lecture à l'endroit choisi, elle servira à la fois de point d'entrée et de point de sortie.

- 6 Double-cliquez sur le plan **06_MILKYWAY** du chutier B-Roll pour l'ouvrir dans le viewer source.

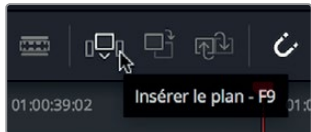


- 7 Lancez la lecture du plan, et lorsque la tête de lecture se trouve au milieu, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.

Ici, nous allons utiliser l'intégralité du plan. Si vous ne saisissez pas de points, Resolve insère automatiquement l'ensemble du plan.

Au lieu d'utiliser les options de montage en transparence, nous allons maintenant effectuer un montage Insérer à l'aide du bouton de la barre d'outils. Le montage Insérer sera le même, que vous utilisiez le bouton ou les options en transparence. Le choix de la méthode vous revient entièrement.

- 8 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Insérer ou appuyez sur la touche de fonction F9.



ASTUCE Pour activer les touches de fonction dans macOS, allez sur Préférences Système > Clavier, puis cochez la case « Utiliser les touches F1, F2, etc., comme des touches de fonction standard ».

Cette méthode de montage scinde le plan à l'endroit où se situe la tête de lecture et positionne le nouveau plan à cet emplacement sur la timeline. Ce serait plus facile à voir si vous dézoomiez un peu.

- 9 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.



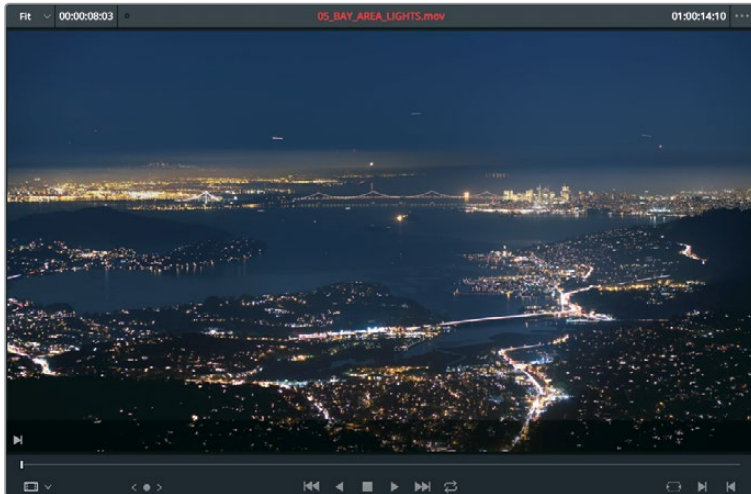
- 10 Placez la tête de lecture au début du deuxième plan de l'interview et appuyez sur la barre d'espace pour visionner la fin de la séquence.

Cette option de montage est l'une des plus utilisées. Cependant, sachez que lorsque vous insérez un nouveau clip dans la timeline de cette façon, tous les autres plans sont décalés vers la droite. La durée totale sera donc plus longue.

Utiliser le timecode

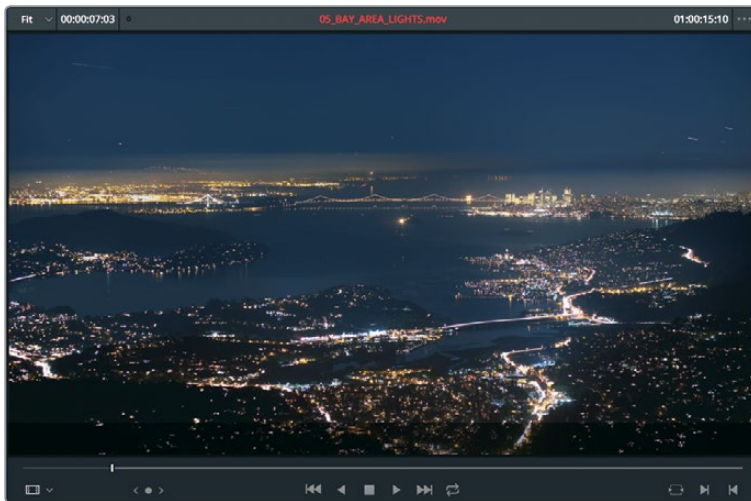
Jusqu'à maintenant, vous avez placé des plans dans la timeline en vous aidant des images et du son. Mais vous pouvez également utiliser la valeur du timecode. Le timecode permet de définir précisément la durée d'un plan avant de le monter dans la timeline.

- 1 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan **05_BAY_AREA_LIGHTS** pour le charger dans le viewer source.



Vous pouvez saisir le nombre de secondes et d'images de votre choix pour déplacer le curseur du viewer source ou la tête de lecture de la timeline. Tout d'abord, il faut choisir la direction dans laquelle vous voulez déplacer la tête de lecture. Pour la déplacer vers l'avant, utilisez le signe plus (+) du pavé numérique.

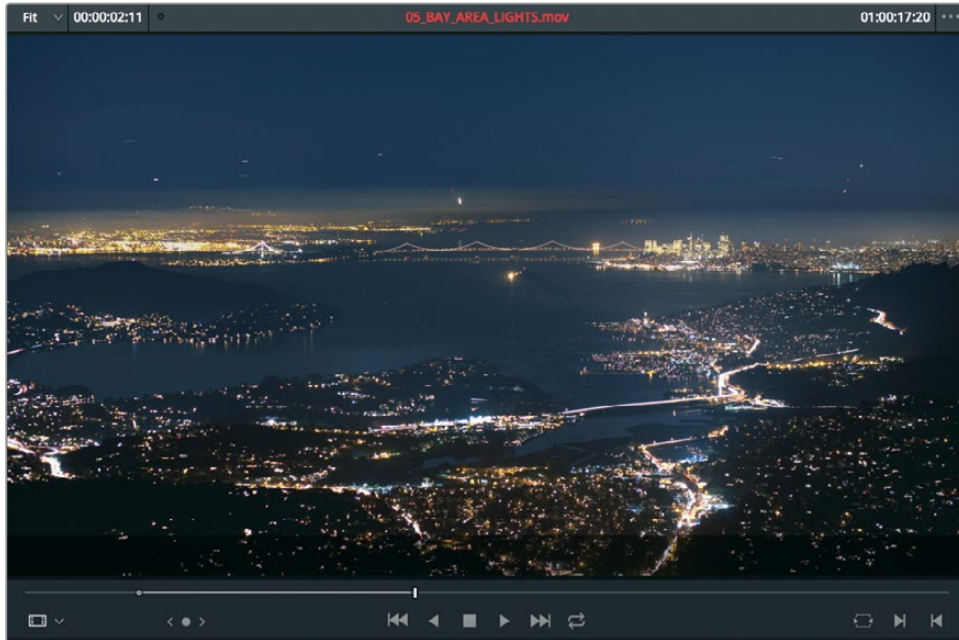
- 2 Placez la tête de lecture au début du plan, puis saisissez **+100**. Appuyez sur la touche Entrée pour déplacer la tête de lecture d'une seconde.



ASTUCE Si vous utilisez un clavier qui ne comporte pas de pavé numérique, appuyez sur Majuscule = (signe égal) pour saisir le signe plus.

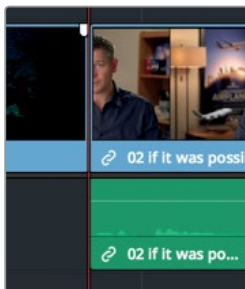
Cette image va servir de point d'entrée.

- 3 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.
Vous pouvez également positionner la tête de lecture sur une position exacte en secondes ou en images. Déplaçons la tête de lecture de 4 secondes et de 10 images.
- 4 Saisissez **+410**, puis appuyez sur Entrée.
La tête de lecture avance de quatre secondes et de 10 images. Cette image va servir de point de sortie.
- 5 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie.



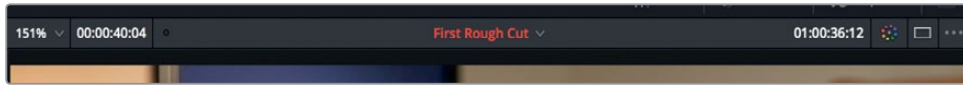
Plaçons maintenant la tête de lecture à l'endroit où vous voulez insérer le nouveau plan.

- 6 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du plan **06_MILKYWAY**.



- 7 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Insérer ou sur la touche de fonction F9
- 8 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline. Placez la tête de lecture au début du deuxième plan de l'interview et appuyez sur la barre d'espace pour visionner la fin de la séquence.

Si vous utilisez des raccourcis clavier pour réaliser votre montage, il est important d'identifier le viewer actif. Assurez-vous que vous déplacez le bon curseur et que vous saisissez les points d'entrée et de sortie dans le bon viewer avant de réaliser n'importe quelle opération. Pour savoir quel viewer est actif, il suffit de regarder le nom du plan ou de la timeline qui apparaît au-dessus de celui-ci. Sur le viewer actif, le nom affiché apparaît en rouge.



- 9 Appuyez que la touche Q pour activer le viewer source.

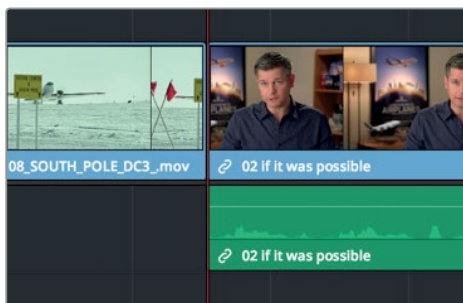
La touche Q permet de naviguer entre les deux viewers.

Les options de montage Insérer et Écraser que vous avez utilisées jusqu'à maintenant représentent les options les plus populaires. Quand vous aurez utilisé l'option Insérer à plusieurs reprises, vous comprendrez mieux son utilité. Mais voyons maintenant comment fonctionne l'option Écraser.

Écraser uniquement la vidéo

Pendant la création du bout à bout, il n'est pas rare de vouloir remplacer l'image d'une interview par un plan de coupe afin de mieux illustrer les propos de la personne interrogée. Cela permet notamment de capter l'attention des spectateurs, de cacher un problème technique ou d'apporter du rythme à une séquence. Ce type de montage repose sur l'ajout d'un plan de coupe dans la continuité d'un autre plan. Un plan de coupe peut être inséré à l'aide de l'option Écraser.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture entre le plan **08_SOUTH_POLE_DC3** et le deuxième plan de l'interview **02_if it was possible**.



- 2 Pour visionner l'interview, appuyez sur la barre d'espace.

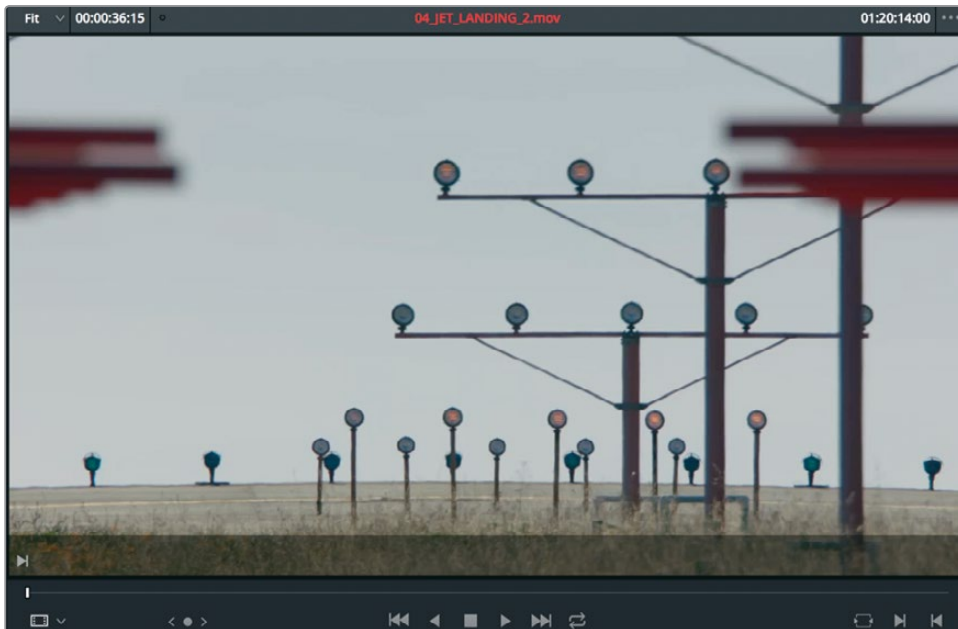
La première phrase est « If it was possible to shoot it, you wanted to go shoot it ». Au lieu de voir le sujet à l'écran, il serait intéressant d'ajouter une de ces scènes si difficiles à tourner. Vous allez maintenant saisir les points d'entrée et de sortie dans la timeline, car vous savez déjà que vous voulez écraser l'image qui accompagne cette phrase.

- 3 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture entre le plan **08_SOUTH_POLE_DC3** et le deuxième plan de l'interview **02_if it was possible**.
- 4 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.
- 5 Lancez la lecture du plan et interrompez-la à la fin de la phrase « If it was possible to shoot it, you wanted to go shoot it ».
- 6 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie.



Nous allons maintenant essayer de trouver un plan qui puisse remplacer ces images.

- 7 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan **04_JET_LANDING_2** pour le charger dans le viewer source.



- 8 Placez la tête de lecture au début du plan, puis appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.

Cette scène illustrera parfaitement le commentaire. Vous allez saisir le point d'entrée lorsque le train d'atterrissage apparaît en haut de l'écran.

- 9 Faites glisser le curseur du viewer source jusqu'à ce que les roues de l'avion soient visibles à l'écran.



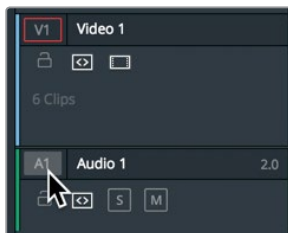
Sur ce plan, vous n'allez saisir que le point d'entrée, car la durée est déjà définie dans la timeline.

- 10 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.

Vous allez utiliser l'option Écraser pour écraser la sélection dans la timeline. Nous ne voulons toutefois pas écraser l'audio, car malgré le changement de scène, nous voulons continuer d'entendre la voix de la personne interrogée. Il faut donc trouver une solution pour écraser l'image sans modifier l'audio.

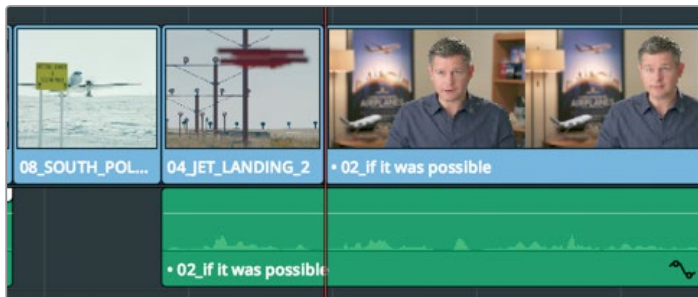
La timeline contient des commandes de destination qui indiquent quelles pistes vidéo et audio du plan source sont actives. Par défaut, les commandes de destination sont activées sur les pistes sources V1 (Vidéo 1) et A1 (Audio 1), comme indiqué par le contour rouge autour du numéro de la piste.

- 11 Dans la timeline, cliquez sur la commande de destination A1 pour la désactiver.



La commande de destination n'est alors plus entourée d'un contour rouge. Aucun élément sonore de la piste A1 ne sera donc modifié.

- 12 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Écraser** ou sur la touche de fonction F10.



Ici, vous avez vu que l'option de montage **Écraser** a permis de remplacer quelques secondes du deuxième plan de l'interview par la sélection réalisée sur le plan **04_JET_LANDING_2**. L'audio de l'interview reste inchangé et accompagne le plan de coupe que vous venez d'insérer.

- 13 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture entre le plan **08_SOUTH_POLE_DC3** et le plan de l'interview **04_JET_LANDING_2**.
- 14 Pour visionner l'interview, appuyez sur la barre d'espace.

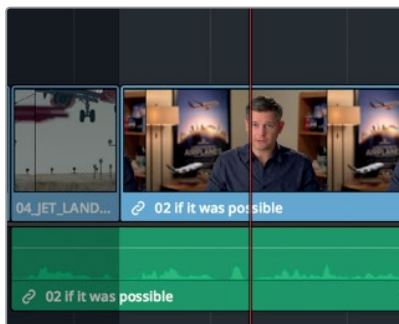
Ajouter un plan de coupe sur V2

L'option de montage **Écraser** est très utilisée pour insérer uniquement la vidéo des plans de coupe, mais d'autres méthodes existent pour parvenir au même résultat. Il est par exemple possible de superposer des pistes vidéo dans le but de créer des effets, mais aussi, comme nous l'avons vu dans ce chapitre, d'ajouter de simples plans de coupe.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture entre le plan **04_JET_LANDING_2** et **02_if it was possible**.

Vous allez insérer un nouveau plan juste après le plan de coupe que vous venez d'ajouter. Puis, vous visionnerez la séquence afin de repérer le point de sortie.

- 2 Appuyez sur **I** pour saisir le point d'entrée.
- 3 Lancez la lecture du plan et interrompez-la à la fin de la phrase « If you couldn't get the shot or the weather wasn't right ».



- 4 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie juste après le mot « right ». Il faut maintenant rechercher un plan qui pourrait faire office de plan de coupe.
- 5 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan **03_AERIAL_SFO** pour le charger dans le viewer source.



- 6 Placez la tête de lecture au début du plan, puis appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.
Cette scène montre un long zoom arrière d'un avion roulant sur le tarmac. Nous pourrions choisir le point d'entrée un peu au hasard, mais essayons de trouver une image où l'avion est encore assez proche.
- 7 À partir du début du plan, saisissez **+2.** (plus, 2, point) afin d'avancer la tête de lecture de deux secondes.

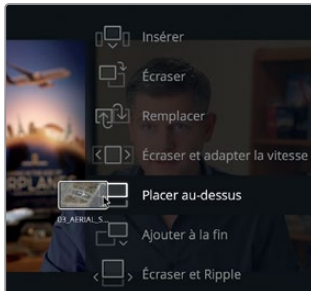


Le point d'entrée se situe alors suffisamment loin du début de la prise pour conserver une marge en cas de changement ultérieur.

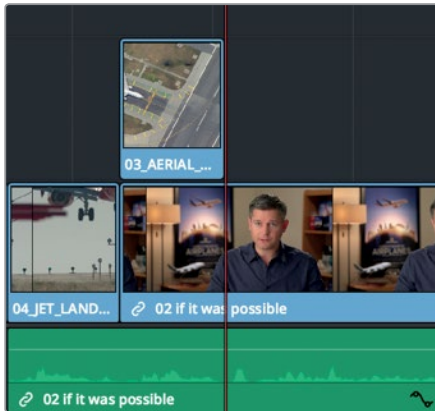
- 8 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.

Pour ce plan de coupe, vous allez effectuer un montage du même type qu'avec l'option Écraser, mais cette fois-ci, vous allez utiliser l'option de montage Placer au-dessus. Ce plan va être placé sur une deuxième piste vidéo qui écrasera le segment central du plan de l'interview.

- 9 Faites glisser l'image du viewer source vers le viewer timeline et placez la souris sur l'option Placer au-dessus pour la sélectionner.



- 10 Relâchez le bouton de la souris pour appliquer cette option de montage.



Dans DaVinci Resolve, la piste qui se trouve tout en haut de la timeline masque les autres, permettant ainsi d'insérer facilement des plans de coupe.

- 11 Dans la timeline, placez la tête de lecture au début du plan **04_JET_LANDING_2** et lancez la lecture pour visionner le plan de coupe que vous venez d'ajouter.

L'option Placer au-dessus permet de superposer facilement des titres ou tout autre élément sur un plan. Ici, vous l'avez utilisé pour ajouter un plan de coupe. Mais vous pouvez toujours choisir de le déplacer et ainsi d'afficher, au besoin, d'autres images de l'interview (sur la piste vidéo 1).

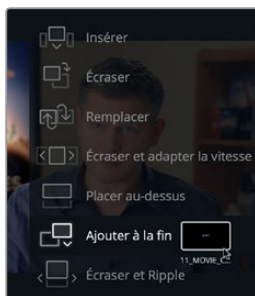
Ajouter un plan à la fin de la timeline

Parfois, vous souhaitez simplement appliquer une solution simple à un problème tout aussi simple. Dans ce cas, nous vous recommandons d'utiliser l'option Ajouter à la fin. En effet, celle-ci place toujours le plan à la fin de la timeline, sans tenir compte des points d'entrée et de sortie ou de la position de la tête de lecture.

- 1 Double-cliquez sur le plan **11_MOVIE_CREDITS** du chutier Ending Credits pour l'afficher dans le viewer.

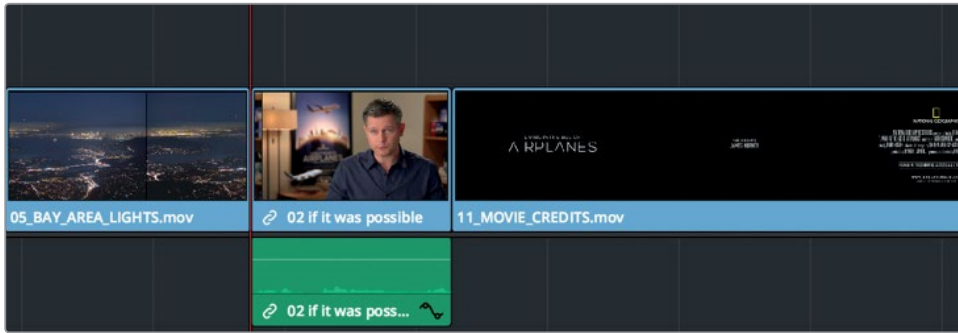


- 2 Pour visionner le générique, appuyez sur la barre d'espace. Vous n'allez pas saisir de points d'entrée et de sortie, car vous allez utiliser l'intégralité du plan. De plus, il est inutile de positionner précisément la tête de lecture sur la timeline, car l'option que vous allez utiliser placera automatiquement le plan à la fin.
- 3 Glissez le plan du viewer source vers le viewer timeline. Dans les options de montage en transparence, placez la souris sur Ajouter à la fin, puis relâchez-la.



Le générique est ajouté après la dernière image de la timeline.

- 4 Placez la tête de lecture entre le plan **05_BAY_AREA_LIGHTS** et le dernier plan de l'interview et appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.



Ce type de montage est extrêmement simple, et il vous fera gagner du temps lorsque vous travaillez sur de longues timelines.

Monter des plans à partir d'un chutier

Si le plan que vous voulez utiliser ne contient aucun élément audio significatif, ou si vous voulez simplement réaliser un montage rapide, vous pouvez saisir les points d'entrée et de sortie directement sur les vignettes dans la bibliothèque de médias, sans les charger dans le viewer source. Nous allons utiliser cette méthode pour monter les trois derniers plans de notre projet.

- 1 En haut de la bibliothèque de médias, tirez le curseur pour augmenter la taille des vignettes.



- 2 Sélectionnez le chutier B-Roll, puis placez la souris sur la vignette **01_A380_TAXI**.



- 3 Survolez la vignette pour visionner rapidement les images dans le viewer. Cette technique permet de visionner rapidement les images et de définir les points d'entrée et de sortie sans charger le plan dans le viewer.
- 4 Déplacez la souris vers la gauche, au début du plan et saisissez un point d'entrée en appuyant sur I.



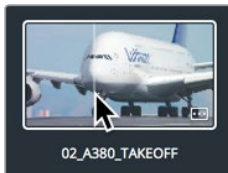
Une ligne blanche apparaît sur la vignette, elle indique la présence d'un point d'entrée.

- 5 Déplacez la souris vers la droite jusqu'à ce que le nez de l'avion soit vertical et saisissez un point de sortie en appuyant sur O.



La ligne blanche s'arrête désormais au trois quarts de la vignette, elle indique la durée entre les points d'entrée et de sortie. Répétons ces étapes pour les deux autres plans.

- 6 Placez la souris sur le plan **02_A380_TAKE OFF**.



- 7 Déplacez la souris vers la gauche, au début du plan et saisissez un point d'entrée en appuyant sur I.
- 8 Déplacez la souris vers la droite jusqu'à ce que le logo Lufthansa disparaisse de l'écran et saisissez un point de sortie en appuyant sur O.



- 9 Placez la souris sur le plan **09_HAWAIIAN_LANDING**.

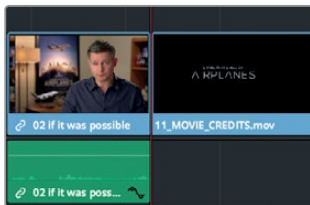


- 10 Saisissez le point d'entrée au début du plan et le point de sortie au milieu du plan.



Cependant, par défaut, cette méthode applique un montage Écraser. Ainsi, pour choisir l'option de montage que vous souhaitez appliquer, nous vous recommandons de faire glisser les plans du chutier sur les options de montage en transparence qui apparaissent dans le viewer timeline.

- 11 Placez la tête de lecture au début du plan **11_MOVIE_CREDITS**.



- 12 Dans la bibliothèque de médias cliquez sur le plan **01_A380_TAXI**, puis faites Cmd clic (MacOS) ou Ctrl clic (Windows) sur les plans **02_A380_TAKE OFF** et **09_HAWAIIAN_LANDING**.

Ils sont alors tous les trois entourés de rouge, ils sont donc bien sélectionnés.



- 13 Glissez les plans directement dans le viewer timeline, puis lorsque les options de montage en transparence apparaissent, placez la souris sur Insérer, puis relâchez-la.



Les trois plans ont bien été insérés dans la timeline dans l'ordre affiché dans le chutier. Affichons la vue d'ensemble de la timeline et lançons la lecture.

- 14 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 15 Placez la tête de lecture au début de la timeline, choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Cinéma ou appuyez sur Cmd-F (macOS) or Ctrl-F (Windows).

Le fait de combiner la saisie des points dans le chutier et les options de montage en transparence permet de monter des plans de façon très précise.

Remplacer une prise

En visionnant votre bout à bout, vous réaliserez sans doute que ce qui vous semblait pertinent à un moment, ne l'est plus. N'ayez crainte, vous n'êtes ni le premier ni le dernier à faire des erreurs ! Vous aurez beau organiser et placer minutieusement les plans sur la timeline afin de donner du rythme à votre projet, vous vous apercevrez toujours qu'une fois terminé, tel ou tel plan devrait être supprimé ou remplacé. Il faudra donc remplacer certaines prises directement dans la timeline. L'option de montage Remplacer a été conçue pour faciliter ces opérations.

- 1 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le plan **04_JET_LANDING_2**.



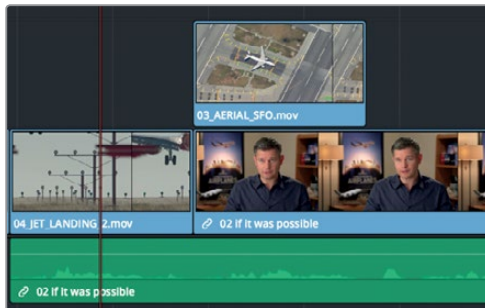
La prise est intéressante, mais ici, des images plus spectaculaires seraient peut-être mieux adaptées. Par chance, une des prises qui se trouve dans le chutier B-Roll correspond à ce que vous recherchez.

- 2 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan **10_MALDIVES**, puis appuyez sur la barre d'espace pour le visionner dans le viewer source.



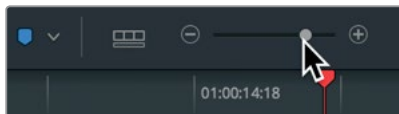
L'instant où l'avion apparaît à l'écran ferait un plan de coupe idéal ! Sans définir de points, l'option Remplacer remplace un plan par un autre en alignant l'image qui se trouve dans le viewer source avec l'image de la timeline.

- 3 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au milieu du plan **04_JET_LANDING_2**.



N'hésitez pas à zoomer dans le plan pour positionner précisément la tête de lecture.

- 4 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite pour agrandir le plan, ou appuyez sur Cmd-= (signe =) (macOS) ou Ctrl-= (signe =) (Windows).



ASTUCE Lorsque vous zoomez, c'est toujours la tête de lecture qui sert de repère, même si celle-ci ne se trouve pas à l'écran.

- 5 Avancez la tête de lecture à un tiers du début du plan **04_JET_LANDING_2**, au moment où l'on voit apparaître les moteurs à l'écran.



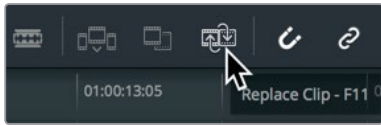
C'est à cet instant que l'avion apparaît également sur le plan **10_MALDIVES**.

- 6 Dans le viewer source, faites glisser le curseur jusqu'à ce que l'avion apparaisse à l'écran.



Une fois les têtes de lecture correctement réglées, vous allez utiliser le bouton Remplacer de la barre d'outils.

- 7 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Remplacer, ou appuyez sur la touche de fonction.



Le montage Remplacer définit automatiquement les points d'entrée et de sortie en fonction du plan que vous remplacez. Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.

- 8 Choisissez View > Zoom > Zoom to Fit, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 9 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture du film que vous venez de créer.

Dès que vous disposez de quelques minutes de libres, n'hésitez pas à vous arrêter quelques instants pour visionner le résultat, car il est facile d'oublier l'esthétique globale du projet quand on a le nez plongé dans les détails.

Révision

- 1 Pour monter un plan entre deux plans existants, quelle option de montage utilisez-vous ?
- 2 Comment reconnaître le viewer actif ?
- 3 Vrai ou faux ? Appuyer simultanément sur les touches K et J permet de lire les images à l'envers au ralenti.
- 4 Comment peut-on déplacer en même temps plusieurs plans d'un chutier et les insérer dans la timeline ?
- 5 Vrai ou faux ? Saisir un chiffre avec le signe + permet de déplacer la tête de lecture vers la gauche, c.-à-d. vers le début de la timeline.

Réponses

- 1 L'option de montage Insérer permet d'ajouter un nouveau plan sur la timeline en scindant deux plans existants.
- 2 Le viewer actif affiche le nom de la timeline ou du plan en rouge.
- 3 Vrai. Appuyer sur J permet de lire à l'envers. Appuyer sur K + J permet de lire à l'envers au ralenti.
- 4 Il faut faire glisser les plans du chutier vers le viewer timeline, puis utiliser l'option de montage en transparence Insérer.
- 5 Faux. Les valeurs positives permettent de déplacer la tête de lecture vers la droite, c.-à-d. vers la fin de la timeline.

Chapitre 4

Déplacer les plans dans la timeline

Une timeline n'est pas simplement un outil permettant d'avoir un aperçu des raccords. Une fois le projet amorcé, c'est dans la timeline que se construit le film. Vous pourrez déplacer et scinder des plans, mais aussi supprimer les segments que vous ne trouvez pas pertinents. Il est important de comprendre le fonctionnement de la timeline pour améliorer votre workflow de montage.

Durée

Ce chapitre nécessite environ
30 minutes de travail.

Objectifs

Importer les projets et relier les médias	84
Appliquer un code couleur aux plans	86
Supprimer des plans sans laisser d'espace vide	88
Scinder un plan	94
Couper et coller les plans	97
Révision	101

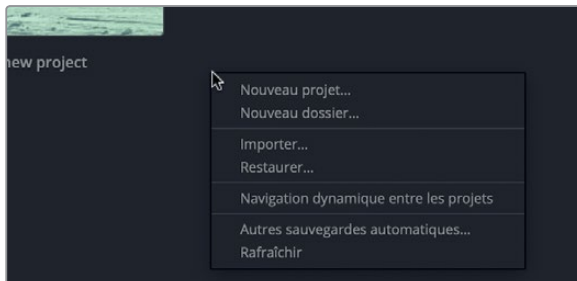
Importer les projets et relier les médias

Si un collègue vous envoie un projet DaVinci Resolve 15 qu'il a commencé sur un autre ordinateur, ou si vous voulez déplacer un projet d'un ordinateur à un autre, il vous faudra importer un fichier projet et relier les médias.

Par exemple, si vous passez d'un ordinateur de bureau à un ordinateur portable, vous devrez exporter le projet puis le réimporter.

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à importer un projet qui contient plusieurs timelines (légèrement différentes des timelines créées précédemment). La timeline de ce chapitre a été conçue pour vous permettre d'apprendre à déplacer et à supprimer des plans, et à réaliser des splits.

- 1 Si DaVinci Resolve 15 est déjà ouvert, choisissez Fichier > Gestionnaire de projet.
- 2 Faites un clic droit dans une zone vide de la fenêtre Gestionnaire de projet, puis choisissez Importer dans le menu contextuel.



REMARQUE Pour exporter un projet, faites un clic droit sur la vignette du projet dans le Gestionnaire de projet et cliquez sur Exporter.

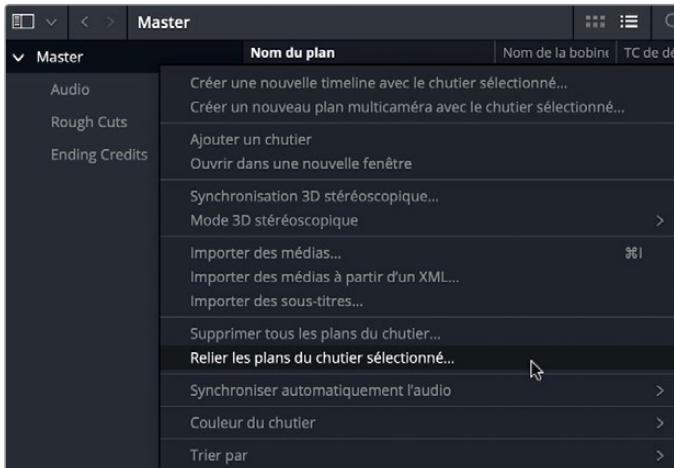
- 3 Dans la fenêtre, sélectionnez R15 Lessons > Lesson 04 > Age of Airplanes.drp. Le projet est importé, mais les médias originaux ne sont pas encore reliés aux plans qui se trouvent dans les chutiers. Le projet contient uniquement les métadonnées des plans et des timelines. Il ne comporte pas les médias qui y sont associés. Cette erreur peut se produire lorsqu'un média est copié ou déplacé d'un ordinateur à un autre, ou si les noms des dossiers sont différents. Il est cependant très simple de relier les médias originaux aux plans et aux timelines utilisés dans le projet.
- 4 Double-cliquez sur le projet Age of Airplanes pour l'ouvrir.
- 5 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Master et double-cliquez sur un plan pour l'ouvrir dans le viewer source.



Comme vous le voyez, les plans sont offline. Vous devez alors guider DaVinci Resolve vers l'emplacement où se trouvent les médias originaux, afin de relier les médias et les plans contenus dans le projet. Il suffit de sélectionner les chutiers qui contiennent les plans offline. Dans le cas présent, il faut sélectionner tous les chutiers du projet.

Comme le chutier Master contient tous les chutiers et tous les plans du projet, nous vous recommandons de ne sélectionner que celui-ci.

- 6 Faites Ctrl clic (macOS) ou clic droit (Windows) sur le chutier Master, puis choisissez « Relier les plans du chutier sélectionné » dans le menu contextuel.



- 7 Dans la fenêtre Sélectionner le dossier source, sélectionnez Documents > R15 Lessons. Cliquez sur OK.
Tous les médias sont alors automatiquement reliés aux plans et aux timelines contenus dans ces chutiers.
- 8 Dans le chutier Rough Cuts, double-cliquez sur la timeline Cut Copy Paste pour la charger dans la timeline.
- 9 Lancez la lecture de la timeline pour repérer les coupes sur lesquelles vous allez travailler dans ce chapitre.

Cette timeline a été légèrement retravaillée par rapport à la version que vous avez créée au chapitre 3. Elle contient tout de même une piste musicale, qui (vous allez rapidement vous en rendre compte) pourrait causer quelques problèmes lorsque vous monterez, copiez ou collez vos plans dans la timeline.

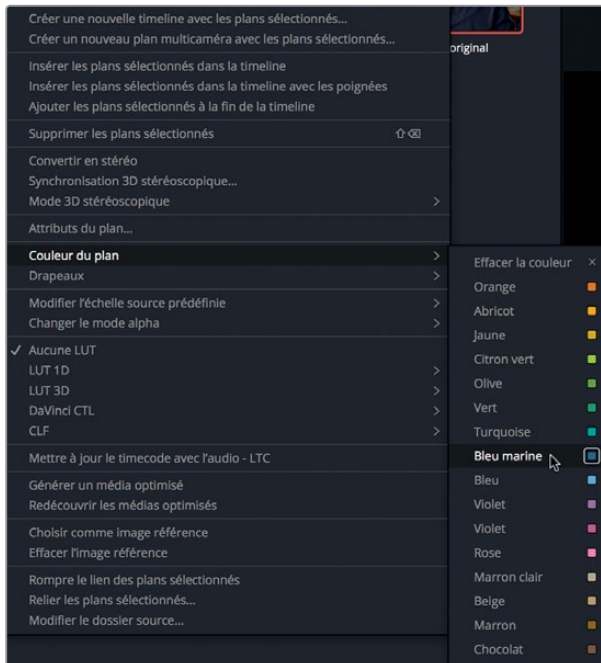
Appliquer un code couleur aux plans

Vu la quantité de plans qui se trouvent désormais dans la timeline, il est déjà un peu plus difficile de repérer rapidement un plan en particulier. Vous allez donc associer une couleur à chaque groupe de plans afin de les identifier rapidement. La couleur associée apparaîtra alors dans la timeline lorsqu'un plan de ce groupe est utilisé.

- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable Interview.
- 2 Cliquez sur un plan de la bibliothèque de médias, puis choisissez Édition > Tout sélectionner pour sélectionner tous les plans du chutier, ou appuyez sur Cmd-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows).

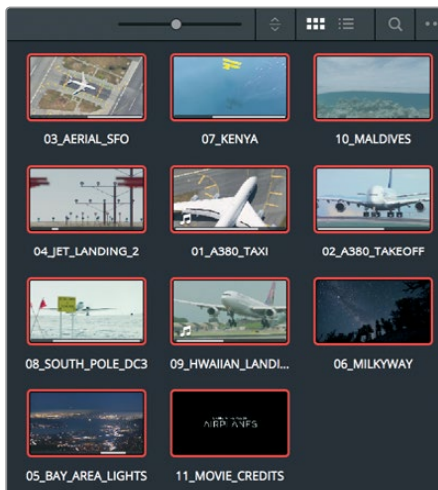


- 3 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Couleur du plan > Bleu marine dans le menu contextuel.



Nous allons maintenant appliquer une couleur à tous les plans du chutier B-Roll.

- 4 Sélectionnez le chutier paramétrable B-Roll.
- 5 Cliquez sur un plan de la bibliothèque de médias, puis choisissez Édition > Tout sélectionner pour sélectionner tous les plans du chutier, ou appuyez sur Cmd-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows).



- 6 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Couleur du plan > Marron dans le menu contextuel.

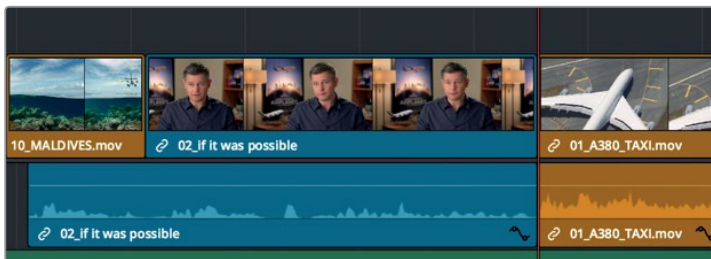


Tous les plans appartenant aux chutiers Interview et B-Roll sont désormais facilement identifiables grâce au code couleur. Quand vous voudrez appliquer des changements à la timeline, ces différentes couleurs faciliteront le repérage des plans.

Supprimer des plans sans laisser d'espace vide

Il est tout aussi important de savoir où placer les plans dans la timeline que la meilleure façon de les supprimer. Nous avons vu au cours du premier chapitre qu'il est possible de supprimer un plan en laissant un espace vide. Vous allez maintenant apprendre à supprimer un plan en supprimant également l'espace vide qui a été créé. Un coup d'œil rapide à la timeline vous informe qu'elle comporte plus d'éléments vidéo que d'éléments audio. Il va donc falloir supprimer au moins un plan pour que tous ces éléments s'alignent.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du deuxième plan de l'interview.

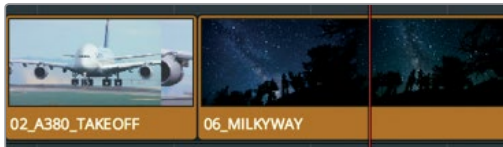


- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à la fin. Comme les trois derniers plans se ressemblent, vous pouvez en supprimer un sans réellement modifier la bande-annonce. Nous allons nous débarrasser du plan au ralenti Hawaiian Landing. Au premier chapitre, vous avez appris à supprimer un plan sélectionné simplement à l'aide de la touche Supprimer. Mais nous avons vu que cette méthode laisse un espace vide. Ici, vous voulez supprimer ce plan et décaler les autres plans vers la gauche, sans laisser d'espace vide. Ce type de suppression s'appelle Supprimer et Ripple, car le changement se répercute sur toute la timeline.
- 3 Sélectionnez le plan **09_HAWAIIAN_LANDING** dans la timeline.



Comme le plan comporte une piste audio et une piste vidéo, elles sont toutes les deux sélectionnées.

- 4 Choisissez Édition > Supprimer et Ripple, ou appuyez sur Majuscule-Supprimer.



Les pistes audio et vidéo ont été supprimées de la timeline, mais elles se trouvent toujours dans le chutier et sur votre disque dur. Vous voyez également que l'espace vide a été refermé, car tous les plans qui se trouvaient en aval du plan **09_HAWAIIAN_LANDING** ont été décalés vers la gauche.

Supprimer uniquement la piste vidéo ou la piste audio

En visualisant ces trois plans représentant des avions de ligne, vous avez sans doute remarqué que l'un d'eux est accompagné des voix de l'équipage. Quelle solution choisir si vous souhaitez supprimer l'audio des plans, mais garder la vidéo?

- 1 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le deuxième plan de l'interview.
- 2 Lancez la lecture et écoutez attentivement les éléments sonores qui accompagnent le plan **01_A380_TAXI**.

On entend les consignes du commandant de bord et un bruit de moteur un peu désagréable. Ici, vous allez supprimer la piste audio et conserver la piste vidéo. Comme nous l'avons vu précédemment, si vous cliquez sur un plan, DaVinci Resolve sélectionne à la fois la piste audio et vidéo. Ainsi, pour supprimer uniquement les bruits ambiants, vous allez devoir dissocier les pistes afin de les sélectionner indépendamment.

- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Lier la sélection, ou appuyez sur Cmd-Majuscule-L (macOS) ou Ctrl-Majuscule-L (Windows).



La fonction de lien apparaît maintenant en gris, elle est donc désactivée. Le lien entre les pistes vidéo et audio est rompu, ces éléments peuvent donc être déplacés ou supprimés de façon indépendante.

ASTUCE Vous pouvez désactiver le lien temporairement sans avoir recours aux boutons de la barre d'outils. Pour cela, faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur un plan que vous voulez modifier.

- Sélectionnez la piste audio du plan **01_A380_TAXI**.



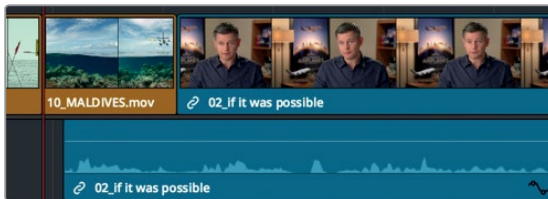
Seule la piste audio est entourée d'une bordure rouge.

- Appuyez sur la touche Supprimer pour supprimer la piste audio. L'élément sonore a été supprimé de la timeline, mais la piste vidéo a été conservée.
- Dans la barre d'outils, cliquez de nouveau sur le bouton Lier la sélection, ou appuyez sur Cmd-Majuscule-L (macOS) ou Ctrl-Majuscule-L (Windows) pour réactiver la fonction. Nous vous recommandons de garder cette fonction de lien active afin d'éviter de séparer accidentellement les éléments vidéo ou audio d'un plan.

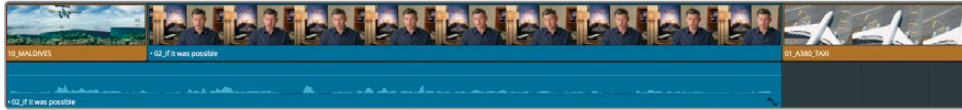
Supprimer un segment dans un plan

Il n'est pas rare qu'au cours d'une interview, l'interlocuteur hésite ou prononce beaucoup de « euh », interrompant ainsi le rythme de l'entretien. Dans ces cas-là, il ne faudra pas supprimer l'intégralité de la piste audio, mais simplement quelques secondes par-ci par-là pour en améliorer la qualité.

- Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan **10_MALDIVES**.

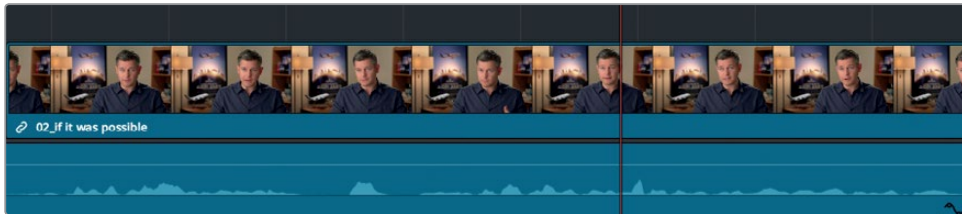


- Lancez la lecture et écoutez attentivement le son qui accompagne cette prise. Le commentaire aurait plus de force si vous supprimiez la répétition de la phrase « Stay at that location longer ». Lorsque vous effectuez ce genre de suppressions précises, mieux vaut zoomer dans la timeline.
- Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite jusqu'à ce que le plan **02_if it was possible** remplisse presque toute la fenêtre.



Cela permet également de voir la forme audio plus en détail. Vous allez vous aider de la forme d'onde pour définir les points d'entrée et de sortie du segment à supprimer.

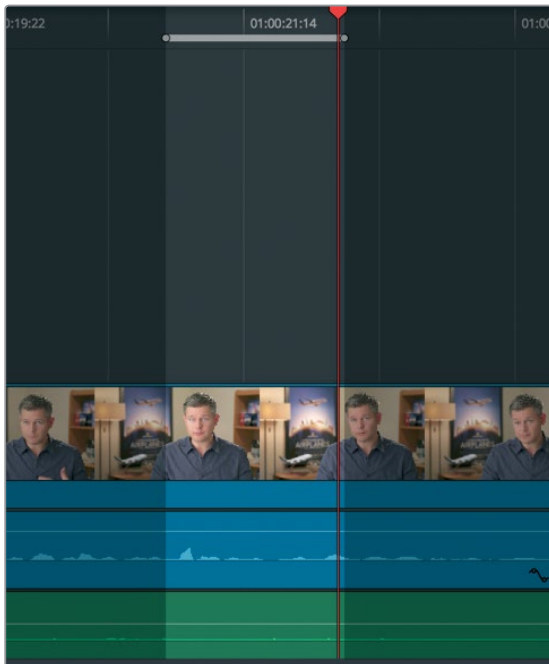
- 4 Utilisez les touches J-K-L pour lire le plan au ralenti, jusqu'à ce que vous identifiiez le début de la phrase « Stay at that location longer ».



- 5 Lorsque la tête de lecture se trouve juste avant le mot « Stay », appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.

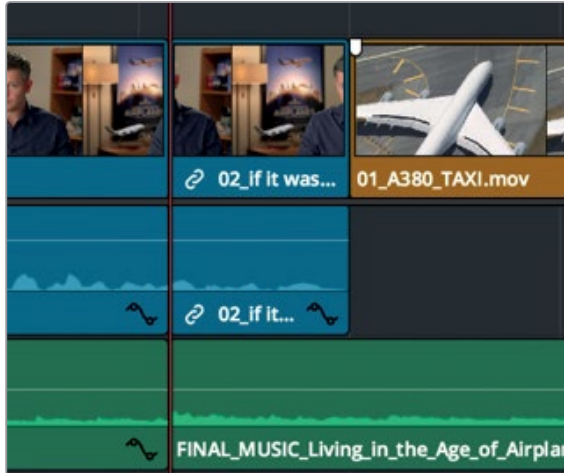
Nous venons de définir le début du segment à supprimer. Maintenant, définissons un point de sortie.

- 6 Utilisez les touches J-K-L pour lire le plan au ralenti, jusqu'à ce que vous identifiiez la fin de la phrase « Stay at that location longer ».
- 7 Lorsque la tête de lecture se trouve juste après le mot « longer », appuyez sur O pour saisir le point de sortie.



Une fois le segment identifié, vous pouvez le supprimer avec la fonction Supprimer et Ripple, ce qui permet de ne pas laisser d'espace vide sur la timeline. Cependant, si vous supprimez le segment maintenant, vous allez rencontrer un petit problème. Pour avoir une meilleure compréhension du problème, réalisons cette étape et voyons ce qui se passe.

- 8 Supprimez le segment en appuyant sur Majuscule-Supprimer.



Le segment qui se trouvait entre les points d'entrée et de sortie a été supprimé, mais vous remarquez sans doute que la piste musicale a également disparu. Lorsque vous voulez supprimer le segment d'un plan, il faut donc non seulement identifier le segment, mais aussi la piste sur laquelle vous voulez appliquer la suppression. Chaque piste comprend un bouton de sélection automatique, particulièrement utile dans ce genre de situation.

- 9 Pour annuler l'action précédente, choisissez Édition > Annuler, ou appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).
- 10 Dans la timeline, cliquez sur la fonction de sélection automatique de la piste Audio 2 pour la désactiver.



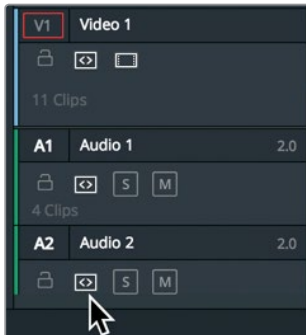
Le bouton de sélection automatique est extrêmement important, car il permet de réaliser de nombreuses actions lorsque vous montez des plans dans une timeline. Ici, ce bouton permet d'identifier les pistes (lorsqu'elles sont activées) ou d'exclure les pistes (lorsqu'elles sont désactivées) sur lesquelles appliquer les changements.

- 11 Appuyez sur Majuscule-Supprimer pour supprimer le segment sur les pistes V1 et A1.



Visualisons le résultat.

- 12 Placez la tête de lecture au début du plan **10_MALDIVES** et appuyez sur la barre d'espace pour le visionner.
Ne vous préoccupez pas trop du raccord un peu maladroit pour le moment, nous y reviendrons plus tard. Il est fréquent de retravailler les raccords audio une fois le montage un peu plus avancé.
- 13 Dans la timeline, cliquez sur la fonction de sélection automatique de la piste A2 pour la réactiver.

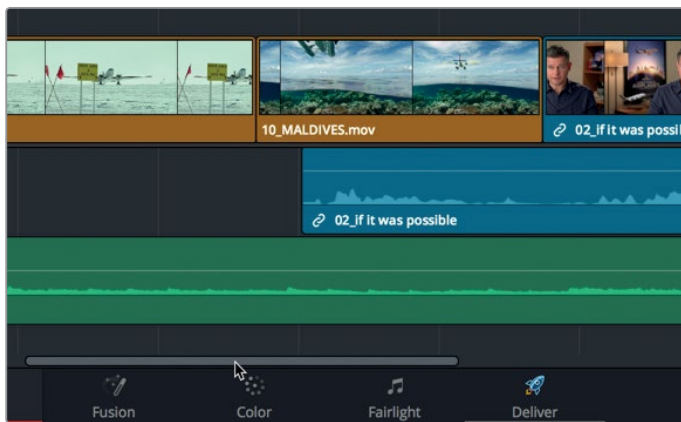


À ce stade du montage, il n'est pas nécessaire de dupliquer la timeline. Cependant, lorsque votre bout à bout aura été davantage modifié, nous vous recommandons de la dupliquer afin de pouvoir consulter les différentes versions ultérieurement.

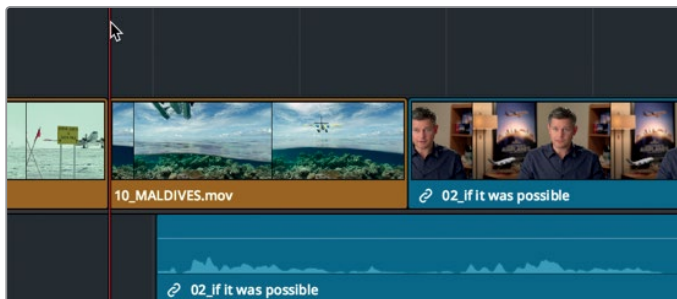
Scinder un plan

Dans certains cas, vous pourriez vouloir ajouter une pause entre deux séquences pour en améliorer le rythme. Dans cet exemple, au lieu de définir le segment à supprimer, vous allez choisir une image à scinder. Le plus simple consiste à utiliser l'outil Rasoir.

- 1 En bas de la timeline, déplacez la barre de défilement afin de voir à la fois le plan **10_MALDIVES** et le plan **02_if it was possible**.



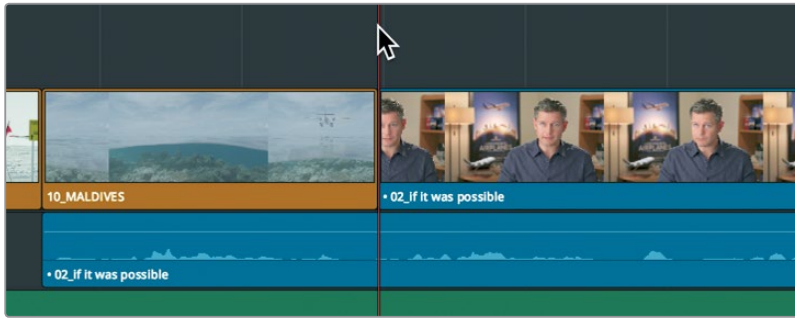
- 2 Placez la tête de lecture au début du plan **10_MALDIVES**.



- 3 Appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture de la timeline, et interrompez-la lorsque vous entendez la phrase « If the weather wasn't right ».

Il semble pertinent d'ajouter une pause après la première phrase « If it was possible to shoot it, you wanted to go shoot it », afin de laisser aux spectateurs le temps de comprendre le sens du propos. Nous allons donc scinder la phrase à cet endroit.

- 4 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture sur le raccord entre les plans **10_MALDIVES** et **02_if it was possible**. C'est à cet endroit que la phrase se termine.



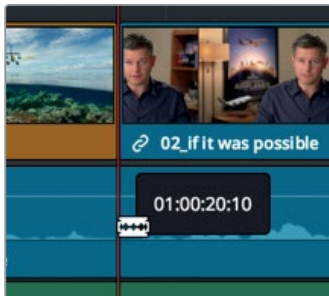
L'outil Rasoir sert à scinder un plan en plusieurs sections. Vous pouvez l'utiliser ici pour scinder la piste audio.

- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Rasoir, ou appuyez sur la touche B.



Une fois l'outil sélectionné, le plan peut être rapidement coupé en deux.

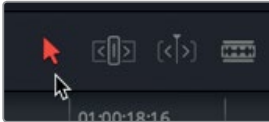
- 6 Sur la piste audio, placez le côté gauche de la lame de rasoir sur la tête de lecture, puis cliquez à cet endroit pour scinder le plan.



Le plan est alors scindé à l'endroit sélectionné, vous pouvez donc le déplacer dans la timeline.

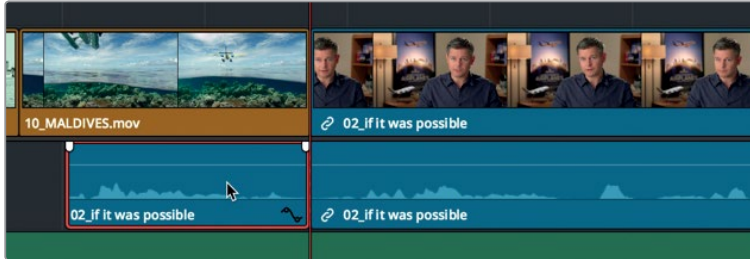
ASTUCE Afin de scinder tous les plans qui se trouvent sous la tête de lecture (dont la fonction de sélection automatique est activée), choisissez Timeline > Scinder le plan, ou appuyez sur Cmd-\ (barre oblique) (macOS) or Ctrl-\ (barre oblique) (Windows).

- 7 Cliquez sur le bouton Mode Sélection, ou appuyez sur la touche A.



Maintenant que votre plan est scindé en deux, vous pouvez le déplacer librement.

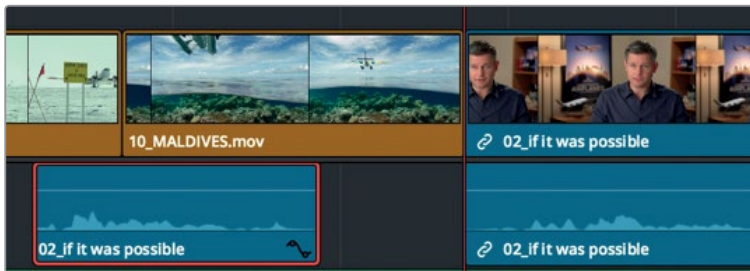
- 8 Dans la timeline, sélectionnez la piste audio que vous venez de scinder.



ASTUCE Vous pouvez désactiver le lien temporairement sans avoir recours aux boutons de la barre d'outils. Pour cela, faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur un plan que vous voulez modifier.

Pour ajouter une seconde de silence, vous allez utiliser le timecode.

- 9 Pour reculer le plan d'une seconde, saisissez -1. (le signe -, le chiffre 1, puis un point), puis appuyez sur Entrée.



ASTUCE Appuyez sur , (virgule) ou sur . (point) pour déplacer la tête de lecture image par image, respectivement vers la gauche ou vers la droite. Appuyez sur Majuscule-, (virgule) ou Majuscule. (point) pour déplacer la tête de lecture de dix images, respectivement vers la gauche ou vers la droite.

L'audio recule alors d'une seconde.

- 10 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Lier la sélection, ou appuyez sur Cmd-Majuscule-L (macOS) ou Ctrl-Majuscule-L (Windows) pour réactiver le lien.
- 11 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.

ASTUCE Le raccourci Majuscule-Z permet de changer le niveau de zoom de la timeline. Si vous appuyez une fois sur cette combinaison de touches, la timeline s'affiche dans son intégralité. Si vous appuyez une deuxième fois sur ces touches, vous retournez à la configuration précédente.

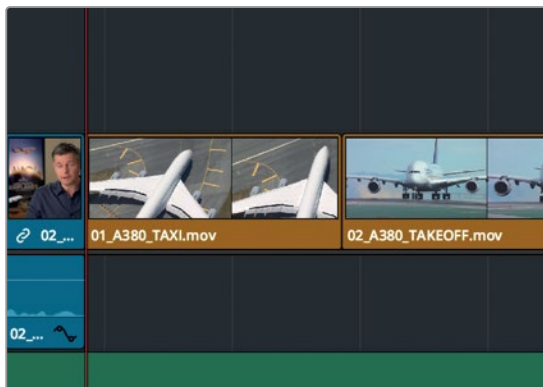
- 12 Placez la tête de lecture à la fin du premier plan de l'interview et appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture de la timeline jusqu'au plan **01_A380_TAXI**.

Les raccords que vous venez de réaliser ne seront peut-être pas parfaits. Ils dépendront énormément de la précision avec laquelle vous avez effectué vos coupes. Vous verrez que vous réaliserez des raccords plus précis lorsque vous aurez appris à utiliser les autres options de raccord au chapitre 5.

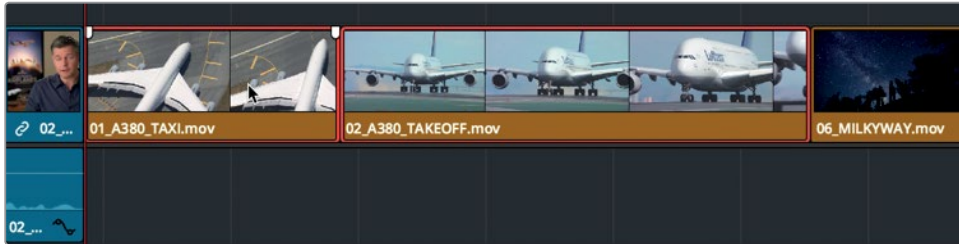
Couper et coller les plans

Lorsque la timeline est vide, vous pouvez simplement saisir une valeur dans le timecode pour déplacer un plan sur la timeline. En revanche, si plusieurs plans se trouvent déjà sur la timeline, il faudra réfléchir à la manière dont vous allez déplacer le plan, mais aussi aux conséquences de ce mouvement sur les autres plans. Ainsi, à moins que vous vouliez supprimer ou écraser les plans de la timeline, vous devrez appliquer un montage Ripple.

- 1 Positionnez la tête de lecture au début du plan **01_A380_TAXI**.

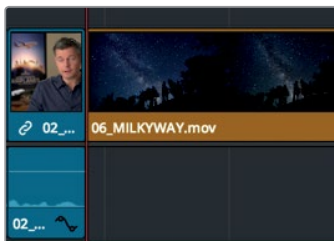


- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à la fin de la timeline.
DaVinci Resolve dispose des options Couper, Copier et Coller que vous pouvez librement appliquer aux plans sélectionnés dans la timeline. Ces options sont particulièrement utiles lorsque vous déplacez les plans d'un bout à l'autre de la timeline. Dans notre exercice par exemple, nous pourrions changer la position des deux plans de l'A380 qui se trouvent pour le moment à la fin de la timeline.
- 3 Pour sélectionner ces deux plans dans la timeline, cliquez sur le plan **01_A380_TAXI**, puis faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur le plan **02_A380_TAKE OFF**.



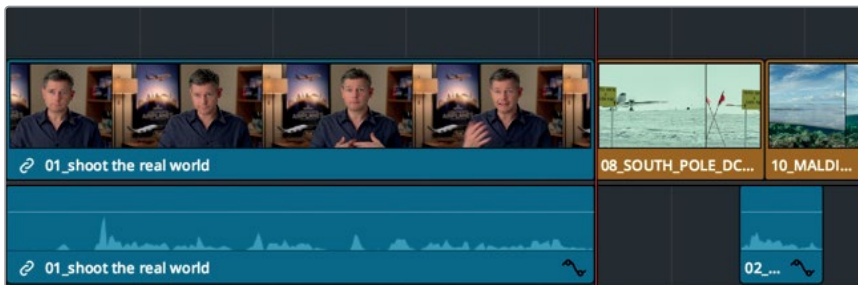
Pour couper ces plans de leur emplacement actuel et les coller ailleurs, vous allez réaliser l'opération bien connue de Couper/Coller.

- 4 Choisissez Édition > Couper et Ripple, ou appuyez sur Cmd-Majuscule-X (macOS) ou Ctrl-Majuscule-X (Windows).

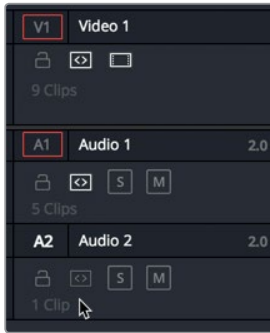


L'option Couper et Ripple extrait les plans de la timeline sans laisser d'espace vide. Contrairement à l'option Supprimer et Ripple, les plans sont gardés en mémoire afin d'être copiés sur un autre emplacement.

- 5 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du premier plan de l'interview.



- 6 Cliquez sur la fonction de sélection automatique de la piste A2, car vous ne voulez coller le contenu que sur les pistes Video 1 et Audio 1.



- 7 Choisissez Édition > Coller et insérer, ou appuyez sur Cmd-Majuscule-V (macOS) ou Ctrl-Majuscule-V (Windows).



Le plan est inséré là où la tête de lecture se trouvait. La fonction Coller et insérer fonctionne de la même façon que l'option Insérer située sur la barre d'outils ou dans les options de montage en transparence.

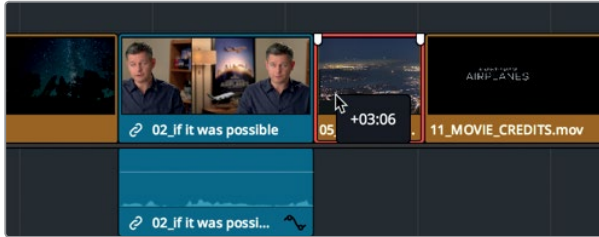
Inverser la place des plans

Si vous voulez déplacer un plan sur l'emplacement d'un autre plan relativement proche, vous pouvez simplement inverser leur place.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur le plan **05_BAY_AREA_LIGHTS** pour le sélectionner.



- 2 Faites-le glisser vers la droite et une fois le mouvement amorcé, maintenez les touches Cmd-Majuscule (macOS) ou Ctrl-Majuscule (Windows) enfoncées jusqu'à ce que le plan se trouve au début du plan **11_MOVIE_CREDITS**.



Le plan **05_BAY_AREA_LIGHTS** se met automatiquement à la place du dernier plan de l'interview.

Comme vous avez apporté beaucoup de modifications, il est temps de visionner de nouveau vos images.

- 3 Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur Cmd-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour visionner le résultat en mode plein écran.

L'ensemble n'est pas mal, mais les images et la musique ne sont pas encore parfaitement alignées et certaines scènes sont un peu trop longues. Ces problèmes de synchronisation ne peuvent pas être simplement réglés en déplaçant les plans. Il va falloir allonger ou raccourcir certains d'entre eux à l'aide de fonctions de raccord que nous allons aborder au chapitre suivant.

Révision

- 1 Quels avantages présente la fonction Relier les plans des chutiers ?
- 2 Où se trouve le bouton Lier la sélection qui permet de sélectionner uniquement la vidéo ou l'audio sur la timeline ?
- 3 À quoi sert l'outil Rasoir qui se trouve dans la barre d'outils ?
- 4 À quoi sert la combinaison de touches Majuscule-Z ?
- 5 Vrai ou faux ? Pour déplacer un plan dans la timeline de la page Montage, il faut maintenir la touche Majuscule enfoncée.

Réponses

- 1 Cette fonction permet de relier tous les plans dans tous les chutiers.
- 2 Le bouton Lier la sélection se trouve dans la barre d'outils de la page Montage.
- 3 Il permet de scinder les plans dans la timeline.
- 4 Elle permet de passer d'un affichage complet de la timeline à un niveau de zoom précédemment réglé.
- 5 Faux. Si l'outil Lier la sélection est activé dans la barre d'outils, vous pouvez déplacer les plans sans utiliser la touche Majuscule.

Chapitre 5

Apporter des modifications précises à la timeline

La réussite d'un montage repose autant sur le rythme des scènes que sur une bonne sélection des plans. Lorsque l'on retouche le début ou la fin d'un plan dans une timeline, on supprime ou on ajoute seulement quelques secondes ou quelques images.

Ce type d'ajustement précis est connu sous le nom de **Trim** (raccord fin). Davinci Resolve 15 est doté d'outils de raccord qui permettent de tester plusieurs options de montage avant de choisir la solution la mieux adaptée à votre production. Dans ce chapitre, vous allez utiliser différentes méthodes de raccord fin qui mettront en valeur votre réalisation.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 50 minutes de travail.

Objectifs

Personnaliser l'interface pour réaliser des raccords fins	104
Effectuer un raccord fin au niveau de la tête de lecture	105
Effectuer un raccord fin Ripple	109
Sélectionner les pistes à raccorder	113
Effectuer un raccord fin Roll	117
Réaliser un raccord par coulissement	118
Créer des espaces vides avec l'outil de sélection	121
Révision	125

Personnaliser l'interface pour réaliser des raccords fins

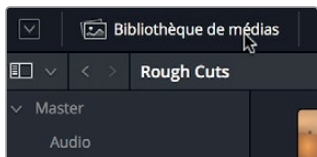
DaVinci Resolve vous permet de personnaliser et de sauvegarder différentes dispositions de l'interface afin qu'elle s'adapte parfaitement à votre workflow. Par exemple, l'organisation de l'interface actuelle comporte deux viewers qui ne servent pas à grand-chose quand on effectue des raccords. Avant de nous lancer dans le vif du sujet, essayons de comprendre comment nous pourrions améliorer notre interface.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, puis choisissez le projet Age of Airplanes.
- 2 Dans le chutier Rough Cuts, double-cliquez sur la timeline Trim Rough Cut pour la charger dans le viewer timeline.

La timeline que vous allez utiliser dans les exercices suivants est pratiquement identique à celle du chapitre précédent, mais nous y avons simplement apporté quelques petits changements pour répondre aux besoins de nos exercices.

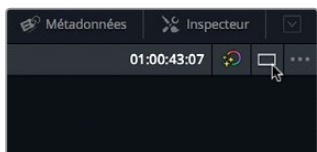
Lorsque vous appliquez des raccords, vous travaillez uniquement sur les plans qui se trouvent dans la timeline, vous pouvez donc masquer la bibliothèque de médias et le viewer source. Cela vous offrira un plus grand espace de travail pour visualiser la timeline et le viewer timeline.

- 3 En haut à gauche de l'interface, cliquez sur le bouton Bibliothèque de médias pour fermer la fenêtre.



Vous avez très rapidement agrandi la taille des viewers et de la timeline.

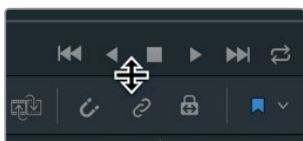
- 4 En haut à droite de l'interface, cliquez sur l'icône de l'écran pour masquer le viewer source.



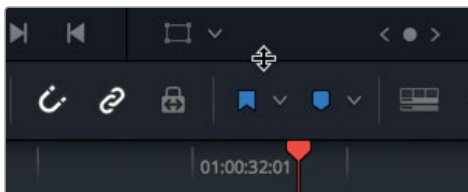
Le viewer timeline se trouve désormais au centre de l'écran. Grâce à l'espace latéral supplémentaire, vous pouvez réduire légèrement la taille de la timeline afin d'agrandir l'espace dédié au viewer.

La ligne de séparation qui se trouve entre la barre d'outils de la timeline et l'espace de visionnage permet de modifier la taille des fenêtres très rapidement. Vous pouvez tirer la ligne vers le bas pour agrandir l'espace dédié au viewer et réduire l'espace de la timeline. Cette solution permet de travailler en toute sérénité sur le viewer.

- 5 Placez la souris entre la barre d'outils et les commandes de transport.



- 6 Lorsque la souris se transforme en outil de redimensionnement, tirez la ligne de séparation vers le bas, en laissant suffisamment de place au-dessus de la piste vidéo dans la timeline.



Vous pouvez enregistrer cette disposition afin de pouvoir l'utiliser sur vos projets futurs.

- 7 Choisissez Espace de travail > Espaces de travail pré-réglés > Enregistrer l'espace de travail actuel comme pré-réglage.
- 8 Dans la fenêtre, saisissez le nom **Big Trim**, puis cliquez sur OK.

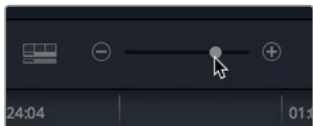
Maintenant que la disposition Big Trim est enregistrée, vous allez pouvoir commencer à faire vos raccords et à ajuster précisément les plans de votre film.

Effectuer un raccord fin au niveau de la tête de lecture

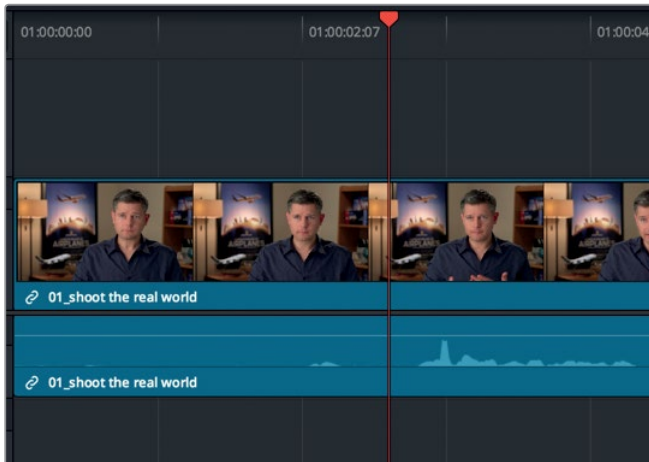
Nous allons maintenant voir une méthode qui permet de supprimer avec précision des images qui se trouvent au début (en tête) ou à la fin (en queue) d'un plan. Ce type de raccord fin sert énormément pour la réalisation de programmes d'actualité, mais il peut également convenir à d'autres types de productions. Il vise à monter rapidement des plans en incluant plus d'images que nécessaire dans la timeline. Par la suite, vous supprimerez des images du début ou de la fin du plan, en plaçant la tête de lecture là où vous souhaiteriez que le plan commence ou se termine. Mais commençons sans plus attendre en positionnant la tête de lecture au début de la timeline. Ce n'est pas la peine de visionner tous les plans de la timeline, mais regardez au moins le premier plan pour voir comment vous pourriez l'améliorer.

- 1 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 2 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture des deux premiers plans. Le premier plan est pas mal, mais si vous en raccourcissiez le début et la fin, le rendu serait encore meilleur. Commençons par rogner légèrement le silence qui se trouve au début du plan.
- 3 Placez la tête de lecture au début de la timeline.

- 4 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite jusqu'à ce que le premier plan remplitse la moitié de la fenêtre.

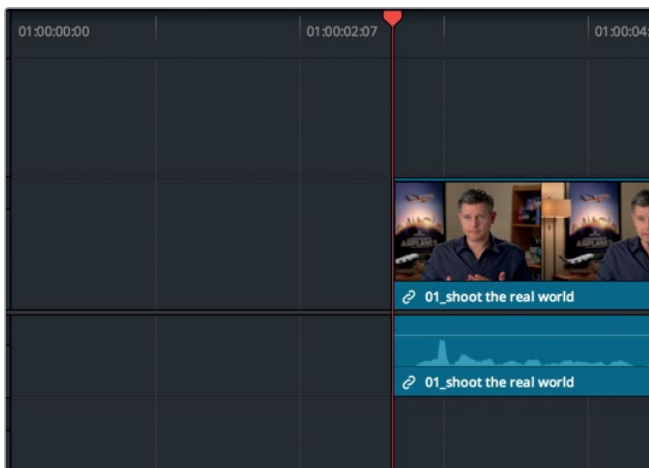


- 5 Placez la tête de lecture entre les mots « So » et « in this film ». Utilisez la forme d'onde pour vous aider à placer la tête de lecture entre ces mots.



La tête de lecture se trouve désormais à l'endroit où vous voulez commencer le plan. Vous pouvez rogner le plan jusqu'à la tête de lecture avec deux outils différents. Nous allons d'abord utiliser l'outil de sélection qui est déjà sélectionné.

- 6 Choisissez Trim > Trim au début ou appuyez sur Majuscule-[(crochet gauche).



Le début du plan est alors rogné et commence désormais là où se trouvait la tête de lecture. Visionnons le résultat.

- 7 Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour voir le premier plan.

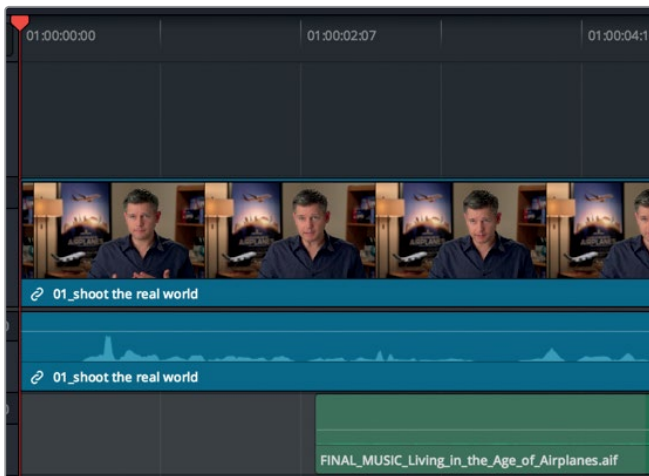
Même si le plan commence désormais au bon moment, il n'est plus collé au début de la timeline. En effet, avec cet outil, un espace vide a été automatiquement créé entre le début de la timeline et le premier plan. Il va falloir annuler l'action que nous venons d'effectuer, et essayer de réaliser cette opération à l'aide d'un autre outil.

- 8 Pour annuler l'action précédente, choisissez Édition > Annuler, ou appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).
- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T.



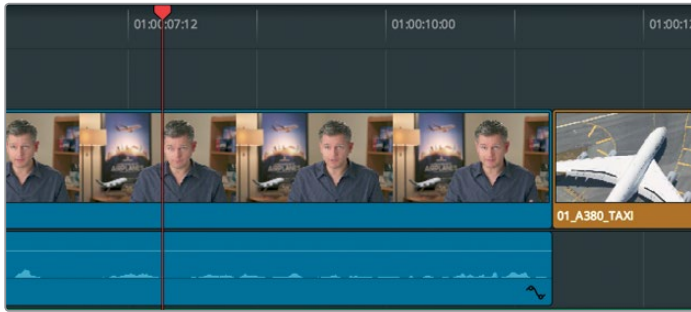
Le raccord fin Trim permet de raccourcir ou de rallonger les plans dans la timeline. La principale différence entre les outils Trim et Sélection réside dans le fait que l'outil Trim décale tous les plans de la timeline et ne laisse pas d'espace vide. Regardons de plus près son fonctionnement.

- 10 Placez de nouveau la tête de lecture entre les mots « So » et « in this film ».
- 11 Choisissez Trim > Trim au début ou appuyez sur Majuscule-[(crochet gauche).



Les premières images sont de nouveau rognées, mais désormais, le début du plan se trouve au début de la timeline. Les changements se répercutent dans toute la timeline, raccourcissant ainsi la durée totale du film. Attaquons-nous maintenant à la fin du plan.

- 12 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.
Si le plan finissait par la phrase « Shoot the real world », le commentaire serait plus pertinent.
- 13 Placez la tête de lecture à la fin de la phrase « Shoot the real world » en faisant bien attention de ne pas la tronquer.



ASTUCE Utilisez les flèches gauche et droite de votre clavier pour décaler la tête de lecture par incrément d'une image.

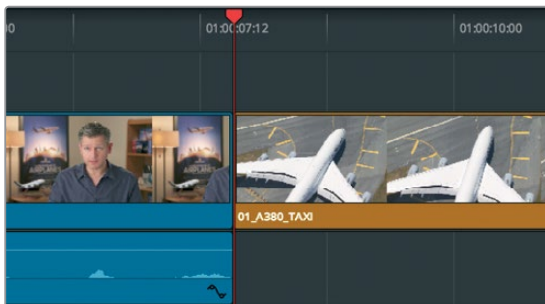
Cette fois-ci, au lieu d'utiliser la fonction Trim au début, vous allez utiliser la fonction Trim à la fin pour supprimer les images qui se trouvent à la fin du plan.

Comme l'outil Trim est sélectionné, la suppression des images en aval de la tête de lecture entraînera un décalage des autres plans sur la timeline. Cette fonction ressemble à la fonction Supprimer et Ripple que vous avez utilisée dans le chapitre précédent. Rappelez-vous qu'au chapitre précédent vous aviez désactivé la fonction de sélection automatique pour éviter de supprimer une partie de la musique. Vous allez maintenant de nouveau la désactiver pour éviter de rogner la fin du morceau.

- 14 Sur la piste Audio 2, cliquez sur le bouton de sélection automatique pour désactiver cette fonction.

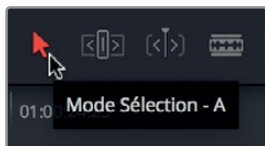


- 15 Choisissez Trim > Trim à la fin ou appuyez sur Majuscule-] (crochet droit).



La fin des plans sur Video 1 et Audio 1 sont rognés au niveau de la tête de lecture, mais la piste musicale est restée intacte. Les plans restants sur la timeline sont décalés vers la gauche du nombre d'images équivalent à ce que vous venez de supprimer.

- 16 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil de sélection, ou appuyez sur A.



- 17 Placez la tête de lecture au début de la timeline, puis lancez la lecture pour revoir les raccords effectués en tête et en queue du plan.

Vous avez tiré deux enseignements de cet exercice : premièrement, vous avez vu que les outils Trim au début et Trim à la fin permettent de rogner rapidement les plans dans la timeline. Deuxièmement, vous avez compris que l'outil de sélection crée un espace vide dans la timeline alors que l'outil Trim décale tous les plans de la timeline sans laisser d'espace vide.

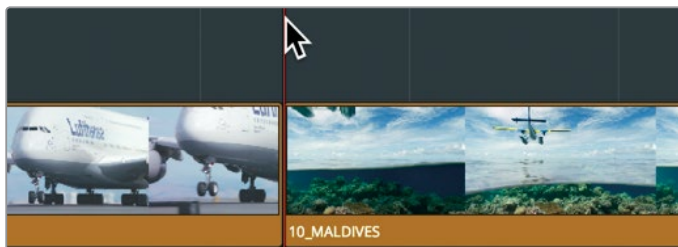
Effectuer un raccord fin Ripple

Les nombreuses fonctionnalités de l'outil Trim permettent de réaliser des raccords fins en un rien de temps. Examinons maintenant un autre plan pour voir comment nous pourrions l'améliorer.

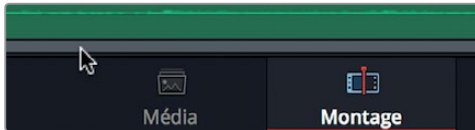
- 1 Positionnez la tête de lecture à la fin du plan de l'interview que vous venez de rogner.
- 2 Lancez la lecture pour visionner les trois plans suivants, jusqu'à la nouvelle séquence d'interview.

La vue des Maldives commence trop tard. L'hydravion apparaît dans l'écran dès que le plan commence, alors qu'il serait plus pertinent de démarrer la scène quand l'avion se trouve encore hors champ. Il va donc falloir ajouter des images au début de ce plan. Vous allez zoomer et placer ce plan au centre de la timeline.

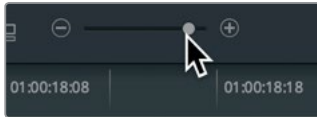
- 3 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan **10_MALDIVES**.



- 4 Sous la timeline, tirez la barre de défilement vers la droite pour centrer la tête de lecture sur l'écran.



- 5 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom pour augmenter la taille du plan dans la timeline.



Vous pouvez désormais choisir entre l'utilisation de l'outil de sélection pour ajouter des images au début de la scène des Maldives (vous écrasez alors les images de la fin du plan amont) ou l'utilisation de l'outil Trim, qui décale les plans de la timeline (la scène amont reste donc intacte).

Dans le cas présent, il est préférable de ne pas modifier le plan amont, nous vous recommandons donc de choisir le raccord fin Ripple.

- 6 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T. Lorsque ce mode est sélectionné, vous ne pouvez plus sélectionner ou déplacer les plans dans la timeline avec la souris. Le pointeur de la souris sert désormais principalement à sélectionner les points de coupe que vous voulez ajuster.
- 7 Positionnez le curseur à la fin du plan **02_A380_TAKEOFF**.



Le curseur se transforme alors en outil Ripple qui permet d'allonger ou de raccourcir la durée du plan. Lorsque le curseur se trouve à gauche du point de coupe, il rogne la queue du plan.

- 8 Positionnez le curseur au début du plan **10_MALDIVES**.



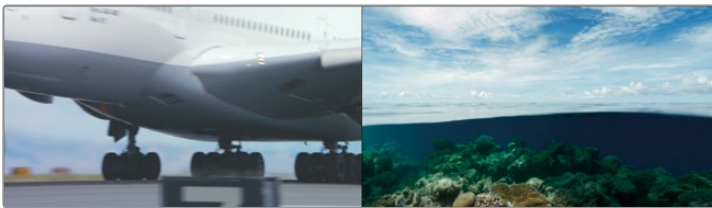
Lorsque le curseur se trouve à droite du point de coupe, il rogne la tête du plan. C'est à cet endroit que vous allez rogner le plan.

- 9 Tirez la tête du plan légèrement vers la gauche et laissez le curseur à cet endroit quelques instants.



Le viewer timeline affiche alors deux vignettes côte à côte : la dernière image du plan amont et la première image du plan aval. Cet affichage permet de savoir si le cadrage des deux plans correspond.

- 10 Continuez de tirer la tête du plan **10 MALDIVES** vers la gauche jusqu'à ce que l'avion disparaisse de l'écran.



ASTUCE Lorsque vous réalisez un raccord fin, le point de coupe peut être aimanté automatiquement à la tête de lecture et rendre le positionnement du plan difficile. Lorsque ceci se produit, appuyez sur la touche N pour désactiver cette fonction.

Lorsque vous supprimez des images, le raccord fin Ripple décale tous les plans situés en aval du point de coupe afin de ne pas laisser d'espace vide (comme pour la fonction Supprimer et Ripple que vous avez utilisée dans le chapitre précédent). Lorsque vous ajoutez des images avec cet outil, vous allongez non seulement le plan, mais aussi la durée totale de la vidéo.

- 11 Pour visualiser le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée, ou appuyez sur / (barre oblique).

ASTUCE L'option Lire autour utilise l'inertie réglée dans les paramètres Nombre d'images lues avant le plan sélectionné et Nombre d'images lues après le plan sélectionné de l'option Montage du menu Préférences > Utilisateur. Ce réglage détermine le nombre d'images lues avant et après le plan sélectionné.

Bien entendu, si l'on veut rallonger un plan, celui-ci doit disposer d'une réserve d'images qui n'étaient pas incluses entre les points d'entrée et de sortie. Ces images inutilisées sont communément appelées **poignées**.



Si vous avez utilisé l'intégralité d'un plan dans la timeline, alors, vous ne disposez pas de poignées et vous pourrez donc uniquement supprimer des images.

Réaliser un raccord fin à l'aide de données numériques

Si vous souhaitez modifier un plan de quelques images, nous vous recommandons de réaliser un raccord fin à l'aide de données numériques. Servez-vous du pavé numérique pour saisir le nombre exact d'images que vous souhaitez ajouter ou supprimer.

- 1 Assurez-vous que le début du plan **10_MALDIVES** et l'outil Trim sont toujours sélectionnés. Ici, l'avion apparaît un peu brusquement dans la séquence. Ajoutons donc une seconde supplémentaire au début du plan. Au lieu d'essayer de tirer le point de coupe d'une seconde, saisissez le chiffre sur le pavé numérique.
- 2 Saisissez **-1**. (signe moins, chiffre 1, point) et appuyez sur la touche Entrée. Une seconde est alors ajoutée au début du plan **10_MALDIVES**. Saisir une valeur négative pour ajouter des images peut paraître contre-intuitif, mais les valeurs positives et négatives sont déterminées en fonction de la position du point sélectionné sur la timeline. Déplacer un plan ou un point de coupe vers la gauche revient à saisir une valeur négative, alors que les déplacer vers la droite, revient à saisir une valeur positive.



- 3 Pour visualiser le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée, ou appuyez sur / (barre oblique). Vous pouvez répéter cette étape autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat. Si vous le voulez, vous pouvez également décaler le point de coupe par incrément d'une image en appuyant sur les touches , (virgule) et . (point).
- 4 Pour supprimer les trois premières images du plan des Maldives, appuyez trois fois sur la touche . (point).

ASTUCE La combinaison de touches Majuscule-, (virgule) ou Majuscule-, (point) décale le point de coupe par incrément de cinq images.

- 5 Pour visualiser le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée, ou appuyez sur / (barre oblique).
- 6 Pour reculer d'une image, appuyez une fois sur la touche , (virgule).

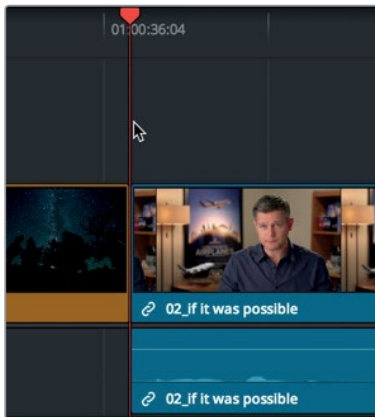
ASTUCE Choisissez Lecture > En boucle puis lancez la lecture du plan. De cette façon, vous pourrez utiliser les touches . (point) et , (virgule) pour ajuster vos réglages en cours de lecture.

Pour réaliser vos raccords, vous pouvez choisir entre l'utilisation du pavé numérique ou la modification manuelle des points. Le pavé numérique représente une méthode rapide, mais qui ne permet pas de visionner immédiatement les modifications. En revanche, les raccords manuels offrent un meilleur aperçu des modifications, mais cette technique est moins rapide. C'est à vous de trouver quelle méthode est la mieux adaptée à votre workflow.

Sélectionner les pistes à raccorder

Jusqu'à maintenant, vous n'avez appliqué des raccords que sur les pistes vidéo. Mais qu'en est-il si vous sélectionnez un plan qui comprend une piste audio ?

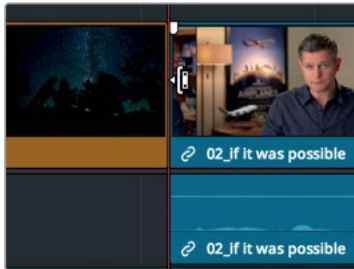
- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'ensemble de la timeline, puis positionnez la tête de lecture entre les plans **06_MILKYWAY** et **02_If it was possible**.



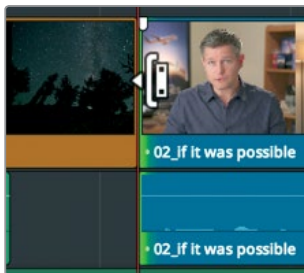
- 2 Dans la barre d'outils, faites glisser le zoom pour agrandir le raccord entre les plans.

ASTUCE Pour zoomer et dézoomer progressivement dans macOS, appuyez sur Cmd-+ (signe plus) ou Cmd-- (signe moins). Dans Windows, appuyez sur Ctrl-+ (signe plus) ou Ctrl-- (signe moins).

- 3 Cliquez sur l'outil Trim, ou appuyez sur T si celui-ci n'est pas déjà sélectionné.
- 4 Placez la souris à droite du point de coupe, au début du plan **02_If it was possible**.



- 5 Cliquez sur le début du plan **02_If it was possible** pour sélectionner le point de coupe.



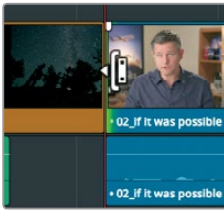
Vous remarquez que même si vous n'avez cliqué que sur la piste vidéo, la piste audio est également sélectionnée. L'audio et la vidéo appartiennent au même plan, les deux pistes sont donc liées. Cette sélection se comporte de la même façon que lorsque vous déplacez des plans avec la fonction de lien activée.

- 6 Afin de désélectionner le point de coupe, cliquez dans un endroit vide de la timeline (au-dessus de la piste vidéo par exemple).
- 7 Cliquez sur le bouton Lier la sélection pour désactiver la fonction de lien.



ASTUCE Vous pouvez également maintenir la touche Option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée pour sélectionner seulement les points de coupe de la piste vidéo sans désactiver la fonction.

- 8 Pour réaliser un raccord fin Ripple sur la piste vidéo uniquement, sélectionnez de nouveau le début du plan **02_If it was possible**.

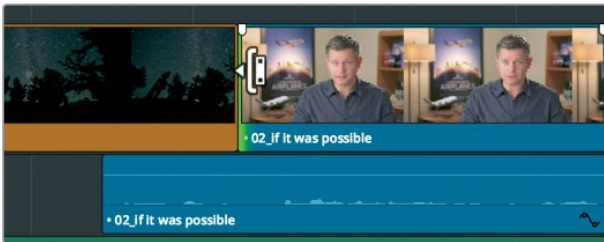


Comme la fonction de lien est désactivée, seul le point de coupe de la piste vidéo est sélectionné.

- 9 Pour visualiser le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée, ou appuyez sur / (barre oblique).

Cette technique visant à décaler la piste vidéo par rapport à la piste audio (qui permet de voir ou d'entendre l'une avant l'autre) est particulièrement prisée pour donner plus de rythme à un programme. Connue sous le nom de **montage en J** ou de **montage en L**, cette technique est souvent utilisée dans les scènes de dialogue, mais pourrait servir ici à assurer la continuité des plans. Faisons donc commencer le commentaire quelques secondes avant de voir les images.

- 10 Tirez le point de coupe vers la droite, jusqu'à ce qu'il se trouve entre les phrases « It was really important » et « Every shot was original ». Aidez-vous de la forme d'onde de la piste audio pour placer précisément la tête de lecture entre ces mots.



ASTUCE Activez le mode Trim Dynamique (Trim > Trim dynamique) pour effectuer des raccords précis avec les touches JKL.

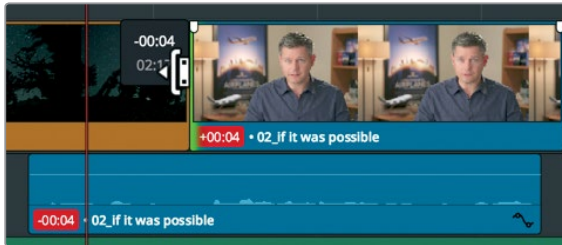
Avant de visionner le résultat, essayons de comprendre pourquoi la piste audio a bougé sous le plan **06_MILKYWAY** lorsque vous avez rogné la piste vidéo ? Pour comprendre, il faut se pencher sur la fonction de sélection automatique que nous avons déjà rencontrée dans ce chapitre.

Ici, la fonction de sélection automatique tente de conserver la synchronisation des pistes, même pendant le rognage. Pour mieux comprendre son fonctionnement, essayons de rogné encore davantage le plan, mais cette fois, en désactivant la fonction de la piste audio.

- 11 Sur la piste Audio 1, cliquez sur le bouton de sélection automatique pour désactiver cette fonction.

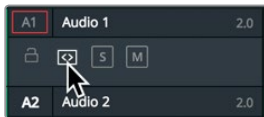


- 12 Sélectionnez de nouveau le début du plan **02_If it was possible**, puis tirez le point de coupe vers la droite de quelques images supplémentaires.



Comme la fonction de sélection automatique est désactivée pour la piste audio A1, celle-ci n'a pas été modifiée. L'audio et la vidéo ne sont donc plus synchronisés. Un petit badge rouge indique le nombre d'images désynchronisées sur les pistes audio et vidéo. Maintenant que vous avez bien compris le fonctionnement de la fonction de sélection automatique, annulons ces actions et continuons.

- 13 Pour annuler l'action précédente, choisissez Édition > Annuler, ou appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).
- 14 Sur la piste Audio 1, cliquez de nouveau sur le bouton de sélection automatique pour l'activer.



- 15 Cliquez sur la fonction de lien pour activer le lien entre les pistes.



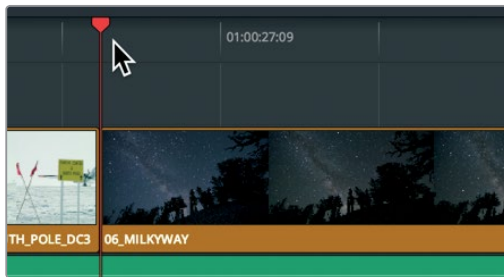
- 16 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil de sélection, ou appuyez sur A. Il est maintenant temps de visionner le raccord.
- 17 Positionnez la tête de lecture au début du plan **06_MILKYWAY**, puis lancez la lecture du montage en J que vous venez de réaliser.

Les monteurs doivent se montrer particulièrement attentifs à la synchronisation de l'audio et de la vidéo. La fonction Lier la sélection offre une aide précieuse pour conserver une image et un son synchrones si vous travaillez sur des plans indépendants. La fonction de sélection automatique, quant à elle, vous fera gagner un temps précieux si vous travaillez sur une timeline. Bien qu'il soit nécessaire de les désactiver de temps en temps, nous vous recommandons de garder ces fonctions actives le plus souvent possible.

Effectuer un raccord fin Roll

Le raccord Ripple ne modifie qu'un seul côté du plan, alors que le raccord Roll modifie simultanément la fin du plan amont et le début du plan aval. Ce genre de raccord sert notamment à conserver la durée totale du projet ou à assurer une continuité cinématographique.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du plan **06_MILKYWAY**.



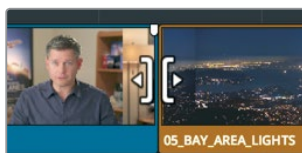
- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à la fin du plan **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

Pour réaliser ce raccord, vous allez uniquement modifier la piste vidéo, car l'audio se termine sur une phrase que vous voulez conserver. Toutefois, les deux plans auraient davantage d'impact si le mot «real» était prononcé lorsque la prise Bay Area n'était pas encore à l'écran. Il suffit pour cela de les faire se chevaucher légèrement.

- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur la fonction de lien pour la désactiver.

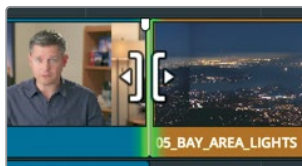
Un raccord Roll peut être réalisé indifféremment avec les outils de sélection ou Trim. Vous pouvez donc garder l'outil sélectionné.

- 4 Placez la souris sur le point de coupe entre les plans 02 et 05.



Lorsque le pointeur de la souris se trouve sur le point de coupe, il se transforme en curseur de raccord Roll.

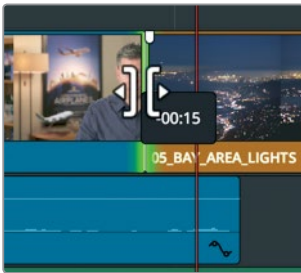
- 5 Sur la piste vidéo, cliquez sur le point de coupe de façon à sélectionner à la fois la fin du plan **02_if_it_was_possible** et le début du plan **05_BAY AREA_LIGHTS**.



ASTUCE Une fois le point de coupe sélectionné avec le curseur Ripple ou Roll, la touche U permet de basculer entre les deux côtés du point de coupe et de rogner le côté sélectionné.

Comme les deux côtés du point de coupe sont sélectionnés, l'ajustement que vous allez réaliser sera appliqué aux deux côtés. Ainsi, si vous supprimez des images à la fin du plan de l'interview, des images seront ajoutées au début du plan Bay Area, et vice versa.

- 6 Tirez le raccord vers la gauche jusqu'à ce qu'il se trouve juste avant les mots « was real ». Aidez-vous de la forme d'onde de la piste audio pour placer précisément la tête de lecture avant ces mots.



Visualisons maintenant les transitions.

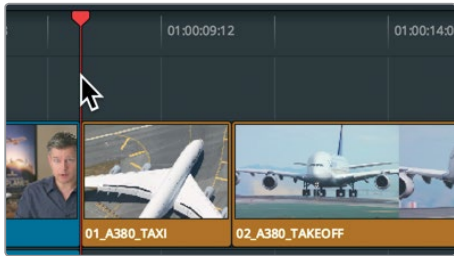
- 7 Pour visualiser le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée, ou appuyez sur / (barre oblique).

Vous pouvez continuer de déplacer le raccord par incrément en utilisant les touches , (virgule) et . (point).

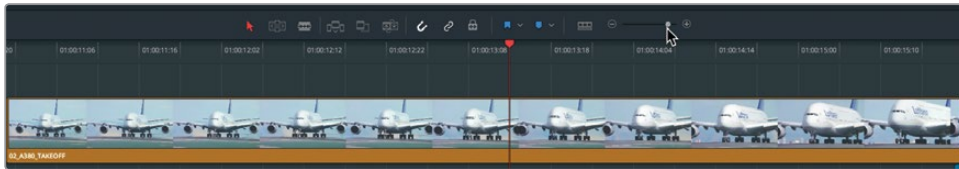
Réaliser un raccord par coulissement

Pendant le montage de votre film, vous vous apercevrez que la meilleure solution ne consiste pas toujours à raccourcir ou à rallonger un plan. Il se peut que vous vouliez utiliser une plage d'images différente du plan source déjà présent sur la timeline, sans pour autant modifier la durée ou la position du plan dans la timeline. Pour ce faire, il va falloir décaler les points d'entrée et de sortie d'un segment en réalisant un montage par coulissement.

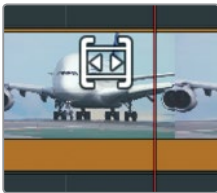
- 1 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 2 Positionnez la tête de lecture au début du plan **01_A380_TAXI**.



- 3 Appuyez sur la barre d'espace pour lire la timeline jusqu'au plan **10_MALDIVES**.
Le plan **02_A380_TAKEOFF** commence un peu lentement et se termine avant que l'avion ne disparaisse complètement de l'écran. Bien sûr, vous pourriez rogner les côtés du plan pour régler ce problème. Mais, essayons plutôt d'utiliser l'outil de coulissement qui permet d'effectuer très rapidement ce type de raccord.
- 4 Placez la tête de lecture sur le plan **01_A380_TAXI**. Dans la barre d'outils, tirez le curseur du zoom afin que ce plan et les plans amont et aval apparaissent dans la timeline.



- 5 Cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T.
Tout comme lors de l'exécution des raccords Ripple et Roll, l'emplacement de la souris est très important.
- 6 Placez la souris sur la partie supérieure centrale du plan **02_A320_TAKEOFF**.



Le curseur se transforme alors en curseur par coulissement. Lorsque celui-ci apparaît, vous pouvez faire coulisser le plan.

- 7 Tirez le plan vers la gauche jusqu'à ce que l'avion disparaisse de la fenêtre supérieure droite.



Pendant cette opération, le viewer affiche quatre fenêtres qui permettent de voir les images amont et aval du plan que vous modifiez. Les deux fenêtres supérieures affichent les images de début et de fin du plan que vous êtes en train de faire coulisser. La fenêtre inférieure gauche affiche la dernière image inchangée du plan amont et la fenêtre inférieure droite affiche la première image inchangée du plan aval. Cet affichage permet de comparer et de faire correspondre les trois plans qui vont être affectés par le coulisser.

REMARQUE En fonction de la configuration de la fenêtre et de la taille de votre écran, vous devrez peut-être repositionner la souris pour continuer à coulisser le plan.

Maintenant que l'avion finit sa course hors champ, le rythme de la scène est bien plus accrocheur.

- 8 Placez la tête de lecture en amont du plan que vous venez de faire coulisser, puis lancez la lecture pour voir le résultat.

La transition entre l'image de l'avion et la scène des Maldives est un peu abrupte. Nous allons donc ajouter cinq images de l'avion hors champ avant de passer au plan suivant.

Une fois que vous avez sélectionné un plan avec l'outil de raccord par coulisser, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour le faire coulisser vers la gauche ou vers la droite ou par incrément de cinq images.

- 9 Appuyez sur Majuscule-, (virgule) pour déplacer le plan de cinq images supplémentaires.
- 10 Placez la tête de lecture en amont du plan que vous venez de faire coulisser, puis lancez la lecture pour voir le résultat.

Si vous êtes satisfait du résultat, n'y touchez plus. Si vous trouvez que le plan pourrait encore être amélioré, utilisez les raccourcis clavier pour « aérer » légèrement la fin du plan.

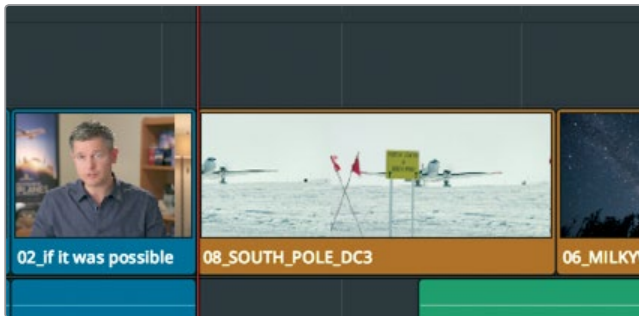
- 11 Une fois que vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur l'outil de sélection de la barre d'outils, ou appuyez sur la touche A.

Le montage par coulisser sert souvent à réaliser des ajustements plus précis que ce que nous venons d'effectuer. Il arrive souvent que le coulisser d'une ou de deux images suffise à offrir une meilleure continuité aux scènes.

Créer des espaces vides avec l'outil de sélection

Vous pouvez également utiliser l'outil de sélection pour raccorder des plans. En effet, lorsqu'un plan est raccourci, cet outil ajoute simplement un espace vide et lorsqu'un plan est rallongé, il écrase le plan adjacent.

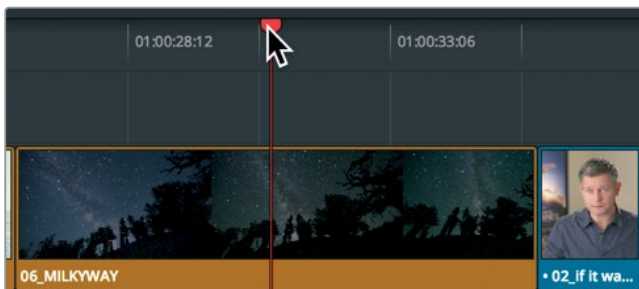
- 1 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 2 Positionnez la tête de lecture au début du plan **08_SOUTH_POLE**.



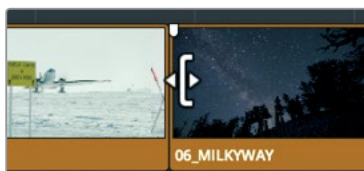
- 3 Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à ce que vous voyiez le plan **05_BAY_AREA_LIGHT**.

Vous avez sans doute noté que le plan **06_MILKYWAY** est un peu long. Il serait donc préférable de le raccourcir. Vous pourriez choisir d'écraser une partie du plan **06_MILKYWAY** avec un autre plan, mais cette technique n'est pas toujours la mieux adaptée. En effet, vous n'avez peut-être pas sous la main un plan supplémentaire qui pourrait être inséré à ce moment de la séquence. Par contre, vous pourriez tout de même raccourcir le plan en laissant un espace vide. De cette façon, vous vous rappellerez qu'il faudra y revenir ultérieurement.

- 4 Positionnez la tête de lecture au centre du plan **06_MILKYWAY**.

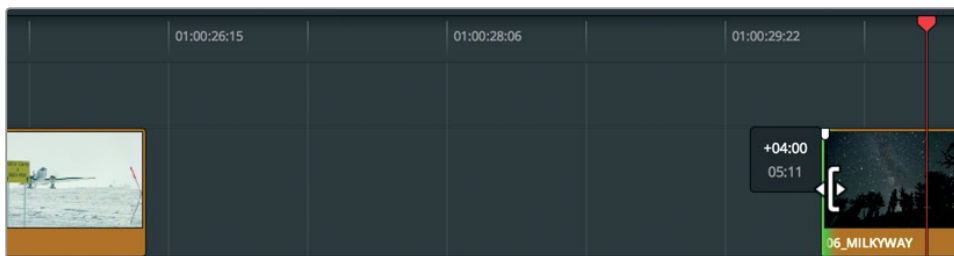


- 5 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom pour agrandir la taille de ce plan dans la fenêtre.
- 6 Placez la souris au début du plan **06_MILKYWAY**.



Le curseur Trim apparaît. Même s'il ressemble au curseur Ripple, le résultat que vous allez obtenir diffère grandement.

- 7 Faites glisser le début du plan **06_MILKYWAY** vers la droite jusqu'à ce que l'outil affiche +4:00.

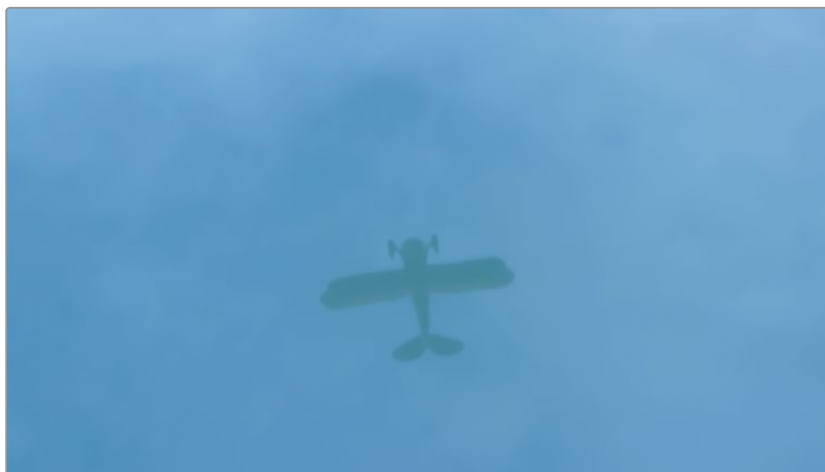


Contrairement à l'outil de raccord Ripple, un rognage effectué avec l'outil de sélection laisse un espace vide.

Marquer les points d'entrée et de sortie d'un espace vide

Bien entendu, il n'est pas question de laisser des espaces vides en plein milieu de votre film. Nous allons donc essayer de trouver un plan qui pourrait s'insérer dans l'espace que nous avons créé.

- 1 Choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail pour afficher la bibliothèque de médias et le viewer source.
- 2 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan **07_KENYA**, puis appuyez sur la barre d'espace pour le visualiser dans le viewer.



Le plan **07_KENYA** est le seul plan du chutier qui n'ait pas encore été utilisé, nous allons donc nous en servir pour remplir l'espace vide.

- 3 Dans le viewer, tirez le curseur situé sous l'image jusqu'à ce que le reflet de l'avion dans l'eau se trouve à la verticale.

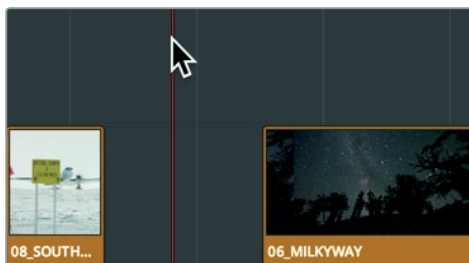


Vous allez saisir le point d'entrée à cet endroit.

- 4 Appuyez sur I pour définir le point d'entrée sur le plan source.

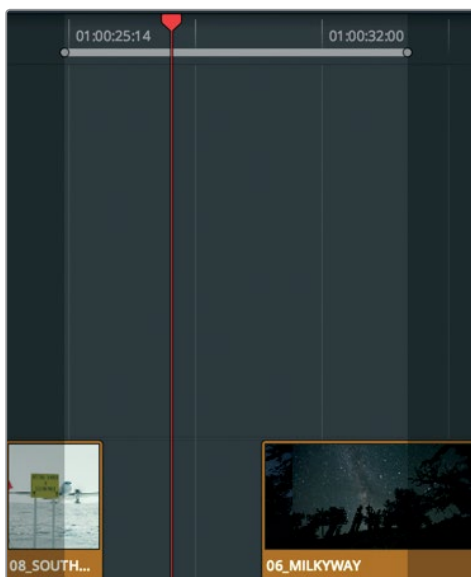
L'espace vide est déjà défini dans la timeline, il n'est donc pas nécessaire de saisir de point de sortie sur le plan. Il faut en revanche saisir les points d'entrée et de sortie sur la timeline, de façon à définir la durée de l'espace vide.

- 5 Dans la timeline, placez la tête de lecture au centre de l'espace vide.



Au lieu de déplacer la tête de lecture, de saisir un point d'entrée, de déplacer de nouveau la tête de lecture et de saisir le point de sortie, vous pouvez utiliser la fonction Marquer le plan pour sélectionner automatiquement le plan qui se trouve sous la tête de lecture.

- 6 Choisissez Marque > Marquer le plan, ou appuyez sur X.



La fonction Marquer le plan saisit automatiquement les points d'entrée et de sortie sur la timeline. Dans le cas présent, elle a pris pour référence la durée de la piste audio A1, alors que ce que nous voulons, c'est utiliser l'espace vide sans prendre en compte les pistes audio. Voilà une autre application utile de la fonction de sélection automatique. Elle permet de garder les pistes synchronisées lorsque vous rognez les plans, et d'identifier les pistes lorsque vous supprimez un segment (comme nous l'avons vu au chapitre 4). Ici, la sélection automatique permet de choisir la piste qui va servir de référence à la fonction Marquer le plan.

- 7 Dans la timeline, cliquez sur la fonction de sélection automatique de la piste Audio 1 et Audio 2 pour les désactiver. Elle est désormais uniquement activée sur la piste Video 1.



- 8 Choisissez Marque > Marquer le plan, ou appuyez sur X.

ASTUCE Lorsque la fonction de sélection automatique est activée sur plusieurs pistes vidéo, la piste qui porte le chiffre le plus bas sera sélectionnée par défaut.

Maintenant que la fonction de sélection automatique est activée uniquement sur la piste Video 1, la fonction Marquer le plan a correctement calculé la durée de l'espace vide pour définir les points d'entrée et de sortie. Il suffit alors d'insérer le plan dans la timeline.

- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Écraser pour insérer le plan **07_KENYA** dans la timeline.



Cette opération est identique à celle que nous avons vue dans le premier exercice de ce chapitre, lorsque vous avez utilisé la fonction Trim au début pour ouvrir un espace vide entre le début de la timeline et le premier plan. Gardez bien ces fonctions à l'esprit.

Révision

- 1 Lorsque vous utilisez les fonctions Trim au début ou Trim à la fin, comment faites-vous pour désactiver une piste ?
- 2 Où se trouve la commande permettant d'enregistrer un espace de travail personnalisé ?
- 3 Lorsque vous rognez une transition, à quoi correspondent les images dans le viewer timeline ?
- 4 Quelle est la différence entre un raccord Roll et un raccord Ripple ?
- 5 Lorsque vous faites un double-clic sur un plan de la timeline, le réglage des points d'entrée et de sortie modifiera-t-il la timeline ?

Réponses

- 1 Il faut désactiver la fonction de sélection automatique dans l'en-tête de la timeline.
- 2 Dans le menu Espace de travail.
- 3 Le viewer timeline affiche deux vignettes côte à côte : la dernière image du plan amont et la première image du plan aval.
- 4 Un raccord Roll règle la durée des deux plans partageant un point de coupe. Un raccord Ripple raccourcit ou rallonge le côté sélectionné d'un point de coupe.
- 5 Oui. Cette opération correspond à un rognage de la source.

Chapitre 6

Poser des transitions et des effets

Quand votre projet commence à prendre forme, vous pouvez vous amuser en ajoutant des éléments graphiques et des effets. Peu importe le type de programme que vous créez, vous pouvez choisir d'ajouter un simple fondu enchaîné ou un raccord de transformation plus complexe. En général, les effets sont subtils, voire même invisibles, mais vous pouvez également choisir d'utiliser un effet en particulier pour attirer l'attention du spectateur. Dans ce chapitre, vous découvrirez quelques exemples d'outils proposés sur la page Montage de DaVinci Resolve 15 qui vous permettront d'animer votre séquence. Mais surtout, vous apprendrez à poser des transitions et des effets pour pouvoir ensuite continuer à explorer ces fonctionnalités seul.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 50 minutes de travail.

Objectifs

Réaliser des fondus d'ouverture et des fondus au noir	128
Ajouter des fondus enchaînés	130
Personnaliser les transitions	132
Sauvegarder des préréglages personnalisés	134
Appliquer des transitions et des filtres de la bibliothèque d'effets	136
Recadrer une prise	140
Rendre en arrière-plan	145
Créer des variations de vitesse constante	147
Révision	151

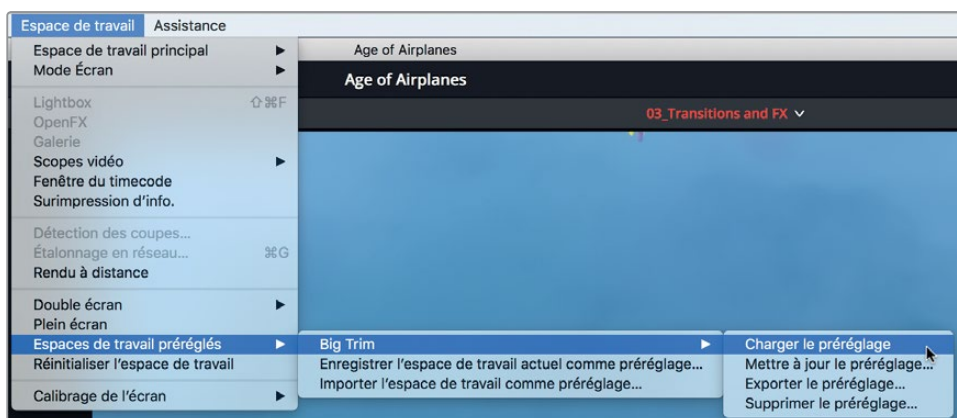
Réaliser des fondus d'ouverture et des fondus au noir

En général, un fondu ouvre (fondu d'ouverture) ou ferme (fondu au noir) un programme ou une scène. Lors d'un fondu, deux éléments se superposent : une image de la vidéo et un écran noir, ou dans DaVinci Resolve, un espace vide de la timeline.

- 1 Ouvrez le projet Age of Airplanes.
- 2 Sur la page Montage, allez dans le chutier Rough Cuts, puis double-cliquez sur le fichier Transitions and FX.

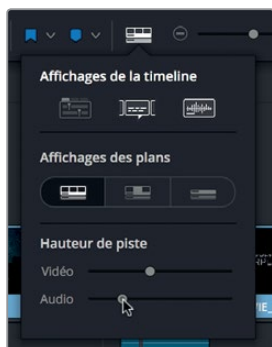
Comme dans ce chapitre vous allez travailler sur des pistes vidéo, vous pouvez modifier l'interface pour qu'elle réponde à vos besoins.

- 3 Choisissez Espace de travail > Espaces de travail pré-réglés > Big Trim > Charger le pré-réglage pour charger la configuration que vous avez créée précédemment.



Vous allez également personnaliser l'affichage de la timeline en réduisant la taille des pistes audio et en agrandissant les pistes vidéo.

- 4 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline.
- 5 Tirez le curseur Audio complètement vers la gauche.

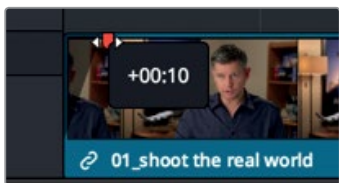


- 6 Tirez le curseur Vidéo à mi-distance, puis cliquez de nouveau sur le bouton Affichages de la timeline pour masquer le menu.
- 7 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 8 Pour ouvrir cette scène, vous allez ajouter un fondu d'ouverture rapide.
- 9 Dans la timeline, placez le pointeur de la souris sur le plan **01_shoot the real world**.



Tout comme sur les fichiers audio, deux poignées de fondu apparaissent dans les coins supérieurs gauche et droit du plan.

- 10 En tête du plan, faites glisser la poignée vers le centre jusqu'à ce que l'outil affiche +00:10.



Vous venez d'ajouter une ouverture en fondu de dix images à cette scène.

- 11 Lancez la lecture de la timeline pour visionner le fondu.

ASTUCE Vous pouvez tirer la tête de lecture du début du plan jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez interrompre le fondu en fermeture. Ensuite, dans le menu Trim, choisissez Ouverture en fondu jusqu'à la tête de lecture.

Comme vous venez de le voir, il est très simple de régler les poignées de fondu pour réaliser des fondus d'ouverture et au noir précis.

Ajouter des fondus enchaînés

Une transition sert de transformation progressive entre la fin d'un plan et le début du plan suivant. Vous en voyez souvent à la télé et dans les films, même si vous n'y prêtez pas attention. L'effet de transition le plus connu est le fondu enchaîné, qui recouvre un raccord placé entre deux plans. Un fondu enchaîné peut rapidement être créé dans la timeline.

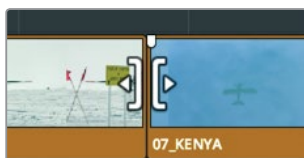
- 1 Dans la timeline, allez sur le troisième marqueur rouge.



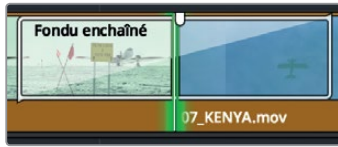
- 2 Lancez la lecture des plans **08_SOUTH_POLE_DC3** et **07_KENYA**.
Vous allez superposer ces deux plans. Il va donc falloir ajouter la transition par défaut : Fondu enchaîné.
- 3 Faites glisser le curseur du zoom pour agrandir les plans sur lesquels vous allez travailler.

ASTUCE Si votre souris possède un bouton central, maintenez ce bouton enfoncé pour faire défiler la timeline.

- 4 Tout comme pour un raccord Roll, placez la souris sur le raccord situé entre **08_SOUTH_POLE_DC3** et **07_KENYA**.



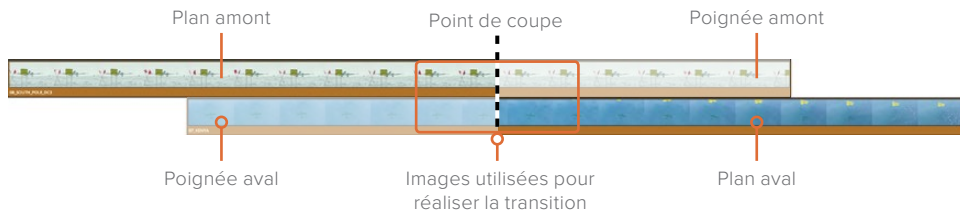
- 5 Lorsque le pointeur se transforme en curseur de raccord Roll, cliquez sur le raccord pour le sélectionner.
Des poignées apparaissent alors de part et d'autre de ce point de coupe.
- 6 Choisissez Timeline > Ajouter une transition, ou appuyez sur Cmd-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows).



Un fondu d'une durée d'une seconde est ajouté à cet endroit.

ASTUCE Vous pouvez changer la durée par défaut des transitions dans l'onglet Montage du menu Préférence > Utilisateur.

Lorsque vous créez une transition, les images en queue et en tête des deux plans sélectionnés se chevauchent. Ainsi, la durée de transition entre la fin du plan amont et le début du plan aval se répartit également. Les images qui se trouvent dans les poignées, que nous avons vues au chapitre 5, servent à créer la transition.



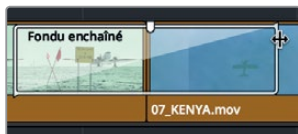
7 Lancez la lecture des deux plans pour visionner le fondu enchaîné.

ASTUCE Pour supprimer un effet de transition, zoomez dans la timeline et sélectionnez-le avec l'outil de sélection, puis appuyez sur Supprimer.

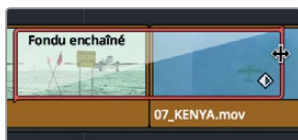
Raccourcir et allonger les transitions

Imaginez à quel point il serait pratique de pouvoir appliquer le même fondu à toutes les transitions de votre projet ! Malheureusement, le résultat ne serait sans doute pas très concluant. La transition pourrait supprimer une partie de la prise que vous vouliez vraiment garder ou utiliser des images contenues dans les poignées qui ne devraient pas apparaître à l'écran. Quelle que soit la raison, vous devrez presque toujours ajuster manuellement la durée des fondus. La façon la plus rapide de modifier cette durée consiste à modifier les éléments directement dans la timeline.

- 1 Placez le pointeur de la souris sur le côté droit du fondu entre les plans **08_SOUTH_POLE_DC3** et **07_KENYA**.



- 2 Tirez-le vers le point de coupe jusqu'à ce que l'outil affiche -00:06.



La transition est alors raccourcie de six images des deux côtés du raccord, c'est-à-dire de 12 images au total. Par défaut, le fondu se positionne sur le raccord. Le même nombre d'images est donc supprimé de chaque côté, peu importe le nombre d'images que vous supprimez. Quelle est la longueur idéale d'une transition ? Cela dépend de la longueur des plans sources qui se trouvent dans le chutier.

- 3 Tirez le côté droit de la transition jusqu'à ce que vous ne puissiez plus continuer.

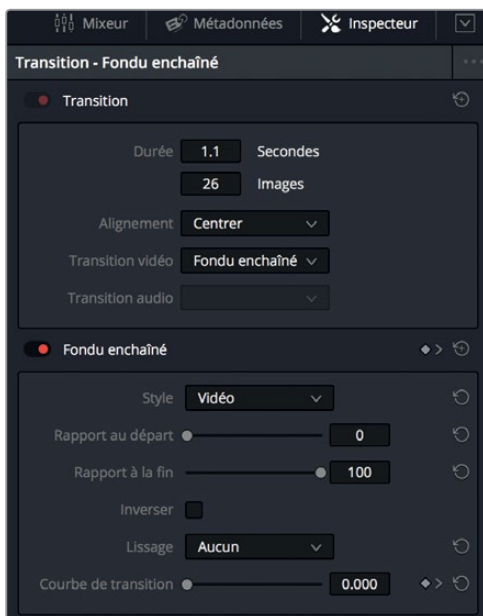
La transition ne peut pas être allongée à l'infini. Quand les poignées d'un des deux plans ne contiennent plus d'images, la transition s'arrête.

Personnaliser les transitions

Toutes les transitions sont personnalisables. Les transitions simples comme les fondus enchaînés comprennent moins de paramètres que les transitions volets, qui comportent davantage d'options de modification. Les paramètres de ces transitions apparaissent toujours dans l'inspecteur.

- 1 Double-cliquez sur la transition **Fondu enchaîné** pour ouvrir le menu de paramétrage correspondant dans l'inspecteur.

ASTUCE Si vous trouvez qu'il est difficile de sélectionner la transition, utilisez le curseur du zoom pour zoomer dans la timeline jusqu'à ce que vous puissiez la sélectionner aisément.



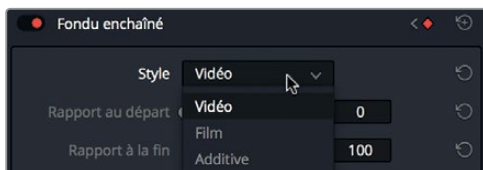
L'inspecteur affiche les paramètres de la transition. La partie supérieure de l'inspecteur comprend les paramètres communs à toutes les transitions : Durée, Alignement et Style de transition. La partie inférieure affiche les paramètres relatifs uniquement à l'effet de transition sélectionné.

- 2 Dans le menu Alignement, choisissez l'option Au début de la coupe.



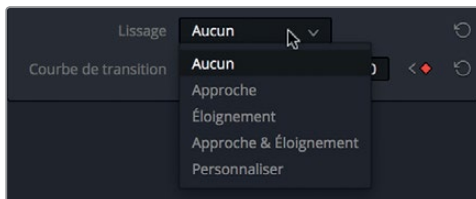
Précédemment, la moitié de la durée de la transition démarrait avant le point de coupe, elle démarre désormais sur le point de coupe.

- 3 Dans le menu Style, sous Fondu enchaîné, choisissez l'option Film.



Cette option vous permet de choisir parmi une variété de style de fondu enchaîné. Le style Film reproduit le rendu d'un fondu généré par une tireuse optique. Vous pouvez augmenter la courbe d'atténuation en choisissant l'option Lissage Approche & Éloignement.

- 4 Dans le menu Lissage, choisissez Approche & Éloignement pour créer une transition plus fluide.



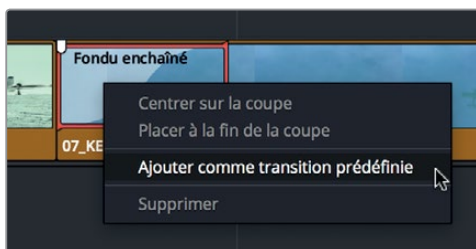
- 5 Lancez la lecture pour visionner les changements.

Maintenant que vous avez personnalisé votre transition, vous allez apprendre à la sauvegarder pour l'appliquer à d'autres plans.

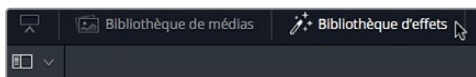
Sauvegarder des préréglages personnalisés

Une fois vos transitions personnalisées, vous pouvez les sauvegarder dans la bibliothèque d'effets pour les utiliser ultérieurement.

- 1 Dans la timeline, faites un clic droit sur le fondu enchaîné que vous venez de créer.
- 2 Choisissez Ajouter comme transition prédéfinie dans le menu contextuel.

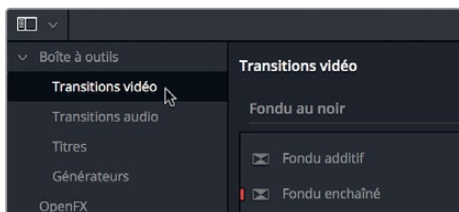


- 3 Dans la fenêtre qui s'affiche, saisissez **Cinema Dissolve** et cliquez sur OK. Les préréglages sauvegardés sont stockés dans la bibliothèque d'effets.
- 4 En haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets.



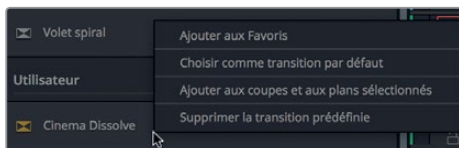
Cette bibliothèque contient toutes les transitions, titres et filtres d'effets. Les catégories affichées à gauche permettent de trouver facilement les types d'effets que vous recherchez.

- 5 Dans la barre latérale, allez sur la catégorie Transitions vidéo.



Tous les pré-réglages personnalisés sont placés à la fin de la bibliothèque d'effets, dans la section Utilisateur. Les icônes sont en jaune afin de pouvoir les repérer facilement.

- 6 Faites défiler la bibliothèque d'effets pour trouver le pré-réglage sauvegardé. Si vous pensez utiliser régulièrement un pré-réglage en particulier, vous pouvez l'enregistrer en tant que transition standard. Ce type de transition peut être ajouté à partir du menu Timeline > Ajouter une transition ou avec un raccourci clavier.
- 7 Dans la bibliothèque d'effets, faites un clic droit sur la transition que vous avez sauvegardée, puis choisissez Choisir comme transition par défaut.

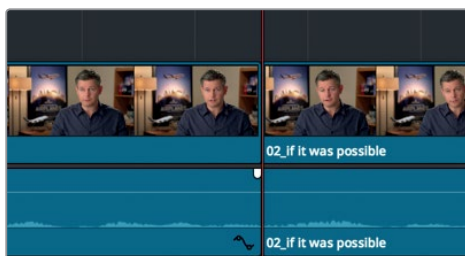


Afin d'identifier facilement cette transition, elle porte désormais un marqueur rouge à gauche de son nom. Cette transition sera donc appliquée par défaut dans tous vos projets.

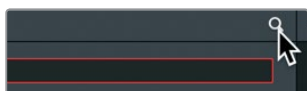
Appliquer des transitions et des filtres de la bibliothèque d'effets

DaVinci Resolve comprend un grand nombre de transitions, chacune offrant des styles très différents. Si les fondus enchaînés servent d'élément de liaison dans un film, les autres effets de transition peuvent se révéler mieux adaptés à certaines situations. Comme elles sont moins utilisées et ne disposent pas de raccourci clavier, il va falloir ouvrir la bibliothèque d'effets et les sélectionner manuellement.

- 1 Sur le deuxième plan de l'interview, placez la tête de lecture sur le raccord du plan sur plan.

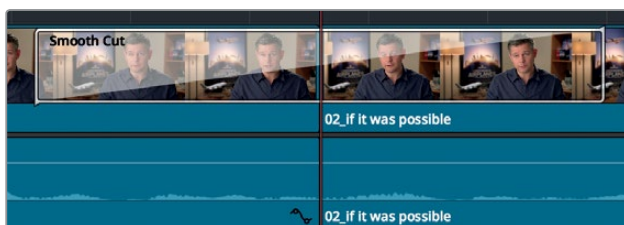


- 2 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images amont et aval. Il s'agit du raccord que nous avons créé précédemment. Pour l'améliorer, nous allons appliquer une transition Smooth Cut.
- 3 En haut de la bibliothèque d'effets, appuyez sur le bouton de recherche.



Au lieu de faire défiler toute la liste de transition et d'effets, vous pouvez saisir le nom de l'effet que vous voulez appliquer.

- 4 Dans le champ de recherche, saisissez **Smooth** et appuyez sur Entrée pour trouver la transition en question.
- 5 Faites glisser la transition Smooth Cut de la bibliothèque d'effets sur le raccord dans la timeline.



- 6 Relâchez le bouton lorsque le curseur Transition apparaît sur le raccord.

La transition Smooth Cut est une transition progressive qui superpose en douceur les images qui se trouvent des deux côtés du raccord. Si le raccord est réussi, on a l'impression qu'il s'agit d'une seule et même scène. Elle est particulièrement adaptée aux transitions de courte durée (trois ou quatre images max).

- 7 Zoomez dans la timeline jusqu'à ce que vous voyiez l'intitulé Smooth Cut.
- 8 Assurez-vous que la transition est entourée d'une bordure rouge, puis placez le pointeur de la souris sur le côté droit de la transition.
- 9 Tirez-le vers le raccord jusqu'à ce que l'outil affiche -00:10 et 00:04.



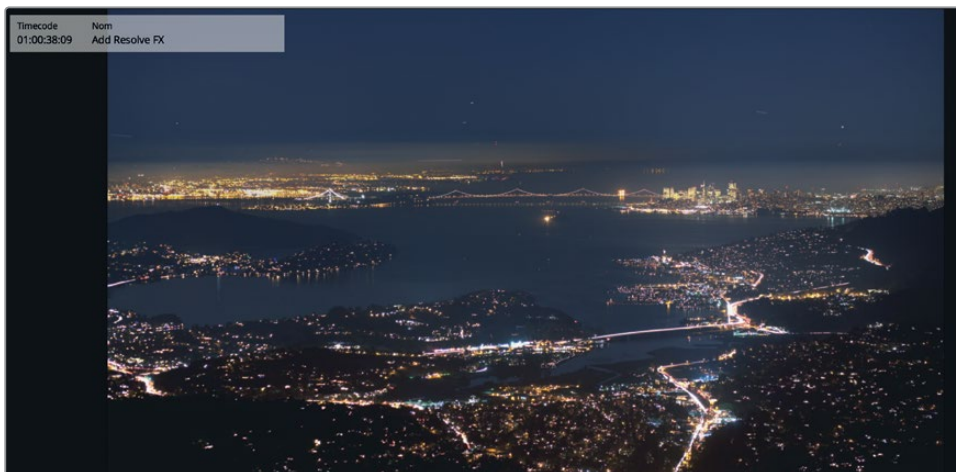
- 10 Lancez la lecture de la timeline pour visionner le résultat.

Bien entendu, le fait de combiner deux scènes distinctes en une seule soulève des questions éthiques. Même si ici, le problème ne se pose pas, il est important de garder un esprit critique pour chacun de vos projets.

Appliquer des filtres d'effets

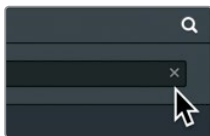
La bibliothèque d'effets comprend des filtres d'effets qui permettent de créer des effets visuels uniques et de régler des problèmes de raccord.

- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 2 Appuyez sur Majuscule-flèche vers le bas jusqu'à ce que vous atteigniez le dernier marqueur rouge du plan **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

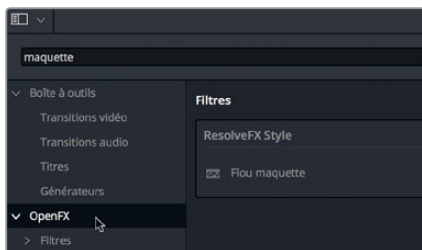


Ce plan est un peu ennuyeux, mais il aurait pu être amélioré s'il avait été filmé avec un objectif à décentrement (tilt-shift). Heureusement, DaVinci Resolve est doté d'un filtre Flou maquette qui permet de reproduire le résultat obtenu avec cet objectif.

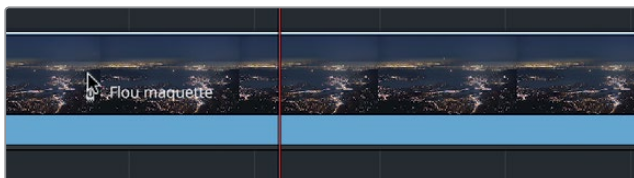
- 3 Dans le champ de recherche de la bibliothèque d'effets, appuyez sur la croix pour réinitialiser la recherche.



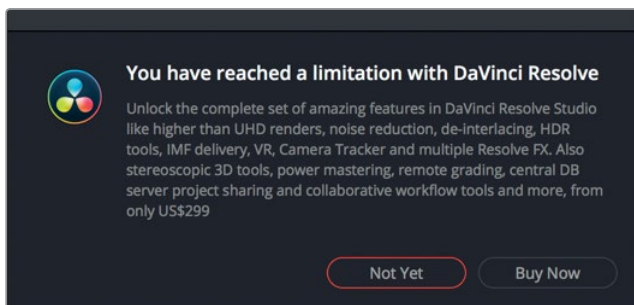
- 4 Dans la barre latérale, sélectionnez OpenFX et dans le champ de recherche, saisissez Flou maquette.



- 5 Faites glisser l'effet sur le plan **05_BAY_AREA_LIGHTS**.



Il est alors appliqué au plan. Si vous utilisez la version gratuite de DaVinci Resolve, vous serez informé que cet effet n'est disponible que sur la version DaVinci Resolve Studio.



Vous pouvez tout de même avoir un aperçu du résultat, mais l'image comportera un filigrane.

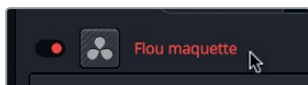
- 6 Cliquez sur Annuler pour continuer. L'inspecteur propose différents paramètres qui permettent de personnaliser le rendu.

- 7 Dans la timeline, sélectionnez le plan **05_BAY_AREA_LIGHTS**, puis cliquez sur le bouton de l'inspecteur en haut à droite de l'écran.
Si vous appliquez un effet à un plan, l'inspecteur affiche alors l'onglet OpenFX à côté de l'onglet Vidéo.
- 8 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet OpenFX.

ASTUCE Pour réinitialiser un seul paramètre ou l'ensemble de l'effet, cliquez sur le bouton circulaire, situé à droite de la fenêtre.

Vous pouvez rapidement comparer les prises sur lesquelles un filtre a été appliqué en désactivant l'effet dans l'inspecteur.

- 9 En haut de la fenêtre, cliquez sur le bouton de désactivation qui se trouve à gauche du nom du filtre. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour réactiver l'effet.



Si vous utilisez la version gratuite de DaVinci Resolve, enlevez l'effet de la timeline.

- 10 Cliquez sur la corbeille située en haut de l'inspecteur.

Rappelez-vous qu'il n'existe pas de bons ou de mauvais effets. Vous pouvez choisir de n'en utiliser que quelques-uns ou un grand nombre à la fois, vous êtes seul juge du résultat final. Cet effet permet-il de créer l'ambiance que vous voulez donner à votre film ? Est-il utile de porter l'attention des spectateurs sur tel ou tel élément ? Vous pouvez utiliser autant de filtres que vous le voulez, mais gardez toujours à l'esprit que vos choix doivent s'inscrire dans une esthétique globale.

Utiliser des plug-ins d'effets tiers

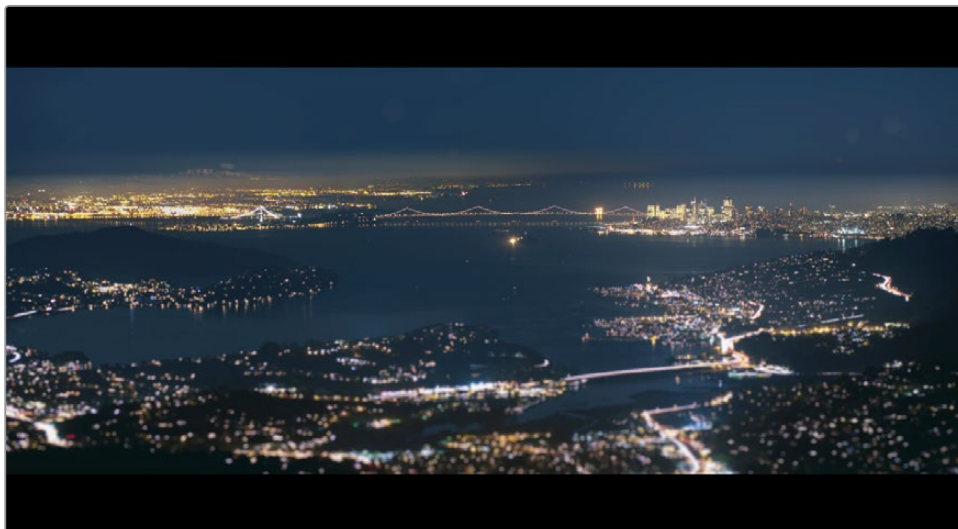
OpenFX est un module d'extension d'effets vidéo multiplateforme utilisé entre autres par les logiciels DaVinci Resolve et Fusion. La plupart des packs de plug-ins les plus populaires, comme Continuum Complete de BorisFX, Red Giant Universe et ReelSmart Motion Blur de RE:Vision Effects, peuvent être installés dans DaVinci Resolve. Grâce à OpenFX, vous pouvez utiliser des plug-ins pour réaliser des opérations complexes, voire impossibles à mener avec des outils standard. Ces modules d'extension fonctionnent de la même façon que n'importe quel outil de la bibliothèque d'effets.

Chaque éditeur est responsable de l'installation et de la licence de ses plug-ins. Une fois installés, les plug-ins OpenFX apparaissent dans la bibliothèque d'effets, sous la catégorie OpenFX.

Recadrer une prise

En règle générale, vous monterez des projets Haute Définition (HD) ou Ultra Haute Définition (UHD) au format 16/9. Mais, il peut arriver que vous souhaitiez monter et voir votre film dans un format d'image différent. Dans ce cas-là, vous pouvez utiliser le menu Blanking.

- 1 Choisissez Timeline > Blanking > 2.39.



Le format d'image 2.39:1, utilisé pour les images projetées en scope, est affiché dans le viewer.

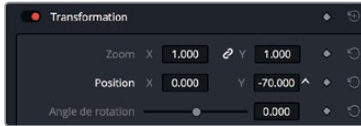
ASTUCE Les paramètres du menu Blanking qui permettent de créer des masques se trouvent dans la page Étalonnage > Échelle > Blanking.

Lorsque vous appliquez l'option Blanking, les parties masquées du plan ne sont pas supprimées, mais simplement recouvertes de barres latérales et horizontales. De cette façon, vous avez toujours la possibilité de recadrer le plan pour que l'image corresponde mieux au nouveau format.

- 2 Placez la tête de lecture sur le premier plan de l'interview, puis sélectionnez-le. L'inspecteur affiche désormais les paramètres de l'onglet Video du plan sélectionné. Ces paramètres comprennent les options de contrôle de la taille du zoom, de la position, de l'angle de rotation et de rognage.

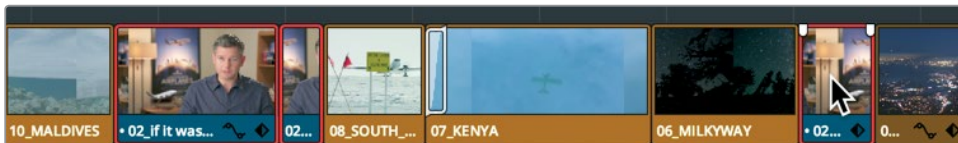
Vous allez déplacer le sujet vers le bas du viewer afin de rendre la composition plus équilibrée.

- 3 Dans la section Transformation, placez le pointeur de la souris sur le champ Position Y. Tous les champs numériques peuvent servir de curseur, il suffit de placer la souris dessus et de tirer vers la gauche ou vers la droite.
- 4 Dans le champ Position Y, tirez la souris vers la gauche jusqu'à ce que l'outil affiche -70.00.

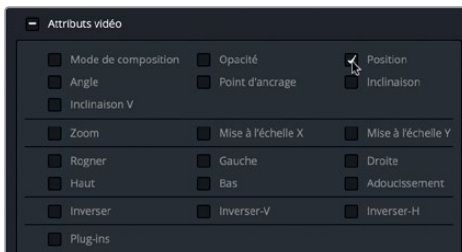


Maintenant que ce plan est mieux cadré, il va falloir copier ce réglage sur les autres plans de l'interview.

- 5 Choisissez Édition > Copier, ou appuyez sur Cmd-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 6 Dans la timeline, sélectionnez le plan de l'interview suivant, puis faites Cmd-clic (macOS) ou Ctrl-clic (Windows) sur les deux autres plans de l'interview pour les sélectionner.



- 7 Choisissez Édition > Coller les attributs, ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows) pour ouvrir la fenêtre Coller les attributs.
- 8 Dans la fenêtre qui s'affiche, cochez la case Position sous l'onglet Attributs vidéo, puis cliquez sur Appliquer.



Le réglage appliqué au premier plan de l'interview est désormais copié sur les autres plans.

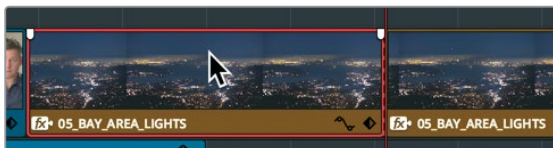
Utiliser les commandes à l'écran

Au lieu d'utiliser les paramètres de l'inspecteur pour appliquer des modifications standard (changement de position, d'échelle et de rotation), vous pouvez simplement utiliser les commandes à l'écran. Recadrons le plan en modifiant sa taille dans le viewer.

- 1 Appuyez sur Majuscule-flèche vers le bas pour aller sur le dernier marqueur rouge du plan **05_BAY_AREA_LIGHTS**.

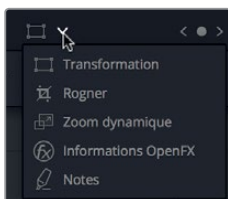
Il s'agit du dernier plan avant le générique. Il faut donc indiquer au spectateur que la bande-annonce va bientôt s'achever. Pour ce faire, nous allons réaliser un zoom arrière dans l'image. Tout d'abord, vous allez utiliser les commandes à l'écran pour augmenter la taille de l'image.

- 2 Dans la timeline, sélectionnez la première partie du plan **05 BAY AREA LIGHTS** et lancez la lecture.



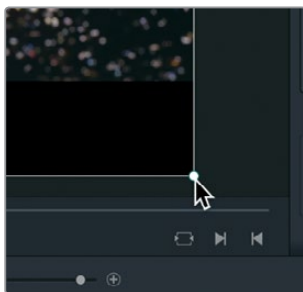
- 3 En bas à gauche du viewer, cliquez sur l'icône rectangle et choisissez l'option Transformation.

Des repères apparaissent dans le viewer pour indiquer la taille et la position de l'image.



Des repères apparaissent dans le viewer pour indiquer la taille et la position de l'image.

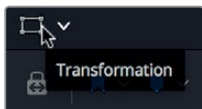
- 4 Pour modifier la taille du plan, tirez une des poignées du cadre jusqu'à ce que la valeur Zoom de l'inspecteur affiche 1.200.



Par défaut, les valeurs Zoom X et Y sont liées afin de conserver le ratio de l'image.

ASTUCE Le niveau de zoom qui se trouve en haut à gauche du viewer permet de modifier le grossissement de l'image dans l'interface.

- 5 En bas à gauche du viewer, cliquez sur le rectangle Transformation pour masquer les repères à l'écran.



Animer un plan redimensionné

La majorité des paramètres affichés dans l'inspecteur peuvent être animés. Vous allez utiliser l'image que vous venez de modifier pour placer la première image clé, puis vous placerez une autre image clé à la fin du plan.

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan **05 BAY AREA LIGHTS**.

- 2 Sélectionnez ce plan pour afficher les paramètres dans l'inspecteur.

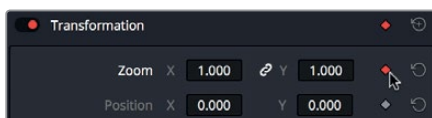
Pour animer les paramètres de l'image, il va falloir placer des images clés. Ces images clés permettent d'appliquer un réglage précis à des images en particulier. DaVinci Resolve détermine alors les valeurs intermédiaires pour créer une animation fluide.

Vous avez déjà agrandi le plan, vous devez maintenant positionner la tête de lecture à l'endroit où vous voulez dézoomer.

- 3 Placez la tête de lecture à un tiers du début du plan.

C'est à cet endroit que vous débutez l'effet de zoom arrière, vous allez donc y ajouter une image clé.

- 4 Dans l'inspecteur, cliquez sur le losange situé à droite des champs Zoom X et Y pour activer l'image clé.

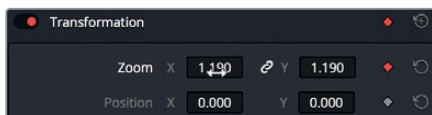


Pour animer un paramètre, vous devez régler au moins deux valeurs différentes sur des images distinctes. La valeur de l'image clé qui indique le début de l'animation est maintenant réglée. Vous allez maintenant devoir régler la valeur de l'image clé indiquant la fin de l'animation.

- 5 Dans la timeline, placez la tête de lecture à un tiers de la fin du plan **05 BAY AREA LIGHTS**.

DaVinci Resolve repose sur un modèle d'images clés automatique. Une fois qu'un paramètre est doté d'une image clé, une deuxième image clé est ajoutée automatiquement dès lors que vous changez la position de la tête de lecture et les réglages du paramètre.

- 6 Placez le curseur sur le champ Zoom X, puis tirer-le vers la droite jusqu'à ce qu'il affiche 1.0.



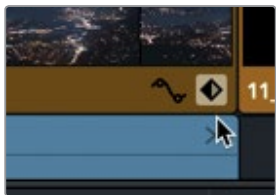
- 7 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire le plan sélectionné.

Les éditeurs d'images clés et de courbes permettent d'affiner davantage la position des images clés et la douceur des effets.

- 8 Zoomez dans la timeline afin d'avoir un meilleur aperçu du plan **05 BAY AREA LIGHTS**.
- 9 Avec le plan toujours sélectionné, cliquez sur le bouton en forme de losange situé en bas à droite du plan afin d'ouvrir l'éditeur d'images clés.

Les points blancs sur ces pistes symbolisent les images clés déjà présentes. Si vous déplacez ces points blancs, vous changez la position des images clés.

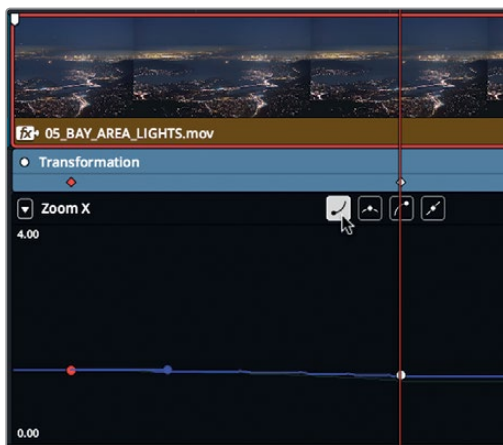
- 10 À gauche de ce bouton, cliquez sur le bouton sinusoïdal pour ouvrir l'éditeur de courbe.



L'éditeur s'ouvre sous le plan.

Dans l'éditeur de courbes, les points blancs représentent les images clés. Les boutons placés en haut de la fenêtre permettent de changer la forme de la courbe.

- 11 Dans l'éditeur de courbes, cliquez sur la première image clé (à gauche).
 12 Cliquez sur la première représentation de courbe en haut de l'éditeur afin de créer une courbe d'atténuation en sortie.



- 13 Dans l'éditeur de courbes, cliquez sur la dernière image clé (à droite).
 14 Cliquez sur l'avant-dernière représentation de courbe en haut de l'éditeur pour créer une courbe d'atténuation en entrée.



- 15 Cliquez sur les icônes en forme de losange et de courbe pour refermer les deux éditeurs.
- 16 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire le plan sélectionné.

Rendre en arrière-plan

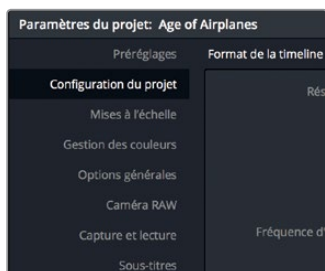
En fonction de la vitesse de votre ordinateur et de votre disque dur, mais aussi du type de fichiers que vous utilisez, tous les effets ne pourront pas toujours être lus en temps réel. Le nombre d'images par seconde que peut atteindre votre ordinateur est affiché en haut du viewer timeline. Si un point rouge est affiché à côté du chiffre, cela signifie que la vitesse de lecture de votre projet est plus lente que la fréquence d'images du projet.

Pour optimiser les performances de lecture d'effets complexes, DaVinci Resolve rend automatiquement les données sur votre disque dur. Bien que Resolve utilise trois systèmes de rendus différents, cet exercice se concentre sur l'opération de rendu Automatique de la page Montage.

Tout d'abord, assurez-vous que le paramètre de rendu est activé.

- 1 Choisissez Lecture > Rendus > Automatique.
L'option Automatique s'applique aux effets relatifs à la timeline, comme les transitions, les réglages de l'opacité et les surimpressions des éléments composites. Les segments de la timeline qui doivent être rendus sont accompagnés d'une ligne rouge, tandis que les segments qui ont déjà été rendus sont accompagnés d'une ligne bleue.

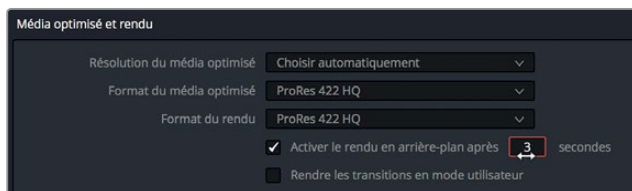
Jusqu'ici, rien de compliqué, mais il existe d'autres paramètres qui permettent de personnaliser cette opération.
- 2 Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez Fichier > Paramètres du projet > Configuration du projet.



Cet onglet comprend la section Média optimisé et rendu. Le menu déroulant règle le format de compression utilisé par DaVinci Resolve pour sauvegarder les fichiers rendus. Les formats Non compressé 10-bit et 8-bit ainsi que les différents formats DNxHR d'Avid sont communs à macOS et Windows. Sur macOS, DaVinci Resolve inclut également le format de compression ProRes d'Apple.

Le paramétrage par défaut crée un fichier 10 bits, offrant un produit final de bonne qualité. Si vous travaillez temporairement sur un ordinateur portable, vous pourriez choisir un format en 8 bits légèrement moins élevé, par exemple DNxHR HQ ou ProRes 422, afin d'obtenir un traitement d'images plus rapide. Mais, gardons les paramètres par défaut pour le moment et examinons le traitement en arrière-plan.

- 3 Cochez la case Activer le rendu en arrière-plan après, si celle-ci n'est pas déjà sélectionnée. Lorsque le rendu en arrière-plan est activé, il débute dès que le nombre de secondes d'inactivité réglé dans cette option est atteint.
- 4 Dans le champ Activer le rendu en arrière-plan, saisissez **3**.



Le rendu en arrière-plan démarre dès que l'ordinateur est inactif pendant plus de trois secondes.

ASTUCE Pour supprimer tous les rendus sur ce projet, choisissez Lecture > Supprimer les rendus > Tous.

Si le paramètre de rendu est réglé sur Automatique, Resolve rend automatiquement tous les éléments nécessaires à l'optimisation de la lecture des effets. Si vous rouvrez un projet, les plans qui auront été rendus le seront toujours. En revanche, si vous modifiez un effet qui a été rendu, il faudra relancer l'opération.

Créer des variations de vitesse constante

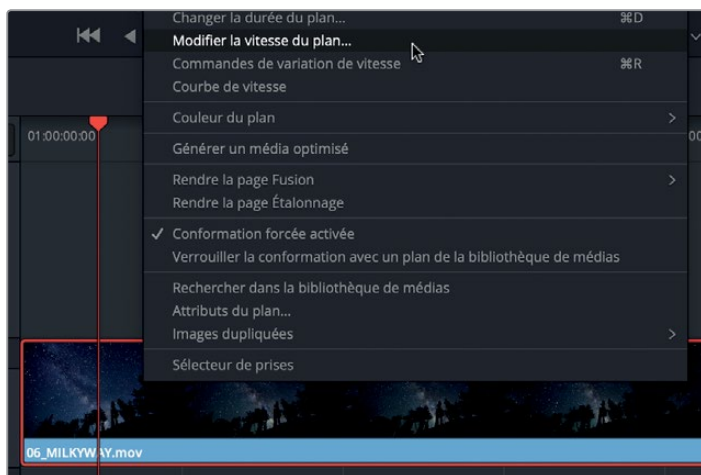
Il existe de nombreuses raisons pour lesquelles vous serez sans doute amené un jour à modifier la vitesse de lecture d'un clip. Les effets de vitesse permettent par exemple de rendre des actions plus dramatiques, ou plus simplement de faire tenir un plan un peu trop long ou un peu trop court dans une séquence. Dans la plupart des productions, vous accélérerez, ralentirez, ou appliquerez un arrêt sur image de quelques secondes.

Une des variations de vitesse les plus populaires est la variation de vitesse constante. Cette opération consiste à modifier uniformément la vitesse d'un plan dans la timeline afin de créer un plan en accéléré ou au ralenti.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan **06_MILKYWAY**.
- 2 Lancez la lecture du plan (nous vous conseillons de toujours visionner les plans que vous voulez modifier).

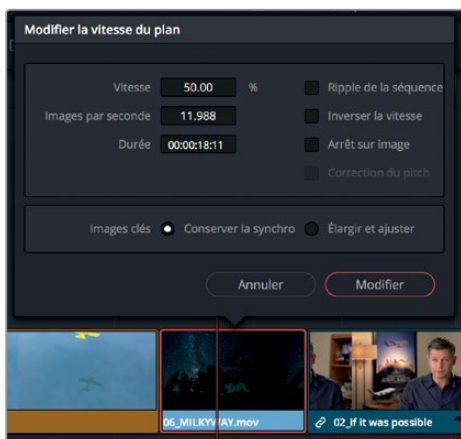
La vitesse de cette scène de nuit est légèrement trop rapide. Nous allons donc la changer, sans modifier sa durée dans la timeline.

- 3 Sélectionnez **06_MILKYWAY**. Faites un clic droit sur le plan, puis choisissez l'option Modifier la vitesse du plan dans le menu contextuel.



La fenêtre qui s'ouvre comporte de nombreux paramètres liés à la lecture du plan.

- 4 Dans le champ Vitesse, saisissez **50** et cliquez sur Modifier pour fermer la fenêtre.



Le plan va ainsi être lu à une vitesse deux fois moins élevée (12 images par seconde) que la fréquence d'images à laquelle il a été capturé. Une icône s'affiche à côté du nom du clip pour signaler que sa vitesse a été modifiée.

- 5 Lancez la lecture du plan pour visionner le changement.

Quand vous créez un effet de ralenti, la modification des paramètres Modifier la vitesse du plan n'entraîne pas d'allongement de la durée totale du projet. Toutefois, DaVinci Resolve dispose d'outils qui permettent de modifier la vitesse d'un plan en modifiant sa durée.

Variation de la vitesse avec les outils de sélection et de raccord Trim

Alors que l'option Modifier la vitesse du plan crée une variation de vitesse constante et conserve la durée du plan, les commandes de variation de vitesse permettent d'allonger ou de réduire la durée d'un plan en modifiant sa vitesse.

- 1 Faites un clic droit sur le plan **06_MILKYWAY**, puis choisissez Commandes de variation de vitesse dans le menu contextuel, ou appuyez sur Cmd-R (macOS) ou Ctrl-R (Windows).



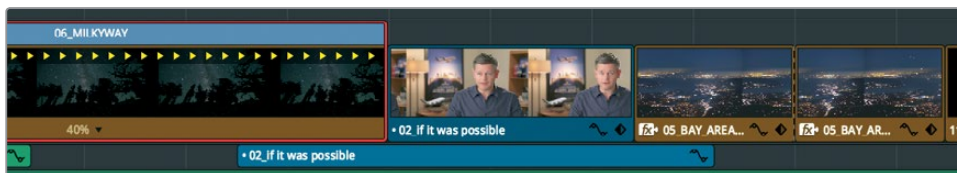
Une barre de variation de la vitesse apparaît au-dessus du plan dans la timeline. La vitesse actuelle du plan est affichée en bas. La barre de variation permet de modifier la vitesse du plan.

- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Trim, ou appuyez sur T.
- 3 Placez le pointeur de la souris sur le bord droit de la barre de variation de la vitesse.



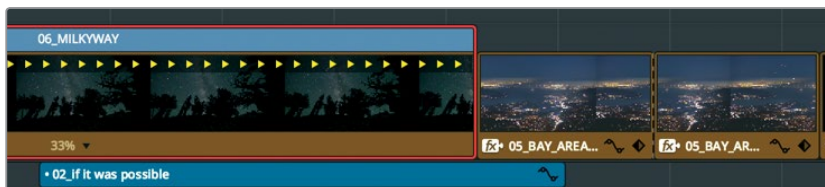
Il se transforme alors en curseur à double flèche.

- 4 Tirez le bord droit pour allonger le plan jusqu'à ce que la vitesse atteigne 40 %.



Si vous tirez la barre de variation vers la gauche, cela ralentit la vitesse de lecture et augmente ainsi la durée du plan. Lorsque l'outil Trim est sélectionné, toute modification de la barre de variation décale les autres plans dans la timeline. De cette façon, vous allez vous rendre compte que l'effet produit sur le plan varie en fonction de l'outil utilisé.

- 5 Appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows) pour annuler les étapes précédentes.
- 6 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil de sélection ou appuyez sur A.
- 7 Tirez le côté droit de la barre de variation jusqu'à ce que le plan amont soit complètement écrasé.



- 8 Lancez la lecture du plan pour visionner le changement.

ASTUCE Pour réinitialiser la vitesse du plan, choisissez « Réinitialiser à 100 % » dans le menu déroulant.

Lorsque l'outil de raccord Trim est sélectionné, les plans aval sont décalés vers la droite. La durée du plan et la durée totale de la timeline sont donc allongées.

Inverser le sens de lecture d'un plan

Lorsque les commandes de variation de vitesse sont affichées, vous pouvez utiliser le menu déroulant situé en bas du plan pour modifier la vitesse, au lieu d'utiliser la barre de variation.

- 1 En bas du plan **06_MILKYWAY**, cliquez sur le menu de variation de la vitesse.



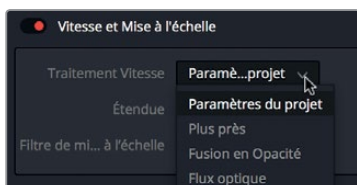
Ce menu comprend les options standard relatives à la vitesse. Il permet également de régler les points de vitesse qui permettent d'appliquer une variation de vitesse. Il existe aussi d'autres options qui permettent de réinitialiser ou d'inverser le sens de la lecture d'un plan.

- 2 Dans ce menu, choisissez Inverser le segment.
- 3 Lancez la lecture du plan pour visionner le changement.
Le plan est alors lu en sens inverse, à la même vitesse.

Modifier le traitement de la vitesse

Il est possible de modifier le traitement de la vitesse dans le but d'améliorer le rendu des images. Les paramètres relatifs au traitement de la vitesse situés dans l'inspecteur offrent un contrôle extrêmement précis. Le traitement que vous choisirez dépendra du type de mouvement contenu dans la prise et du temps que vous voulez consacrer au rendu.

- 1 Sélectionnez le plan **06_MILKYWAY** que vous venez de modifier.
- 2 Ouvrez l'inspecteur.
- 3 Faites défiler la fenêtre jusqu'en bas.
- 4 Cliquez sur le menu déroulant Traitement Vitesse.



Vous disposez de trois options de traitement : Plus près, Fusion en Opacité et Flux optique.

- Plus près est l'option de traitement la plus rapide. Elle offre un résultat de qualité moyenne, car le ralenti est créé en dupliquant simplement les images. Il s'agit de l'option par défaut.
- Fusion en Opacité nécessite un processeur d'une puissance élevée et offre un résultat de meilleure qualité. Cette option insère des images intermédiaires en fondu pour produire des mouvements moins saccadés. Il s'agit de l'option la plus fiable et qui offre en général les meilleurs résultats.
- Flux optique requiert la puissance de processeur la plus élevée. Cette option repose sur une technique d'estimation du mouvement et de warping des images sources afin de générer de nouvelles images. Le résultat est fluide lorsque les plans sont relativement simples. Cependant, si deux éléments en mouvement se croisent ou si les mouvements de la caméra sont saccadés, ce traitement peut faire apparaître des artefacts.

ASTUCE Le paramètre Mode Estimation du mouvement peut améliorer ces problèmes d'artefacts indésirables (Paramètres du projet > Configuration du projet > Fusion en Opacité).

- 5** Dans le menu déroulant, choisissez Flux optique.

Une ligne rouge apparaît au-dessus du plan pour indiquer qu'il doit être rendu. Si le rendu Automatique est activé, il sera effectué en arrière-plan et vous pourrez visionner le résultat presque instantanément.

- 6** Une fois le plan rendu, lancez la lecture pour voir le résultat.

Il est judicieux de commencer par choisir le traitement Flux optique pour voir si le résultat convient, puis de revenir à l'option Fusion en Opacité en cas de besoin. Le traitement Flux optique, contrairement aux autres types de traitement, nécessite le rendu des plans modifiés.

Révision

- 1** Dans quel cas est-il impossible de tirer la transition pour allonger la durée dans la timeline de la page Montage.
- 2** Comment sauvegarder une transition personnalisée ?
- 3** Vrai ou faux ? Le rendu en arrière-plan se règle et s'active dans l'inspecteur.
- 4** Quel est le nombre minimum d'images clés nécessaires à la création d'une animation ?
- 5** Si vous voulez changer la vitesse d'un plan, quelle est la différence entre les options « Modifier la vitesse du plan » et « Commandes de variation de vitesse » ?

Réponses

- 1 Si aucune image n'est disponible dans les poignées d'un plan auquel vous avez ajouté une transition, vous ne pourrez pas en modifier la durée.
- 2 Pour enregistrer une transition personnalisée comme pré-réglage, faites un clic droit sur la transition dans la timeline et choisissez Ajouter comme transition prédéfinie.
- 3 Faux. Le rendu en arrière-plan peut être réglé et activé dans les Paramètres du projet.
- 4 Deux images clés de valeurs différentes et à deux endroits différents sont nécessaires pour créer une animation.
- 5 L'option Modifier la vitesse du plan ouvre une fenêtre qui permet de régler la vitesse. Une fois réglée, la durée du plan demeure la même, même s'il est lu à une vitesse différente. L'option Commandes de variation de vitesse ouvre une barre de vitesse au-dessus du plan dans la timeline. Modifier cette barre permet d'accélérer ou de ralentir le plan en modifiant sa durée.

Introduction à la postproduction audio et à l'illustration sonore

Vous connaissez sans doute l'expression « Une image vaut mille mots ». Et bien, dans le domaine de l'audiovisuel, on peut s'interroger sur la justesse de cette formule à tel point l'image et le son sont deux éléments indissociables d'un film. D'ailleurs, une bande-son de qualité induit un climat psychologique qui imprègne l'inconscient des spectateurs et qui les transporte dans le monde du réalisateur. Une bande-son faite à la va-vite peut ruiner tous les efforts déployés au cours du tournage, car elle détournera le spectateur de l'histoire et attirera son attention vers les aspects les moins reluisants du film.

Bien entendu, la postproduction audio ne concerne pas uniquement le réglage des volumes et le mixage des pistes. Transformer des éléments sonores en une bande-son de qualité demande du temps, une maîtrise technique, une certaine fibre artistique, mais aussi l'utilisation d'outils professionnels. La bonne nouvelle c'est que DaVinci Resolve 15 intègre les outils qui permettent de créer des bandes-son professionnelles ! Mais avant de commencer à composer votre première bande-son, nous vous recommandons de lire les informations suivantes pour découvrir les différentes étapes de la postproduction audio.

Gardez bien à l'esprit qu'un workflow se compose d'une multitude de paramètres avec lesquels il faudra composer : le type de projet, le budget, le format, la durée ou encore la méthode d'exportation et de distribution. Ces composants détermineront la taille de l'équipe technique, le temps que vous devrez y consacrer et les outils nécessaires pour mener à bien les différentes tâches. Dans cette introduction, nous allons nous concentrer sur les principes fondamentaux qui régissent la postproduction audio. Vous y découvrirez l'ensemble des étapes et des métiers qui interviennent à ce moment du workflow. Cependant, comme la page Fairlight est intégrée au logiciel DaVinci Resolve, vous pourrez aussi réaliser toutes ces étapes sans l'aide de personne.

En quoi consiste la postproduction audio ?

Commençons par expliquer les termes de bases. La **postproduction audio** fait référence au processus de création d'une bande-son qui accompagne une production audiovisuelle. Nous employons ici à dessein le terme un peu vague de « production audiovisuelle ». En effet, tous les projets, professionnels ou amateurs, longs ou courts, peuvent être réalisés avec le logiciel DaVinci Resolve. Une **bande-son** est simplement la partie sonore d'un film.

L'expérience que vivra le spectateur dépend énormément de la qualité de cette bande-son. Si elle est réussie, alors le public n'y prêter pas trop d'attention. Par contre, s'il commence à se focaliser sur la musique ou sur les effets sonores, il risquera de quitter le cinéma ou de zapper.

Si vous avez déjà enregistré ou regardé un film « fait maison », en particulier s'il comportait des scènes tournées en extérieur (à la plage ou dans un parc d'attraction), vous avez sans doute déjà en tête les problèmes « sonores » qu'elles peuvent poser. En général, ce type de scènes comportent une ambiance sonore qui distraira inmanquablement votre public de l'action principale. Il faut donc absolument corriger tous les éléments de la bande-son pour qu'elle accompagne l'image sans l'étouffer. Avec quelques petites modifications, les dialogues seront clairs, les effets réalistes et l'ambiance sonore sera présente, mais perçue de manière inconsciente.

Quelles sont les étapes de la postproduction audio ?

Depuis l'invention du cinéma parlant, la règle d'or a toujours été de continuer à travailler la bande-son jusqu'à ce que le montage du film soit définitif.

Mais il est assez rare qu'aucun changement ne soit apporté au film, même une fois celui-ci déclaré « définitif ». Pourquoi est-ce si important ? Parce que les éléments sonores doivent toujours être synchronisés à l'image près. Même si le son est décalé d'une ou de deux images, la désynchronisation sera visible et votre production aura l'air très amateur !

Dans les workflows de postproduction traditionnels, tous changements apportés à la version définitive entraînent des modifications en cascade sur les autres éléments de la production. Mais si vous travaillez sur DaVinci Resolve, le seul logiciel de montage au monde qui intègre une véritable station de montage audionumérique (DAW), vous pourrez immédiatement mettre votre bande-son à jour. Si vous travaillez seul, cette flexibilité vous permettra de naviguer entre le film, la bande-son et l'étalonnage très facilement.

Et même si vous travaillez sur une production avec plusieurs collaborateurs, DaVinci Resolve vous rend la vie beaucoup plus facile. Vous pourrez en effet mettre à jour, transférer des fichiers vers d'autres logiciels et conformer vos éléments sans jamais quitter le logiciel ! Enfin, n'oublions pas d'ajouter que le monteur-mixeur pourra travailler sur la même timeline que le monteur vidéo, limitant ainsi le nombre d'erreurs et les problèmes de synchronisation. Une fois le travail sur la bande-son commencé, le monteur vidéo peut utiliser une copie de la timeline pour

apporter ses modifications. De cette façon, et grâce à l'outil de comparaison de DaVinci Resolve, le monteur audio pourra alors facilement retrouver les changements apportés à la timeline.

DaVinci Resolve dispose d'outils indispensables pour réaliser une bande-son de qualité, que vous travailliez sur un petit projet ou sur une grosse production hollywoodienne. Et si vous travaillez à plusieurs, vous pouvez facilement envoyer vos projets à des illustrateurs sonores et à des ingénieurs pour qu'ils mixent et mastérisent la bande-son.

Il est maintenant temps de découvrir les différentes étapes qui ponctuent la postproduction audio. Grâce au logiciel DaVinci Resolve, vous pouvez réaliser ces étapes seul ou en équipe.

Établir un plan de montage audio

Un **plan de montage audio** est une liste d'éléments sonores et musicaux qu'il faut ajouter, corriger ou réenregistrer. Elle est souvent préparée en collaboration avec le réalisateur, l'illustrateur sonore et le compositeur. Cette liste énumère les repères musicaux, les éléments sonores importants, les raccords à effectuer sur les dialogues et tous autres informations visant à améliorer le montage audio.

La fonction Marker de DaVinci Resolve permet d'insérer des marqueurs dans la timeline, accessibles à la fois sur les pages Montage et Fairlight. L'index qui regroupe les marqueurs dans la page Fairlight sert de plan de montage interactif, qui permet non seulement d'avoir un aperçu des informations qui accompagnent les marqueurs, mais aussi de placer rapidement la tête de lecture sur l'emplacement du marqueur dans la timeline.

Montage paroles

Un **montage paroles** consiste à répartir les dialogues sur différentes pistes, mais aussi à supprimer ou à remplacer tous les sons inutiles. C'est également au cours de cette étape que l'on peut modifier individuellement le niveau audio des plans pour obtenir une bande-son harmonieuse. Mais pourquoi est-ce si important ? Parce que dans un film, les mots sont vitaux. Des dialogues étouffés ou inaudibles n'ont aucune valeur ajoutée et aucun intérêt ! Les spécialistes du montage paroles sont responsables des dialogues, des commentaires et des voix off.

La première étape du montage paroles consiste à répartir les voix de chaque personnage sur leur piste propre. Les pistes sont ensuite regroupées sur une piste spécifique. Cette étape est indispensable, car chaque voix est unique, et doit donc être traitée individuellement. Il faut notamment normaliser le volume, régler l'égalisation et la dynamique individuellement.

Ensuite, le monteur doit nettoyer les pistes et supprimer les sons indésirables (une langue qui claque ou un bruit de lèvres par exemple). Si un son doit être supprimé, c'est à ce moment qu'il faut le faire. Les plug-ins et les effets permettent de supprimer ce genre de bruits automatiquement, mais sachez que chaque traitement que vous appliquez à un plan peut entraîner une altération de la voix.

Une fois le dialogue nettoyé, les niveaux sonores de chaque piste doivent être normalisés. Si un dialogue ne peut pas être utilisé, parce qu'il est endommagé ou parce qu'il comporte des bruits parasites, il doit être remplacé par un élément sonore d'une autre prise ou être réenregistré. L'enregistrement a posteriori d'un dialogue par-dessus une image s'appelle **l'ADR (Automated Dialog Replacement)**.

La réalisation du montage paroles demande beaucoup de temps et représente souvent une étape un peu laborieuse du processus de postproduction. Mais grâce à DaVinci Resolve, vous disposez d'outils de traitement audio performant et de raccourcis qui vous permettront d'optimiser votre temps de travail.

Illustration sonore et montage effets

Une fois le montage paroles terminé, il est temps de passer au côté un peu plus amusant de la postproduction audio. L'illustrateur sonore est à l'audio ce que le directeur de la photographie est à la vidéo. Il est responsable d'élaborer l'ambiance sonore perçue inconsciemment par le spectateur, mais aussi de la gestion des pistes sonores et musicales qui composent la bande-son. Ces pistes comprennent notamment les dialogues, l'ambiance, les effets sonores « hyper réalistes » et les bruitages.

Les illustrateurs sonores sont non seulement responsables de l'illusion sonore et de l'ambiance de la bande-son, mais ils sont aussi chargés de créer, d'enregistrer et d'améliorer les éléments sonores qui n'existeraient sinon que dans leur imagination. Après tout, il existe de nombreux projets qui doivent être accompagnés de sons que l'on ne pourrait pas capturer dans la réalité. Où trouve-t-on sur terre des grognements de dragons, des bruits d'extraterrestres ou des borborygmes de zombies ? Ces sons doivent être créés de toute pièce, en mélangeant des sons réels et artificiels, auxquels il faut ensuite appliquer un grand nombre de traitements audio et d'effets.

L'illustrateur sonore détermine la profondeur et le détail des d'effets sonores, tandis que le monteur son se charge de placer les effets sur les pistes correspondantes. Les effets sonores sont répartis en quatre catégories :

Les sons directs : ils correspondent à tous les enregistrements effectués pendant le tournage.

L'ambiance : elle regroupe tous les sons d'arrière-plan, tels que les vagues qui balayent la plage et les mouettes qui crient au loin.

Les effets sonores : ils doivent être synchronisés très précisément sur la timeline et sont indispensables à l'histoire.

Le bruitage : il consiste à reproduire en studio des bruits réalistes en parfait synchronisme avec l'image. Le bruitage est également connu sous le nom de Foley, en hommage au premier bruiteur du cinéma parlant, Jack Foley. Le bruitage peut remplacer n'importe quel élément audio, du coup de poing aux bruits de pas en passant par le bruit produit par le frottement d'un vêtement.

Les outils de traitement audio de la page Fairlight ont été spécialement conçus pour entretenir l'illusion de la réalité et pour placer avec précision les effets sonores. De plus, les outils de variations de la vitesse permettent de créer des effets sonores et des effets de pitch sophistiqués.

Montage musique

Le montage musique consiste à placer différents éléments musicaux sur une bande-son pour en mettre encore plus en valeur l'ambiance et l'histoire. Les éléments musicaux sont répartis en deux catégories : la musique présente au cours de l'enregistrement d'un plan, appelée source ou **son diégétique** ; et la musique ajoutée en postproduction pour mettre en place un climat psychologique particulier, appelée **son extradiégétique**.

Les sons diégétiques demandent un peu d'attention. Il faut en effet vérifier que leur volume sonore, leur position, leur effet et leur présence se fondent parfaitement dans le plan qu'il accompagne.

Les sons extradiégétiques sont ajoutés en postproduction pour accentuer une émotion ou une situation (musique, stingers et stabs). Les stingers sont en général des notes ou des accords qui permettent de renforcer le suspense. Les stabs sont des éléments musicaux courts qui attirent l'attention sur un élément ou un personnage de l'histoire.

Améliorer les pistes audio

Une fois les différents types de montage (paroles, effets et musique) terminés, il est temps d'harmoniser les pistes entre elles. Les outils que nous allons vous présenter maintenant vous rappelleront sans doute certains des outils utilisés pour l'étalonnage. Comme vous êtes en train d'apprendre le fonctionnement de DaVinci Resolve, vous savez déjà que l'étalonnage fait partie intégrante du processus de postproduction. Nous allons donc vous indiquer les similarités entre les réglages de l'audio et de la couleur.

Ce processus pourrait d'ailleurs porter le nom de correction audio. Pour améliorer vos pistes audio, vous travaillerez avec quatre éléments : le volume sonore, la dynamique, l'égalisation et le panoramique. Chaque piste intègre déjà ces éléments, aucun plug-in n'est donc requis.

Les commandes liées au **volume** permettent de régler en décibel le niveau sonore d'une piste. Elles se rapprochent des paramètres de luminance (luminosité), car tout comme le volume, la luminance doit se conformer à une norme de diffusion. De plus, si le réglage de ces deux éléments audio et vidéo diffère d'une scène à l'autre, vous pouvez être sûr que le public le remarquera ! Le niveau sonore peut être réglé individuellement sur chaque plan, piste et sortie principale, tout comme la luminance (niveaux de noirs et de blancs), qui peut être réglée individuellement sur chaque plan, scène et sortie. Dans DaVinci Resolve, vous pouvez modifier le volume des plans dans la timeline et dans l'inspecteur. Le volume des pistes peut être, quant à lui, modifié avec les curseurs de la console de mixage. Vous pouvez également changer le volume en cours de lecture à l'aide de la fonction d'automation.

Les commandes liées à la dynamique règlent l'écart entre le son le plus faible et le son le plus fort d'une piste. Sur une image, la dynamique audio correspondrait plus ou moins au contraste. Une piste comportant des éléments très forts et très faibles (murmures et cris simultanés) explore une large dynamique. En revanche, une publicité comportant uniquement une voix off explore une dynamique quasi nulle, car le volume sonore est le même du début à la fin. Si vous avez déjà utilisé les formes d'onde ou le scope Parade de la page Étalonnage, pensez à la dynamique comme aux niveaux de blancs et de noirs que vous voyez sur ces graphiques. Les sons les plus forts (-3dB) correspondent aux blancs et les sons les plus faibles correspondent aux noirs.

La console de mixage de la page Fairlight regroupe les quatre outils de contrôle les plus courants. Le compresseur sert à limiter la dynamique du signal en réduisant l'écart entre les niveaux forts et les niveaux faibles. L'expanseur, par contre, élargit la dynamique du signal pour augmenter l'écart entre les niveaux forts et les niveaux faibles. Le limiteur limite le signal audio pour qu'il ne dépasse pas le niveau cible. Le gate coupe le signal audio dès que son niveau descend en dessous d'un seuil prédéfini.

Le **panoramique** vise à répartir le son dans l'espace sonore. Au même titre que le directeur de la photographie est responsable de tout ce qui concerne les prises de vues, ces commandes servent à recréer une sensation de relief acoustique dans le film. Les signaux sont répartis entre les voies gauches et droites pour donner l'impression que le son arrive de tout côté. DaVinci Resolve propose des outils panoramiques sur les pages Montage et Fairlight, permettant de positionner le son 2D (stéréo) et 3D.

Les commandes liées à l'égalisation modifient la réponse en fréquences du système de diffusion pour obtenir un meilleur rendu sonore. En étalonnage, elles correspondent aux commandes qui modifient la couleur, la saturation et la teinte de l'image. Si l'on souhaite par exemple colorer une voix pour la rendre plus identifiable, il suffit de modifier légèrement sa fréquence. La fonction première de l'égalisation est de réduire les fréquences qui empêchent d'entendre clairement la voix et d'augmenter les fréquences choisies pour améliorer la bande-son. La console de mixage de la page Fairlight comprend un égaliseur paramétrique à six bandes par piste. C'est l'outil idéal pour les améliorer.

Mixage et Mastering

La dernière étape de la production audio consiste à mixer les pistes et à mastériser le signal de sortie. Si vous avez réalisé toutes les étapes expliquées ci-dessus, celle-ci devrait être relativement facile. Le mixage audio et le mastering visent à équilibrer les niveaux des différentes pistes afin qu'elles s'harmonisent parfaitement ensemble. Pour ce faire, il faut appliquer des modifications précises aux niveaux des pistes ou regrouper les pistes identiques en subs pour qu'elles soient plus faciles à contrôler avec un fader. Le master audio final doit être de bonne qualité et répondre aux normes relatives à l'intensité sonore. Heureusement, la page Fairlight comprend tous les outils dont vous avez besoin pour mixer les pistes et régler cette intensité.

Maintenant que vous avez une meilleure compréhension des différentes étapes à accomplir pour réaliser un mix audio de qualité, vous pouvez vous lancer dans les chapitres suivants et commencer à mettre en pratique ce que vous avez appris.

Chapitre 7

Travailler l'audio sur la page Montage

Si vous travaillez dans un grand studio de postproduction, votre travail sur l'audio se limitera peut-être au montage audio, mais si vous réalisez un film « maison », alors, vous devrez assurer la réalisation de l'ensemble des étapes. Et même si vous travaillez ensuite avec un monteur audio, il vous faudra être en mesure de proposer un mix provisoire à votre client avant que la bande-son soit finalisée.

La page Montage de DaVinci Resolve 15 comprend des outils de montage audio et de mixage qui vous aideront à créer votre bande-son. La page Fairlight est dotée quant à elle d'un poste de travail audionumérique (DAW) complet. Dans ce chapitre, vous allez travailler sur la page Montage pour ajouter des effets sonores sur des pistes audio, puis vous réglerez les niveaux pour produire un mix audio de qualité.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

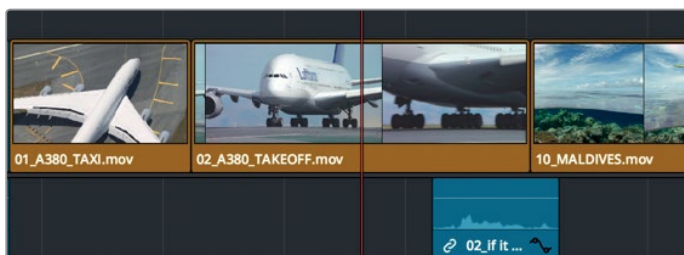
Objectifs

Utiliser les marqueurs	160
Marquer un segment	163
Annoter les plans	164
Personnaliser l'interface pour le montage audio	171
Ajouter des pistes et assigner du contenu	173
Appliquer un code couleur aux pistes	176
Trouver les marqueurs avec l'outil Index de la timeline	177
Visualiser les marqueurs dans un chutier	178
Relier les plans	180
Contrôler, isoler et couper le son des pistes audio	181
Lire les indicateurs et régler les niveaux	182
Changer le niveau sonore d'un plan	188
Ajouter des fondus audio	190
Révision	191

Utiliser les marqueurs

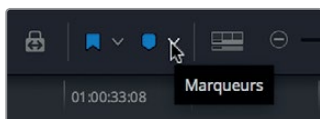
Vous allez créer un mix sur une version de la timeline identique à celle sur laquelle vous avez travaillé jusqu'à présent. Comme les commentaires et la musique se trouvent déjà sur la timeline, vous allez maintenant essayer d'identifier les segments sur lesquels on pourrait ajouter des effets sonores. Vous pouvez annoter les plans dans le viewer source à l'aide de marqueurs, afin d'identifier un moment spécifique sur la règle temporelle ou de définir une durée. Ces marqueurs peuvent également servir à se souvenir de tâches à effectuer. Dans cette timeline, vous allez utiliser des marqueurs pour identifier quatre endroits sur lesquels des effets sonores doivent être ajoutés.

- 1 Ouvrez le projet Age of Airplanes et choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail.
- 2 Dans le chutier Rough Cuts, double-cliquez sur la timeline **05 Audio Rough Cut** pour la charger dans le viewer timeline.
- 3 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au milieu du plan **02_A380_TAKEOFF**.



On pourrait ajouter un bruit de décollage sur ce plan. Pour placer un marqueur à cet endroit, le plan doit tout d'abord être sélectionné.

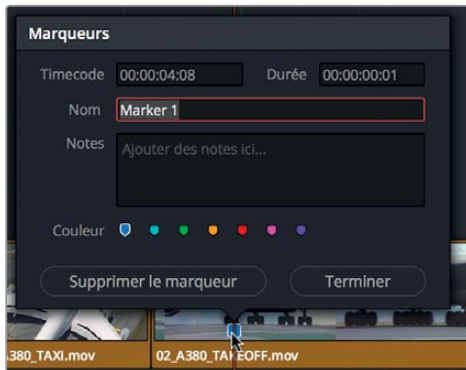
- 4 À l'aide de l'outil de sélection, cliquez sur le plan dans la timeline.
Vous pouvez ajouter des marqueurs en utilisant le bouton Marqueur qui se trouve dans la barre d'outils.
- 5 Cliquez sur le bouton Marqueurs.



ASTUCE Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer les marqueurs à l'aide du menu Option des viewers.

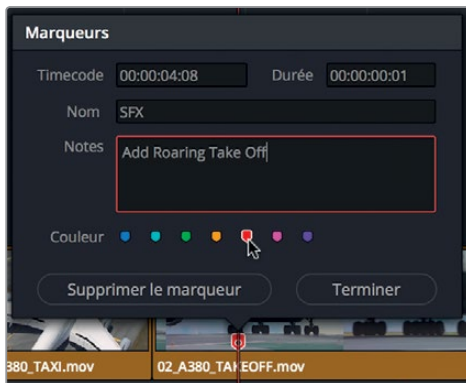
Un marqueur bleu est alors ajouté au plan qui se trouve sous la tête de lecture.

- 6 Sur le plan, double-cliquez sur le marqueur bleu, ou sélectionnez le marqueur et appuyez sur Majuscule-M, pour ouvrir la fenêtre Marqueurs.



Pour mieux organiser votre travail, vous avez la possibilité de changer la couleur des marqueurs. Vous pouvez par exemple ajouter des marqueurs verts pour l'ajout de graphiques et des marqueurs violets pour les effets. Vous pouvez également ajouter des instructions pour décrire les changements à appliquer.

- 7 Cliquez sur le marqueur rouge et dans le champ Nom, saisissez **SFX**. Dans les notes, saisissez **Add Roaring Take Off**. Cliquez sur Terminer.



Une fois cette opération réalisée, vous devez encore ajouter des marqueurs et des notes sur deux autres plans.

- 8 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au centre du plan **10_MALDIVES**.



Ici, nous allons utiliser un raccourci clavier. Il s'agit de la méthode la plus rapide pour ajouter un marqueur.

- 9 Appuyez deux fois sur la touche M.
Cette action permet à la fois de marquer le plan et d'ouvrir la fenêtre.
- 10 Dans le champ Nom, saisissez **SFX**, puis, dans le champ Notes, saisissez **Add Overhead Sea Plane**. Cliquez sur Terminer.

ASTUCE Pour supprimer un marqueur, ouvrez la fenêtre Marqueur, puis cliquez sur le bouton Supprimer le marqueur, ou sélectionnez le marqueur et appuyez sur la touche Supprimer.

- 11 Ensuite, placez la tête de lecture au centre du plan **08_SOUTH_POLE_DC3** et cliquez dans la zone grise au-dessus du plan afin de tout désélectionner.



Ici, nous allons utiliser un raccourci clavier. Il s'agit de la méthode la plus rapide pour ajouter un marqueur.

- 12 Appuyez sur la touche M.
Le marqueur est ajouté à la règle temporelle au niveau de la tête de lecture. Contrairement aux marqueurs appliqués sur les plans, vous pouvez déplacer ce plan sans modifier la position du marqueur. En dehors de cela, ce marqueur fonctionne de la même façon que les autres.
- 13 Appuyez de nouveau sur M pour ouvrir la fenêtre et dans le champ Nom, saisissez **SFX**. Dans les notes, saisissez **Add Loud Prop Plane**.

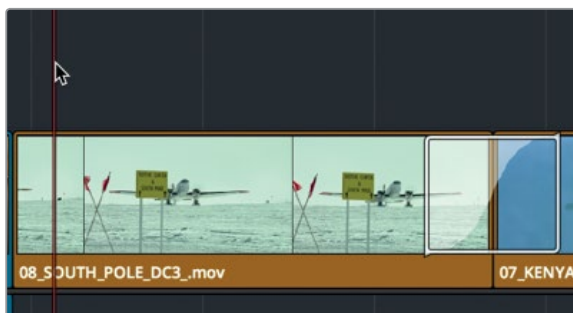
ASTUCE Si vous effectuez un raccord Ripple dans la timeline, le marqueur sera également déplacé sur la règle temporelle.

Tous les marqueurs rouges sont désormais ajoutés au film

Marquer un segment

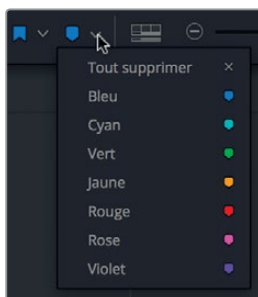
Les marqueurs ne servent pas uniquement à identifier une seule image sur un plan ou sur la règle temporelle. Vous pouvez aussi les utiliser pour marquer un segment dans un plan. Ajoutons maintenant un marqueur sur un segment que vous retravaillerez au cours de l'étalonnage. Comme il ne s'agit pas d'un changement audio, vous allez changer de couleur.

- 1 Dans la barre d'outils, zoomez dans le plan **08_SOUTH_POLE_DC3**, où vous venez d'ajouter un marqueur rouge. Veillez à ce qu'aucun autre plan ne soit sélectionné dans la timeline.
- 2 Positionnez la tête de lecture au début du plan **08_SOUTH_POLE**.



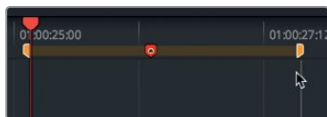
Choisissons la couleur jaune pour les modifications visuelles.

- 3 Ouvrez le menu déroulant Marqueur et choisissez la couleur Jaune.



Le marqueur est ajouté à la règle temporelle.

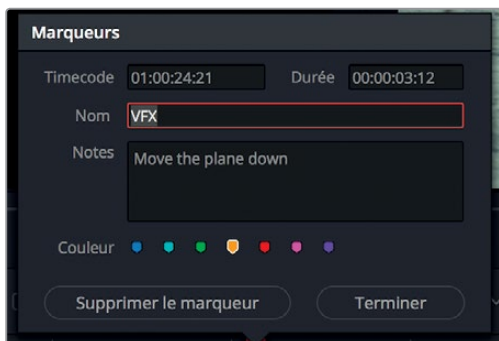
- 4 En cliquant sur le marqueur, appuyez sur la touche Option (macOS) ou Alt (Windows), puis faites-le glisser vers la gauche jusqu'à ce que la sélection s'applique jusqu'à la fin du plan.



Le marqueur couvre maintenant toute la durée du plan. Vous pouvez désormais ajouter une note ou bien dessiner sur les images.

- 5 Appuyez sur Majuscule-M pour ouvrir la fenêtre du marqueur.

- 6 Dans le champ Nom, saisissez VFX, puis, dans le champ Notes, saisissez **Move the plane down**. Cliquez sur le bouton Terminer pour fermer la fenêtre.

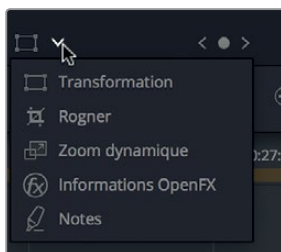


Dans la majorité des cas, une simple note permet de bien comprendre les modifications à apporter, cependant, dans certaines situations, il est plus clair de donner des repères visuels.

Annoter les plans

Vous pouvez choisir d'exprimer clairement votre pensée en dessinant sur le plan à l'aide des outils de dessin proposés avec les marqueurs. Au lieu d'écrire qu'il faut modifier la position de l'avion dans l'image, vous pouvez simplement dessiner sa nouvelle position à l'écran.

- 1 En bas à gauche du viewer timeline, dans le menu déroulant, choisissez Notes.



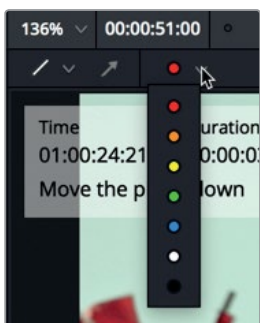
ASTUCE Dans le menu déroulant de la timeline, l'option Notes ajoute automatiquement un marqueur si aucun autre marqueur n'est présent à cet endroit.

Des commandes à l'écran apparaissent alors en haut à gauche du viewer timeline. Elles comprennent des outils de dessin, des flèches et un choix de couleur.

- 2 Cliquez sur l'icône flèche, puis tirez-la du cockpit jusqu'aux roues de l'avion.

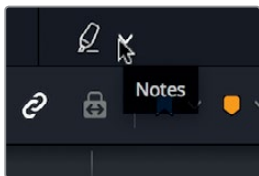


- 3 Dans le menu couleur, choisissez le jaune.



ASTUCE Pour supprimer un trait ou sur une flèche dessiné à l'écran, vous pouvez simplement le sélectionner et appuyer sur la touche Supprimer.

- 4 Dans le menu déroulant, cliquez de nouveau sur l'option Notes pour masquer les commandes à l'écran.

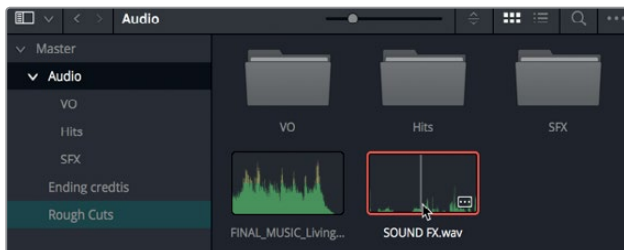


Vous allez maintenant reprendre le travail sur l'audio et vous concentrer sur les marqueurs rouges. Vous allez devoir repérer les effets sonores qui correspondent aux notes.

Ajouter des marqueurs sur le viewer source

Les marqueurs sont également très utiles lorsqu'ils sont appliqués à des plans sources. Ils peuvent contenir des notes, mais aussi servir à identifier plusieurs segments d'un plan que vous voulez utiliser dans la timeline. Ils peuvent donc faire office de points d'entrée et de sortie sur un plan.

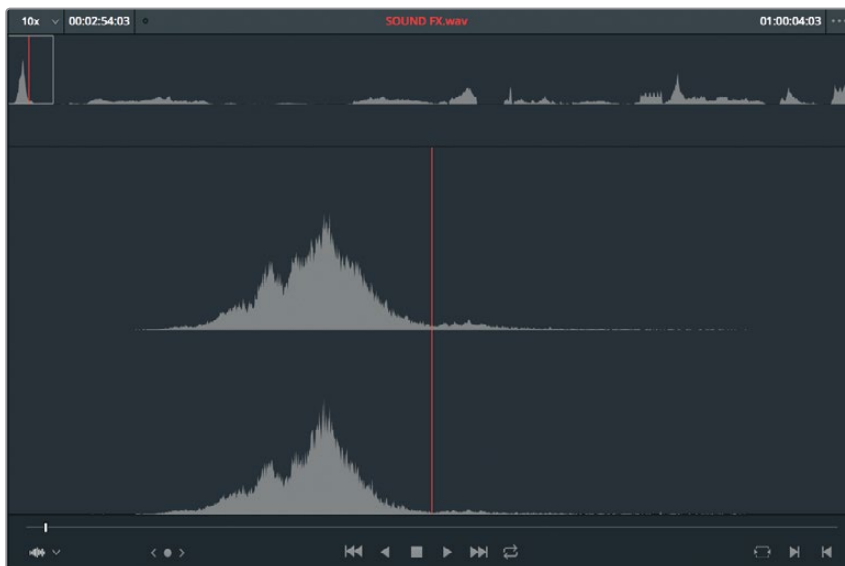
- 1 Dans le chutier Audio, double-cliquez sur le fichier **Sound FX** pour l'ouvrir dans le viewer source.



Ce genre de plan contient en général beaucoup d'éléments sonores. Lançons la lecture et recherchons un son qui pourrait être associé à un des plans de la timeline.

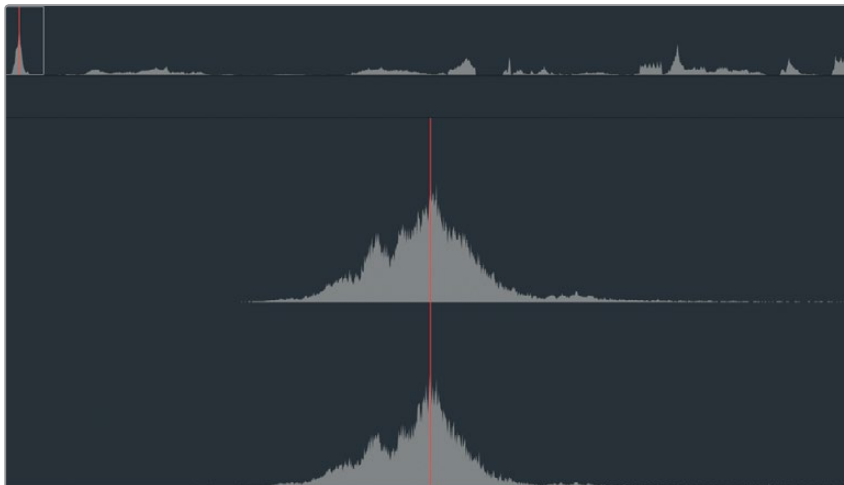
REMARQUE Dans ce livre, les chutiers sont organisés d'une certaine manière, mais vous pouvez arranger les éléments sur votre ordinateur comme bon vous semble. Les chutiers peuvent être affichés par vignette ou par liste, en fonction de vos préférences.

- 2 Écoutez les cinq premières secondes du fichier **Sound FX**.

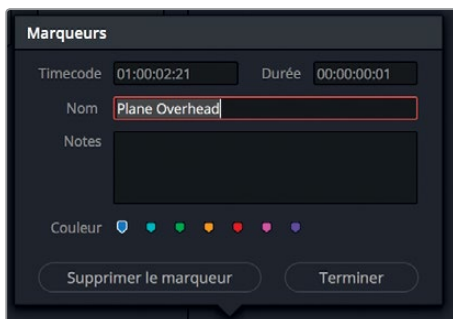


Vous avez sans doute reconnu le bruit d'un avion en train de décoller. Pour ajouter un marqueur au plan source, vous allez utiliser le même raccourci clavier que précédemment.

- 3 Placez le curseur du viewer source sur la crête de l'effet sonore (la partie la plus haute de la forme d'onde).



- 4 Appuyez sur la touche M.
Un marqueur est ajouté à cet élément sonore. Vous pouvez aussi ajouter des notes sur les marqueurs des plans sources.
- 5 Appuyez de nouveau sur M pour ouvrir la fenêtre et dans le champ Nom, saisissez **Plane Overhead**. Cliquez sur Terminer.



Le premier effet sonore est marqué et identifié. Ce marqueur vous aidera à repérer l'effet quand vous commencerez le montage.

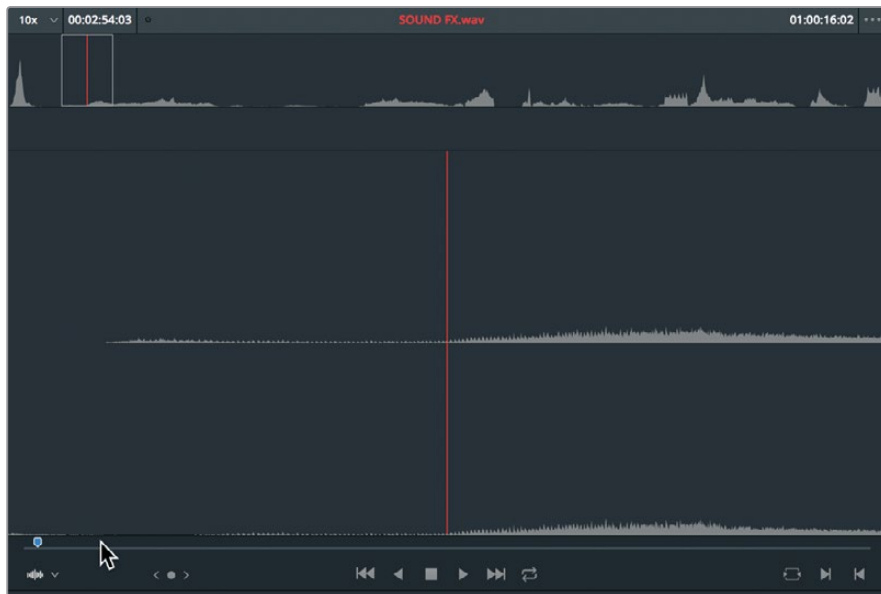
Marquer un segment sur le viewer source

La façon de marquer un segment dans le viewer source et dans le viewer timeline diffère un peu. Comme vous ne pouvez pas zoomer avec le curseur du viewer source, il est plus difficile de saisir un marqueur de durée. Cependant, ce type de marqueur permet de simuler plusieurs points d'entrée et de sortie sur un plan. Vous pouvez l'utiliser sur un plan audio contenant plusieurs effets que vous voudriez utiliser. Nous venons de placer un marqueur dans le viewer source, mais nous devons encore en saisir deux autres. Nous allons tout d'abord rechercher un bruit d'avion à hélices pour la prise du pôle Sud.

- 1 Dans le viewer source, continuez la lecture du plan **Sound FX** pendant environ 30 secondes.

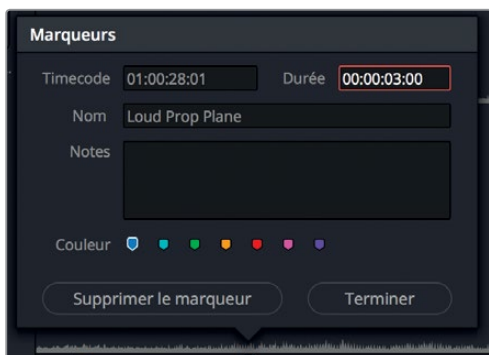
Vous devriez entendre le son d'un avion à hélices en train de décoller. Avant de vous décider, vous pouvez utiliser des marqueurs pour identifier le segment que vous voudriez utiliser sur le plan du pôle Sud. Toutefois, rien ne vous empêche de chercher un autre élément sonore afin d'avoir une solution de rechange.

Dans le viewer source, placez le curseur au moment où le bruit de l'avion à hélices commence.

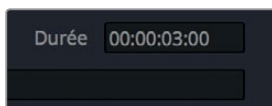


Le début du segment que vous avez repéré ne correspond pas exactement à ce que vous recherchez. Le moment le mieux adapté commence en fait un peu plus tard. Vous allez donc placer un marqueur au moment où le bruit du moteur est plus identifiable.

- 2 Écoutez le plan jusqu'à ce que vous entendiez le son que vous recherchez.
- 3 Appuyez sur M pour ajouter un marqueur dans le viewer source.
- 4 Appuyez de nouveau sur M pour ouvrir la fenêtre. Dans le champ Nom, saisissez **Loud Prop Plane**.



- 5 Pour définir la durée du segment, supprimez les trois derniers chiffres du champ Durée.
- 6 Saisissez 300 pour définir une plage de 3 secondes, puis cliquez sur Terminer.

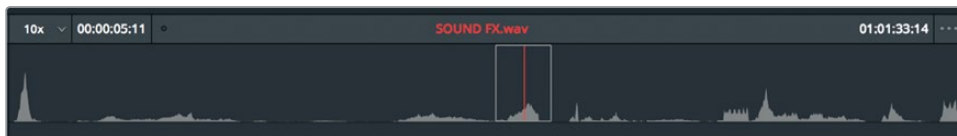


ASTUCE Au lieu de saisir la durée manuellement, vous pouvez simplement faire glisser le marqueur en maintenant la touche option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée.

Cette fois, vous allez saisir des points d'entrée et de sortie autour du segment qui vous intéresse, puis vous les convertirez en marqueurs.

Il s'agit du plan où l'A380 décolle.

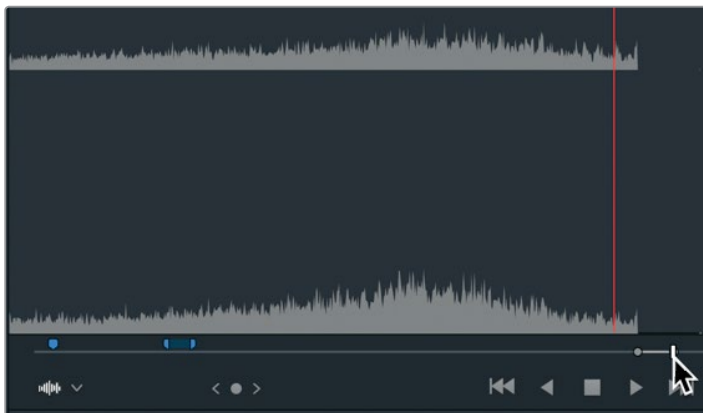
- 7 Déplacez lentement le curseur jusqu'à ce que vous entendiez le bruit d'un avion de ligne décoller. Ce moment se situe plus ou moins au milieu du plan (signalé par une crête à mi-hauteur dans la forme d'onde).



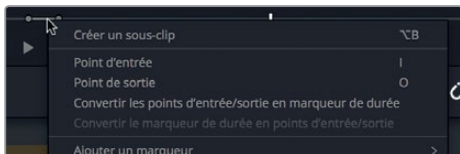
Une fois que vous avez repéré le début de ce bruit, vous allez y ajouter des points d'entrée et de sortie pour identifier le segment.

- 8 Dans le viewer source, placez le curseur à l'endroit où le bruit de décollage commence.

- 9 Saisissez le point d'entrée, puis repérez la fin du son et marquez le point de sortie.



- 10 Faites un clic droit entre les points d'entrée et de sortie, puis choisissez « Convertir les points d'entrée/sortie en marqueur de durée » dans le menu contextuel.



ASTUCE Vous pouvez également convertir les marqueurs de durée en points d'entrée et de sortie dans ce même menu contextuel.

Ce marqueur identifie le segment que vous venez de sélectionner avec les points d'entrée et de sortie. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel pour ouvrir la fenêtre.

- 11 Faites un clic droit sur le segment que vous venez de définir et choisissez Modifier le marqueur dans le menu contextuel.

La fenêtre s'ouvre.

- 12 Dans le champ Nom, saisissez **Roaring Jet Take Off** et cliquez sur Terminer.

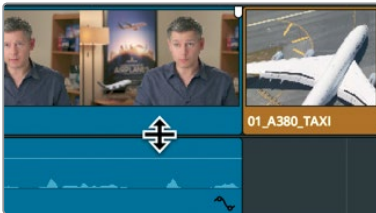
Vous avez désormais sélectionné tous les effets sonores correspondant à vos plans sur la timeline. Il va maintenant falloir les monter sur la bande-annonce afin d'apporter un peu de réalisme à la vidéo.

Personnaliser l'interface pour le montage audio

Dans ce chapitre, vous travaillez principalement sur les pistes audio. Il faut donc commencer par augmenter la taille des pistes de manière à obtenir un meilleur aperçu des formes d'onde. Cela vous permettra de repérer rapidement les sons dont vous avez besoin et d'avoir une bonne représentation visuelle du signal audio.

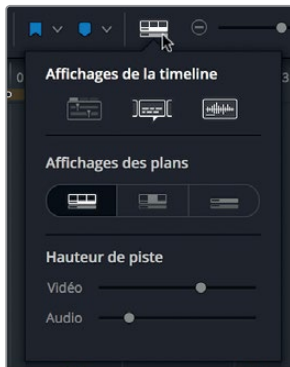
Pour augmenter la taille des pistes audio dans la timeline, vous pouvez simplement tirer les pistes vers le haut, et ainsi supprimer l'espace vide situé au-dessus des pistes vidéo.

- 1 Sur la timeline, placez le pointeur de la souris entre la piste vidéo et la piste audio.



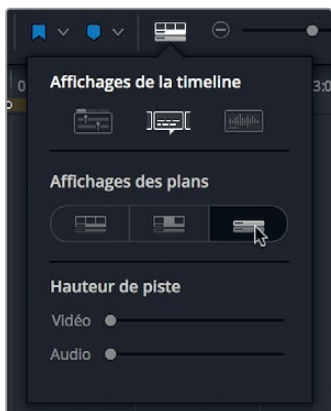
Le pointeur se transforme alors en flèche de redimensionnement, vous pouvez donc la déplacer vers le haut ou vers le bas pour offrir davantage de place aux pistes audio ou vidéo.

- 2 Tirez la flèche jusqu'à ce que la piste vidéo se trouve tout en haut de la fenêtre Timeline. Tout comme dans le chapitre précédent, vous pouvez changer l'apparence des pistes dans le menu Affichages de la timeline.
- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Affichages de la timeline pour ouvrir la fenêtre.

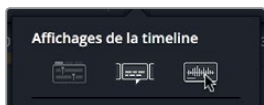


Dans cette fenêtre, vous pouvez changer la hauteur des pistes vidéo et audio pour qu'elles correspondent mieux aux tâches que vous allez effectuer.

- 4 Dans la section Affichages des plans, cliquez sur la troisième icône pour simplifier au maximum l'affichage des pistes audio et vidéo.



- 5 Dans la section Affichage de la timeline, appuyez sur la troisième icône afin d'afficher les formes d'onde.
- 6 Positionnez le curseur relatif à la hauteur de la piste vidéo complètement à droite pour augmenter sa taille.
- 7 Positionnez le curseur relatif à la hauteur de la piste audio à mi-distance pour augmenter légèrement sa taille.
- 8 Dans la fenêtre, cliquez sur l'icône des formes d'onde audio pour les afficher sur la timeline.



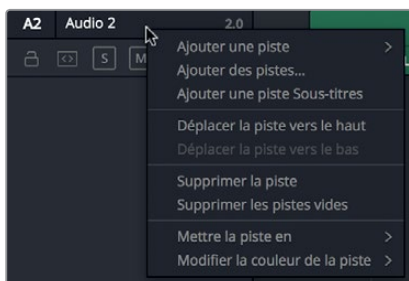
- 9 Cliquez de nouveau sur le bouton Affichages de la timeline pour fermer la fenêtre.

Vous pouvez désormais commencer le montage et le mixage audio sur la timeline. Tout au long de ce chapitre, vous allez apprendre à utiliser divers outils qui faciliteront le contrôle de l'audio. Mais pour le moment, cet affichage des formes d'onde vous aidera à monter correctement les effets sonores.

Ajouter des pistes et assigner du contenu

Pour le moment, votre timeline est relativement bien organisée, car elle contient peu d'éléments sonores. La piste Audio 1 correspond aux commentaires et la piste Audio 2 correspond à la musique. Pour continuer sur cette lancée, vous allez ajouter une piste audio vide sur laquelle vous monterez les nouveaux effets sonores.

- 1 Dans l'en-tête de la timeline, faites un clic droit sur la piste Audio 2 pour ouvrir le menu contextuel.



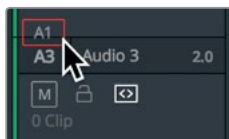
Ce menu comporte des options qui permettent d'ajouter, de déplacer et de supprimer des pistes. Les effets sonores que vous avez précédemment marqués vont être montés sur cette nouvelle piste audio.

- 2 Dans le menu contextuel, choisissez Ajouter une piste > Stéréo.

ASTUCE Les plans audio comprenant de nombreux canaux sont affichés dans la timeline sous un seul fichier audio et sur une seule piste. Lorsque vous créez une nouvelle piste audio, vous devez choisir le format (mono, stéréo, 5.1 surround, ou multicanaux). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez toujours le changer ultérieurement.

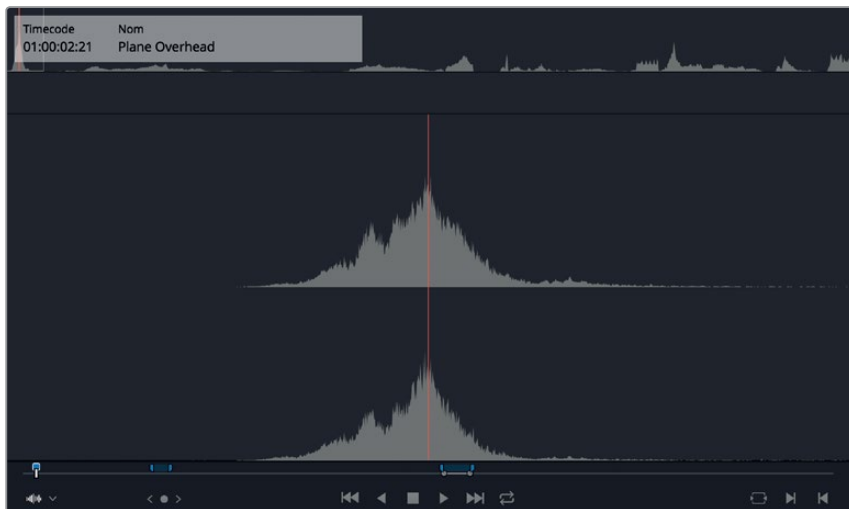
La piste Audio 3 est ajoutée à la timeline. Il faut désormais assigner le contenu audio du fichier source à cette nouvelle piste.

- 3 Faites glisser la commande de destination A1 sur la commande de destination Audio 3 afin d'assigner le contenu de la piste A1 à la piste Audio 3.



Les éléments sonores seront désormais automatiquement ajoutés à cette piste. Nous allons maintenant monter les premiers effets dans la timeline. Essayons de repérer le premier effet sonore.

- 4 Dans le viewer source, allez sur le premier marqueur en cliquant trois fois sur Lecture > Précédent > Marqueur ou en appuyant trois fois sur Majuscule-flèche vers le bas.

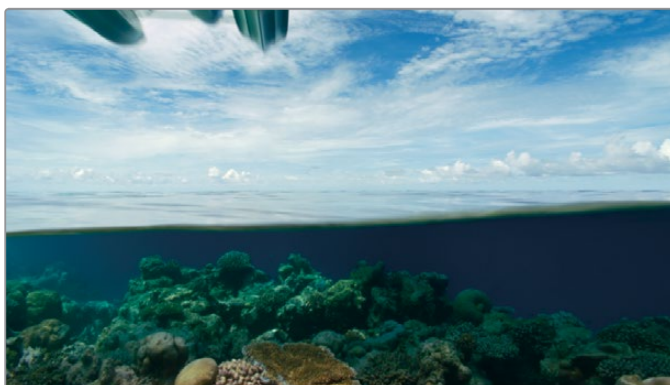


Le curseur du viewer source se trouve alors sur le premier marqueur. L'affichage en transparence en haut du viewer indique que ce marqueur comporte un bruit d'avion en vol (Plane Overhead). Cet effet sonore conviendra parfaitement à la prise des Maldives, où l'avion est en plein vol.

- 5 Cliquez sur le viewer timeline, ou appuyez sur Q pour l'activer.
- 6 Cliquez sur Lecture > Précédent > Marqueur, ou appuyez deux fois sur Majuscule-flèche vers le haut pour sélectionner le marqueur du plan 10_MALDIVES.

Une des méthodes les plus efficaces pour monter des effets sonores dans une timeline consiste à utiliser l'outil Remplacer que vous connaissez déjà. Lorsque vous ajoutez des effets sonores, il faut essayer autant que possible de faire correspondre l'image et le son. En général, ces éléments sonores ne se situent ni au début ni à la fin d'un plan. Nous allons donc utiliser une autre méthode pour aligner les plans. Une fois que vous avez sélectionné l'outil Remplacer, vous pouvez simplement placer le curseur du viewer sur l'effet sonore que vous voulez utiliser, et la tête de lecture de la timeline sur l'image où vous souhaitez insérer l'effet sonore. Le marqueur du plan source se trouve déjà à l'endroit le plus bruyant de l'élément sonore. Il suffit donc de l'aligner avec le moment où l'hydravion apparaît en haut de l'image.

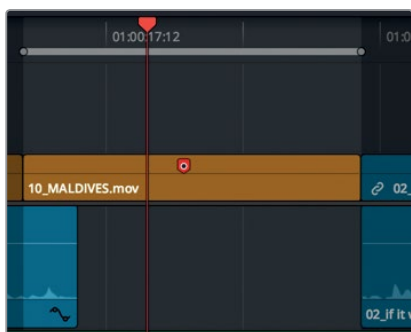
- 7 Arrêtez la tête de lecture sur l'image où l'on voit apparaître le nez de l'avion et ses flotteurs.



ASTUCE Si vous n'arrivez pas à déplacer la tête de lecture précisément, appuyez sur N ou cliquez sur l'aimant pour désactiver cette fonction. La tête de lecture n'est alors plus aimantée au marqueur.

Dans le cas présent, comme nous voulons insérer un plan sur la piste vide Audio 3, il est important de commencer par saisir les points d'entrée et de sortie sur la timeline.

- 8 Choisissez Marque > Marquer le plan, ou appuyez sur X pour saisir automatiquement les points.



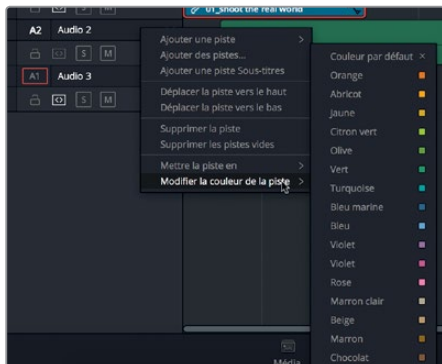
- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Remplacer, ou appuyez sur la touche de fonction F11.
- 10 Visionnez le résultat.

Les pistes sont bien organisées : le commentaire capturé au cours de l'interview se trouve sur la piste Audio 1, la musique sur la piste Audio 2 et les effets sonores sur la piste Audio 3. Une bonne organisation du contenu multimédia tout au long de votre projet est primordiale, et c'est d'autant plus vrai pour le montage audio, car ce genre d'éléments peut rapidement se multiplier.

Appliquer un code couleur aux pistes

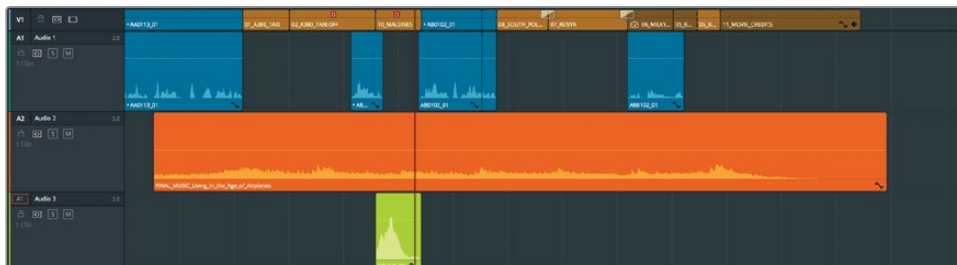
Vous pouvez encore mieux organiser les pistes audio en y ajoutant un code couleur. Vous avez déjà appliqué un code couleur à vos plans vidéo, vous allez donc maintenant en appliquer un sur les pistes audio. Afin de distinguer rapidement les pistes comportant de la musique (en orange) et les effets sonores (en vert), vous allez vous servir d'un code couleur.

- 1 Dans l'en-tête de la timeline, faites un clic droit sur Audio 2.
- 2 Choisissez Modifier la couleur de la piste > Orange dans le menu contextuel.



La piste se colore alors en orange.

- 3 Dans l'en-tête de la timeline, faites un clic droit sur Audio 3.
- 4 Choisissez Modifier la couleur de la piste > Olive dans le menu contextuel.

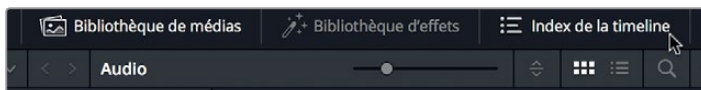


La piste se colore alors en vert olive. Les prochains effets sonores que vous ajouterez à cette piste se coloreront automatiquement en vert olive. En revanche, si vous avez appliqué une couleur à un plan dans un chutier, c'est cette couleur qui sera affichée.

Trouver les marqueurs avec l'outil Index de la timeline

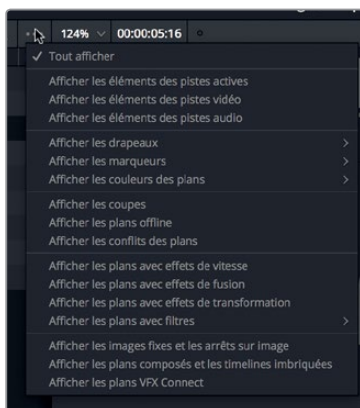
Dans une courte timeline comme celle-ci, il est très facile de repérer les différents marqueurs. Cependant, dans des projets de grande envergure, il est utile de pouvoir retrouver rapidement le marqueur que vous recherchez. L'outil Index de la timeline affiche tous les événements de votre montage (plans et marqueurs) qui se trouvent dans la timeline active.

- 1 En haut à gauche de l'interface, cliquez sur le bouton Index de la timeline.

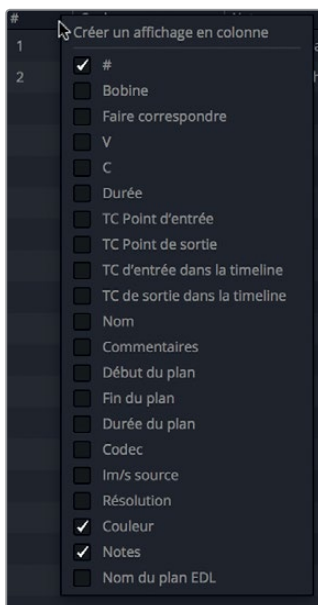


La fenêtre s'ouvre sous la bibliothèque de média et affiche tous les événements avec leurs métadonnées. Cette liste contient trop d'informations, même pour une courte timeline comme celle-ci.

- 2 En haut à droite de l'outil Index de la timeline, cliquez sur le menu Option.

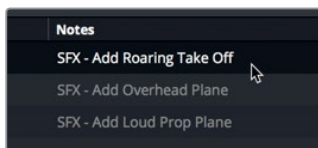


- 3 Choisissez Afficher les marqueurs > Tous.
Pour gagner en lisibilité, la liste n'affiche désormais que les marqueurs rouges de la timeline. Mais vous pouvez encore affiner la sélection. Vous allez choisir les informations que vous souhaitez afficher ou masquer.
- 4 Faites un clic droit sur l'en-tête d'une des colonnes pour ouvrir la liste complète des options.
- 5 Dans ce menu, décochez toutes les cases sauf #, Couleur et Notes.



Vous pouvez désormais repérer rapidement les marqueurs en fonction de leur couleur et des notes que vous avez saisies.

- 6 Cliquez sur le marqueur rouge qui contient la note « Add Roaring Take Off ».

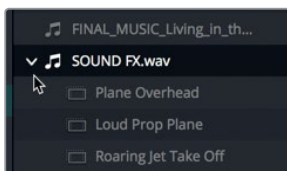


La tête de lecture se positionne alors sur le plan **02_A380 TAKEOFF**. C'est sur ce plan que vous allez ajouter un effet sonore. Au lieu d'essayer de retrouver le marqueur dans le viewer source, Resolve propose une fonctionnalité qui simplifiera cette opération.

Visualiser les marqueurs dans un chutier

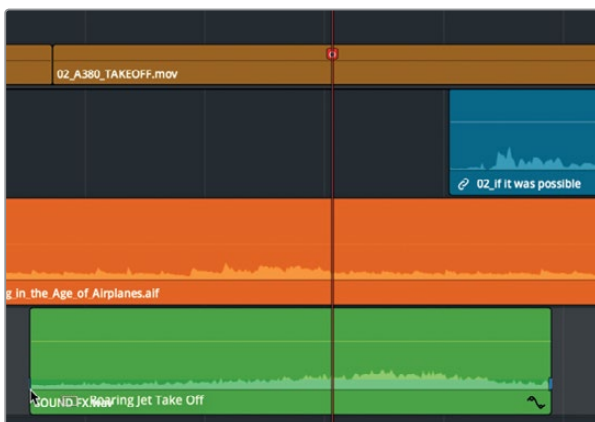
Les marqueurs que vous avez ajoutés aux plans sources sont visibles lorsque l'affichage des chutiers est réglé sur Liste. Si les marqueurs identifient un segment, vous pouvez les utiliser comme points d'entrée et de sortie et les monter directement dans la timeline.

- 1 Au-dessus de la bibliothèque de média, cliquez sur l'icône Liste.
À gauche du fichier **Sound FX**, vous voyez une flèche de déroulement qui permet de dévoiler la liste des marqueurs ajoutés sur ce plan.
- 2 Cliquez sur la flèche.



Chaque marqueur du plan est affiché à cet endroit. Si les marqueurs définissent une durée, vous pouvez simplement les faire glisser dans la timeline pour qu'ils servent de points d'entrée et de sortie.

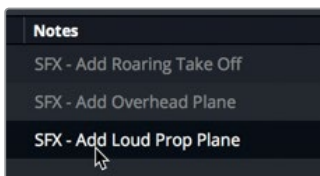
- 3 Faites glisser le marqueur Roaring Jet Take off du chutier Audio à la piste Audio 3 de manière qu'il soit aligné avec le début du plan **02_A380_TAKEOFF**.



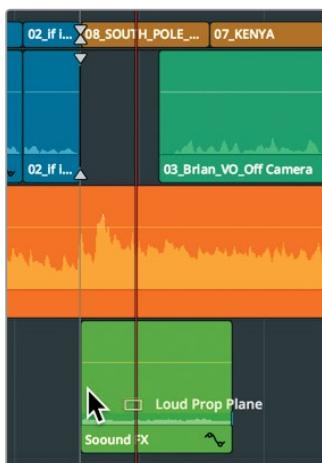
Il reste encore un effet sonore à ajouter.

ASTUCE Dans les chutiers, double-cliquez sur un marqueur pour ouvrir le plan correspondant dans le viewer source. Le curseur est alors automatiquement placé au niveau du marqueur.

- 4 Dans la fenêtre Index de la timeline, cliquez sur le marqueur SFX - Add Loud Prop Plane pour positionner la tête de lecture sur ce marqueur.



- 5 Dans le chutier Audio, glissez le marqueur Loud Prop Plane sur la piste Audio 3 afin de l'aligner avec le début du plan **08_SOUTH_POLE_DC3**.



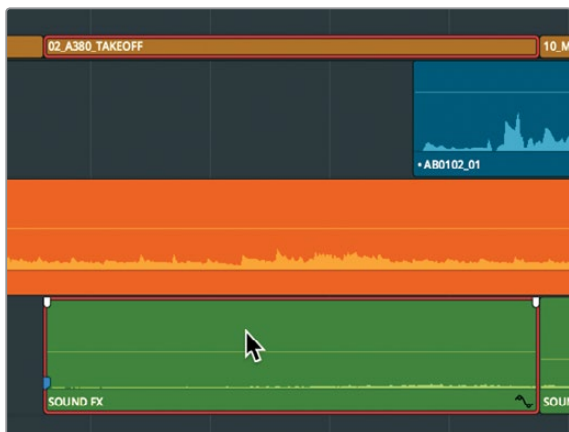
6 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture de vos plans.

Toutes les pistes audio, la musique, le commentaire et les effets sonores sont désormais correctement positionnés dans la timeline.

Relier les plans

Les plans qui contiennent nativement de l'audio et de la vidéo sont automatiquement liés dans DaVinci Resolve. De cette façon, vous pouvez les déplacer et les rogner facilement sans avoir peur de les désynchroniser. En revanche, les éléments audio que vous venez d'ajouter ne sont pas encore reliés aux images qu'ils accompagnent. Il est néanmoins possible de les relier afin de conserver la synchronisation.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur le plan **02_A380_TAKEOFF** pour le sélectionner.
- 2 Sur la piste Audio 3, faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur le fichier comportant l'effet sonore placé sous **02_A380_TAKEOFF**.



Si vous étiez amené par la suite à déplacer ou à supprimer le plan de l'A380, il faudrait alors faire bien attention à répercuter les changements sur le plan audio. Il va donc falloir les relier manuellement.

- 3 Faites un clic droit sur l'élément sonore de la piste Audio 3 que vous venez de sélectionner et choisissez Lier les plans dans le menu contextuel.



Dans la timeline, une icône de lien apparaît devant le nom des deux plans sélectionnés, indiquant qu'ils ont bien été reliés. Ainsi, si vous en sélectionnez un dans la timeline, l'autre sera automatiquement sélectionné, comme s'ils avaient été nativement capturés ensemble.

- 4 Répétez cette opération pour les trois autres effets sonores et leur plan vidéo respectif.

La fonction Lier la sélection fonctionne de la même manière que les plans aient été capturés nativement ensemble, où qu'ils aient été reliés après coup dans DaVinci Resolve comme nous venons de le faire.

Contrôler, isoler et couper le son des pistes audio

La première étape d'un montage audio consiste à visionner vos plans et à les écouter attentivement. Vous aurez ainsi un bon aperçu de l'ensemble de votre projet.

- 1 Appuyez sur le bouton Début, puis appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.

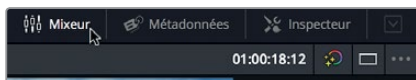
ASTUCE Certains claviers de la marque Apple ne comportent pas de touches Début ou Fin. Dans ce cas, appuyez sur fn-flèche gauche pour positionner la tête de lecture au début de la timeline et fn-flèche droite pour la positionner à la fin.

Pour savoir exactement ce qui se trouve sur chaque piste audio, il est possible de les écouter isolément.

- 2 Appuyez sur la touche Début de votre clavier pour placer la tête de lecture au début de la timeline.
- 3 Sur la piste Audio 1, cliquez sur le bouton Solo pour couper temporairement le son des autres pistes.



- 4 Appuyez sur la barre d'espace pour lire la timeline.
Vous entendrez uniquement l'interview, car le son des autres pistes a été coupé.
- 5 En cours de lecture, cliquez sur le bouton Solo de la piste Audio 3 pour entendre les effets sonores.
Vous pouvez isoler plusieurs pistes pour entendre uniquement la piste de votre choix.
Afin de mesurer précisément les niveaux audio, nous vous recommandons d'utiliser les vumètres.
- 6 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Mixeur pour ouvrir la console de mixage.



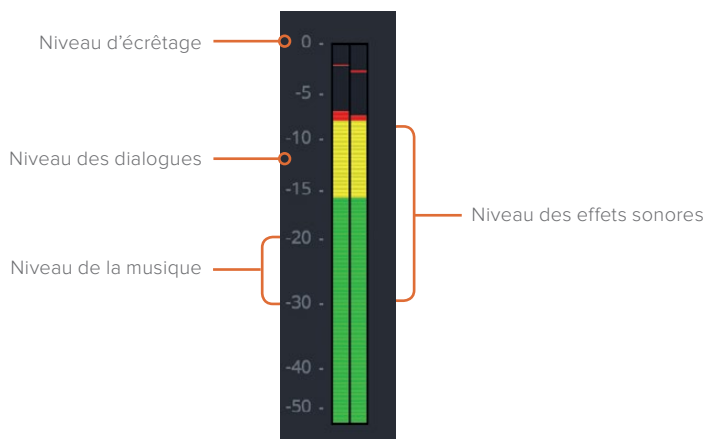
Vous allez utiliser les outils de mesure qui se trouvent dans la fenêtre Mixeur pour contrôler le niveau audio de chaque piste. Ils permettent de régler le volume et le traitement audio. Dans DaVinci Resolve, ces outils affichent une représentation graphique du niveau moyen du signal, Mais dans la page Montage, leur but est de créer un rendu harmonieux entre les plans d'une même piste. De cette façon, tous les commentaires et effets sonores sont au même niveau.

- 7 Lancez la lecture de la timeline pour écouter les pistes sélectionnées en regardant les vumètres.

Vous pouvez ainsi visualiser le volume sonore sur les vumètres et le régler correctement.

Lire les indicateurs et régler les niveaux

Avant d'apporter des modifications aux volumes des plans, il est préférable de regarder l'indicateur **RMS** (Root Mean Square), tel que celui affiché dans la fenêtre Mixeur. Les indicateurs utilisent l'unité **Décibel** (dB) pour mesurer le volume sonore des plans. Le niveau se situe entre 0 dB et -50 dB. Tout niveau supérieur à 0 dB sera distordu. Veillez donc à toujours maintenir le volume sonore en dessous de 0 dB. Même s'il peut y avoir des exceptions, les niveaux sonores des pistes de dialogue, d'effets sonores et musicales proposés ci-dessous représentent de bons points de départ :



Les dialogues doivent se situer autour de -12 dB.

Les effets sonores doivent en général se situer entre -10 et -30 dB, en fonction des sons entendus.

Les pistes musicales disposent d'une plage dynamique étendue et doivent se situer entre -20 dB et -30 dB.

Il ne s'agit que d'indications, vous aurez toujours le dernier mot pour juger si le rendu vous convient.

Pour la première étape du mixage audio, vous allez retravailler chaque plan et régler leur niveau en fonction des sons qu'ils contiennent. Quand vous aurez terminé, tous les plans comportant des dialogues devront être placés sur une seule et même piste. Leur niveau sonore devra également être identique. Cette solution s'applique aussi aux effets sonores et aux morceaux de musique. Mais pour le moment, pas besoin de comparer le niveau des différentes pistes, puisque vous réglez le volume des plans. Ce ne sera qu'au prochain chapitre, dans la page Fairlight, que vous harmoniserez le niveau des pistes.

Commençons par la piste de dialogue sur la piste Audio 1.

Normaliser l'audio

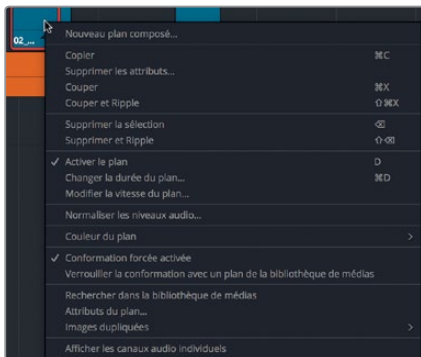
Maintenant que nous disposons de nombreuses pistes vidéo et audio dans la timeline, il est temps de régler le volume général de notre projet. Vous allez commencer par examiner la piste contenant l'audio principal (les commentaires de l'interview sur la piste Audio 1) et régler son volume sonore au maximum.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Vérifiez que seul le bouton Solo de la piste 1 est activé.
- 3 Appuyez sur Majuscule-Z pour voir tous les plans qui se trouvent sur Audio 1.
- 4 Sélectionnez tous les plans de cette piste manuellement, ou faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur chacun des plans pour les sélectionner



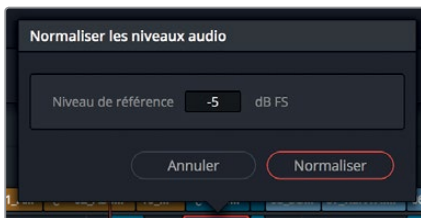
Vous pouvez rapidement améliorer le volume des plans sélectionnés à l'aide du bouton Normaliser les niveaux audio.

- 5 Faites un clic droit sur un des plans audio sélectionnés et choisissez Normaliser les niveaux audio.



La fenêtre qui s'ouvre permet d'amplifier l'audio en réglant le niveau de référence. Pour la plupart des dialogues et des voix off, un niveau réglé autour de -12 dB sera suffisant. La crête pourra être légèrement supérieure.

- 6 Dans le champ Niveau de référence, saisissez -5.
- Les deux autres options servent à déterminer si le niveau de crête le plus haut est utilisé pour régler le niveau de référence, ou si la crête de chaque plan sélectionné est amplifiée pour atteindre le niveau de référence saisi. Comme les niveaux de la piste Audio 1 diffèrent, vous allez choisir d'amplifier individuellement les crêtes de chaque plan.
- 7 Choisissez l'option Indépendant.

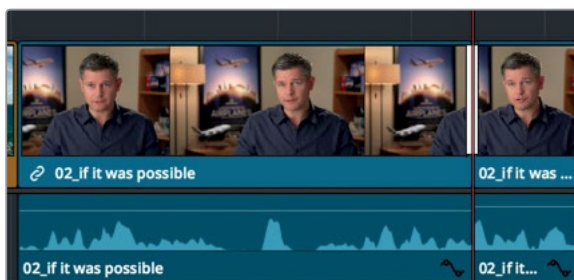


- 8 Cliquez sur Normaliser et lancez la lecture de la piste 1 pour entendre le résultat. Pendant que l'audio est lu, regardez attentivement les indicateurs de niveaux dans le mixeur. Le niveau moyen devrait se situer entre -10 et -15 dB FS. La crête la plus élevée ne doit pas dépasser -5 dB FS.

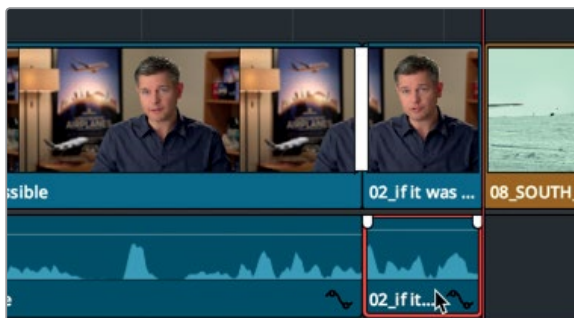
Régler les niveaux dans l'inspecteur

En écoutant le résultat, vous avez peut-être remarqué que le volume de l'avant-dernier plan était moins élevé que le reste. Rien de très surprenant sachant que les plans diffèrent, certains nécessitent donc un réglage plus personnalisé.

- 1 Placez la tête de lecture entre les deux plans audio, là où se trouve la transition Smooth Cut.

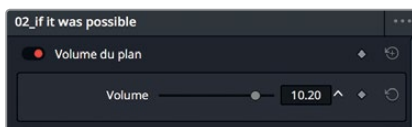


- 2 Sélectionnez l'avant-dernier plan et cliquez sur le bouton de l'inspecteur pour l'ouvrir.



Lorsqu'un plan audio est sélectionné dans la timeline, les paramètres relatifs au volume, au pitch et à l'égaliseur s'affichent dans l'inspecteur.

- 3 Faites glisser le curseur du volume vers la droite jusqu'à ce qu'il atteigne 10.



ASTUCE Pour augmenter ou diminuer le volume d'un plan sélectionné, appuyez sur Cmd-Option-+ (signe plus) et Cmd-Option-- (signe moins) (macOS), ou sur Ctrl-Alt-+ (signe plus) et Ctrl-Alt-- (signe moins) (Windows).

- 4 Lancez la lecture du plan et regardez les indicateurs pour être certain que le niveau se situe entre -10 et -15 dB. Si les vumètres affichent des niveaux supérieurs à -10 dB, faites glisser le curseur du volume vers la gauche.

Il est important de s'approcher le plus possible de -10 dB, sinon, le niveau général sera trop faible et vous n'exploitez pas au maximum la large plage dynamique de l'enregistrement sur support numérique.

Régler les niveaux dans la timeline

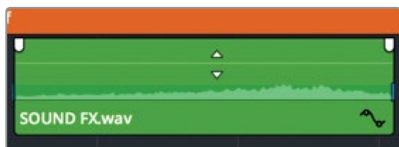
To perform quick audio level adjustments, you can graphically change a clip's audio level. Pour effectuer un réglage rapide de l'audio, vous pouvez régler le niveau sonore dans la timeline à l'aide des courbes de niveau.

- 1 Dans l'en-tête de la piste Audio 3, cliquez sur le bouton Solo pour entendre uniquement les effets sonores.
- 2 Placez la tête de lecture au début du premier effet sonore de la piste Audio 3.
- 3 Tirez la barre de défilement qui se trouve sous la timeline pour voir les trois effets sonores dans la timeline.
- 4 Lancez la lecture de ces effets sonores et regardez les signaux de ces plans dans le vumètre.

Le son est beaucoup trop élevé.

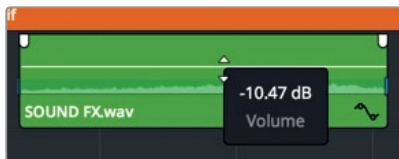
Gardez en tête le niveau standard (entre -10 et -30 dB) quand vous réglerez vos prochains effets sonores.

- 5 Placez la souris sur la fine ligne blanche affichée sur le premier effet sonore de la piste Audio 3.



Il s'agit de la courbe de volume qui représente le niveau sonore général du plan. Si vous tirez cette ligne vers le bas, vous baissez le volume, comme si vous utilisiez le curseur du volume de l'inspecteur.

- 6 Lorsque la souris se transforme en flèches, tirez la courbe de volume vers le bas jusqu'à ce que l'outil affiche environ -10 dB.



Le volume vient d'être baissé de 10 dB.

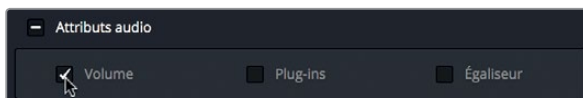
ASTUCE Le pointeur de la souris affiche la valeur relative au niveau actuel. Il ne s'agit pas du niveau de dB exact de votre audio. Le terme dB Full Scale (pleine échelle) ou dBFS indique la valeur exacte lue sur l'indicateur. En revanche, la valeur en dB indique la valeur relative.

Les effets sonores sont sans doute un peu trop forts pour le moment. Mais vous allez pouvoir facilement copier un autre niveau mieux réglé en copiant les attributs d'un plan à un autre (comme dans le chapitre précédent).

- 7 Sélectionnez le premier effet sonore sur la piste A3.
- 8 Choisissez Édition > Copier, ou appuyez sur Cmd-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 9 Sélectionnez le deuxième effet sonore sur la piste A3 et faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur les deux derniers effets de la piste.



- 10 Choisissez Édition > Coller les attributs, ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows).
La fenêtre Attributs audio contient tous les attributs qui peuvent être copiés et collés d'un plan à un autre.
- 11 Cochez la case Volume sous l'onglet Attributs audio, puis cliquez sur Appliquer.



Les attributs du volume provenant du premier plan de l'interview sont copiés sur les plans sélectionnés.

- 12 Lancez la lecture de la timeline. Tirez le curseur du volume pour l'affiner encore davantage.
Le fait de copier et de coller les attributs d'autres plans permet de gagner beaucoup de temps lorsque vous travaillez sur de grandes timelines. N'oubliez pas de lire les plans régulièrement pour vérifier que le niveau est correctement réglé.

Changer le niveau sonore d'un plan

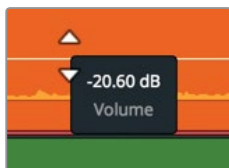
Pour finir, vous allez maintenant intégrer la piste musicale au mix audio. Ici, le réglage du niveau est légèrement plus compliqué, car vous allez devoir régler deux niveaux différents sur une même piste. La musique doit commencer doucement afin de ne pas couvrir le commentaire, puis augmenter graduellement en fin de séquence. Il est possible de régler les niveaux de différentes façons, mais dans la page Montage, le plus simple consiste à utiliser les images clés.

- 1 Désactivez les boutons Solo des pistes A1 et A2.

Les trois pistes audio sont désormais activées.

Vous allez tout d'abord régler le volume de la musique de manière à ce qu'il soit moins élevé que le niveau sonore du commentaire. La musique ne doit pas interférer avec la voix de la personne interrogée, mais elle doit être suffisamment audible pour apporter de la vie à la scène. Vous pouvez modifier le volume en faisant glisser la ligne de niveau directement dans la timeline. Vous allez de nouveau régler la musique afin que son niveau sonore se trouve entre -20 et -30 dB FS.

- 2 Sur la piste musicale, tirez la courbe de niveau vers le bas jusqu'à ce que l'outil affiche environ -20 dB.



- 3 Lancez la lecture de la timeline avec les pistes audio.
Cette opération a permis de régler le niveau général du plan. Le niveau sonore de la musique est maintenant mieux adapté aux commentaires, mais il est légèrement trop faible pour accompagner les plans des avions. Les images clés que vous allez ajouter vont permettre de modifier le volume sonore tout au long du film.
- 4 Placez la tête de lecture à la fin du premier plan de l'interview.
Ici, le volume de la musique doit être plus élevé, il faut donc y ajouter une image clé.
- 5 Pour ajouter une image clé, faites Option-clic (macOS) ou Alt-clic (Windows) sur la courbe de niveau, là où se trouve la tête de lecture.



Un point blanc représentant l'image clé apparaît sur la courbe. Si vous ne le voyez pas, déplacez légèrement la tête de lecture. Cette image clé indique l'endroit où le volume de la musique doit augmenter. Vous devez maintenant ajouter une image clé à l'endroit où le niveau sonore de ce plan doit commencer à augmenter.

- 6 Cliquez dans un espace vide de la timeline pour être sûr qu'aucun plan n'est sélectionné.
- 7 Saisissez **-12**, puis appuyez sur la touche Entrée. La tête de lecture recule alors d'une demi-seconde.
- 8 Faites Option Clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur la courbe de niveau située sous la tête de lecture pour ajouter une image clé.



Vous venez de régler un changement graduel du volume, également appelé Ramp. Si vous tirez la deuxième image clé vers le haut, le volume augmente (Ramp up).

- 9 Placez le pointeur de la souris sur la deuxième image clé du plan audio. La souris se transforme en un curseur de déplacement, cela signifie qu'elle se trouve sur une image clé.
- 10 Déplacez cette image clé jusqu'à ce que l'outil affiche **-10.00 dB**.



- 11 Lancez la lecture pour entendre le mix audio comportant le changement de volume.

Vous avez uniquement réglé le niveau sonore de la musique qui accompagne le premier segment de l'interview. La musique est désormais trop forte pour le reste de la timeline. Vous pourriez continuer d'ajouter des images clés et de régler les niveaux dans la timeline, mais restons-en là pour le moment. Nous apporterons les dernières modifications sur la page Fairlight, dans le chapitre suivant.

Ajouter des fondus audio

En général, les fondus audio servent à diminuer ou à augmenter l'intensité sonore d'une piste. Des fondus plus subtils peuvent quant à eux servir à corriger des éléments de dialogues, par exemple des consonnes occlusives (le P ou le B) trop puissantes. Bien entendu, les fondus à l'ouverture et les fondus au noir accompagnent fréquemment les morceaux de musique.

- 1 Lancez la lecture de la timeline jusqu'à ce que la musique commence. Peu importe le niveau sonore de ce plan, la musique débutera toujours de façon un peu abrupte. Elle devrait augmenter progressivement pendant l'interview et atteindre son apogée lorsque l'avion apparaît à l'écran. Il va donc falloir ajouter un fondu à l'ouverture.
- 2 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 3 Dans la timeline, placez le pointeur de la souris sur la piste musicale.



Les poignées de fondu apparaissent dans les coins gauche et droit du plan.

- 4 Faites glisser la poignée gauche vers le centre du plan jusqu'à ce que l'outil affiche +2:00.



ASTUCE Au lieu de tirer les poignées de fondu, vous pouvez placer la tête de lecture à l'emplacement où vous souhaitez interrompre le fondu en ouverture. Ensuite, dans le menu Trim, choisissez Ouverture en fondu jusqu'à la tête de lecture.

Vous venez d'ajouter un fondu à l'ouverture de deux secondes en tête du plan.

- 5 Lancez la lecture du plan pour entendre le fondu.

Vous pouvez utiliser plusieurs outils à la fois pour réaliser des réglages précis de vos plans audio : poignées de fondu, courbes de niveau et inspecteur. Si vous voulez créer une bande-son multipiste sophistiquée, vous aurez besoin d'utiliser les outils de la page Fairlight que nous allons explorer dans le prochain chapitre.

Révision

- 1 Quel élément doit être sélectionné pour ajouter un marqueur à la règle temporelle ?
- 2 Où peut-on trouver une liste de tous les marqueurs de la timeline ?
- 3 Comment peut-on ajouter des images clés à une ligne de niveau d'un plan ?
- 4 Que peut-on régler dans la fenêtre Normaliser les niveaux audio ?
- 5 Vrai ou faux ? Si vous regardez l'indicateur RMS/crête mètre de la page Montage, un volume audio réglé sur -5 dB est très faible.

Réponses

- 1 Il ne faut rien sélectionner sur la timeline pour ajouter un marqueur à la règle temporelle.
- 2 L'index de la timeline affiche une liste de certains ou de tous les marqueurs de la timeline.
- 3 Il faut faire Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur la ligne de niveau.
- 4 Dans la fenêtre Normaliser les niveaux audio, vous pouvez saisir une valeur dBFS qui règle le niveau de crête maximal d'un plan ou d'un groupe de plans.
- 5 Faux. Si vous regardez l'indicateur RMS/crête mètre de la page Montage, la valeur zéro représente le niveau maximal. Un volume réglé sur -5dB est donc très fort.

Chapitre 8

Mixer l'audio dans Fairlight

Si le cinéma était un art qui reposait uniquement sur un montage harmonieux des images, pourquoi les producteurs et cinéastes professionnels consacraient-ils tant de temps, d'énergie et d'argent à composer une bande-son de qualité? La réponse est simple, la bande-son, bien qu'au service de l'image, complète de façon discrète, mais indispensable, le programme vidéo. C'est souvent l'élément qui distingue une production amateur d'une production professionnelle.

La page Fairlight de DaVinci Resolve 15 a été conçue spécialement pour composer des bandes-son professionnelles. Comme elle est intégrée à votre logiciel de montage, vous pouvez monter votre film, créer vos effets visuels, étalonner vos images, préparer votre mix audio et exporter votre master sans jamais quitter Resolve. L'intégration complète de Fairlight dans DaVinci Resolve va révolutionner l'industrie!

Dans ce chapitre, vous allez découvrir la page Fairlight, monter les effets sonores et la narration, enregistrer une voix off et nettoyer des bruits de fond avec FairlightFX.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

Objectifs

Découvrir l'interface	194
Renommer les pistes et appliquer un code couleur	198
Afficher le plan de montage audio	200
Changer le format des pistes	201
Rogner les plans dans Fairlight	203
Aligner les effets sonores	205
Enregistrer l'audio sur la timeline	207
Modifier les attributs d'un plan	210
Utiliser Fairlight FX	213
Organiser les pistes en subs	218
Régler le niveau des pistes	222
Révision	225

Découvrir l'interface

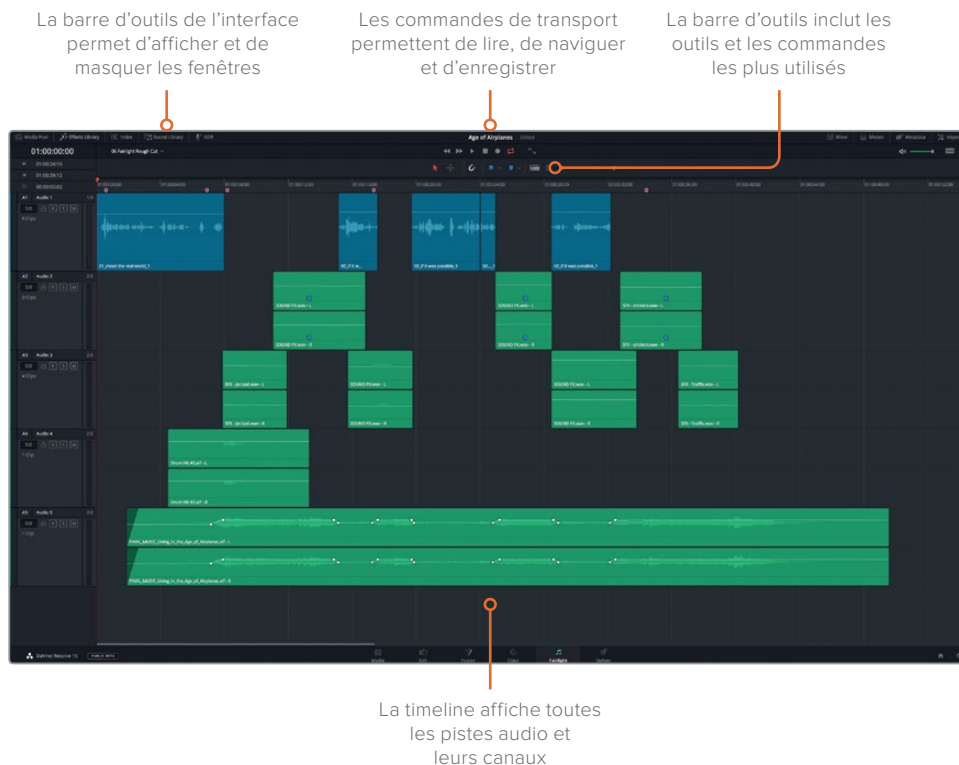
Où en est-on de notre workflow ? Nous avons presque fini le montage de nos images, le projet est donc plus ou moins terminé. Il va maintenant falloir réaliser le mélange définitif de la bande-son. Autrefois, la postproduction audio était réalisée sur un logiciel tiers dédié au travail de l'audio. Les ingénieurs son devaient donc consacrer une grande partie de leur temps à convertir et à dupliquer les fichiers afin de pouvoir les exporter vers un mélangeur virtuel tiers. Le nouveau workflow proposé par DaVinci Resolve 15 fait voler en éclat tout ce que vous avez connu jusqu'à présent!

- 1 Lancez DaVinci Resolve. Dans la fenêtre Gestionnaire de projet, ouvrez le projet Age of Airplanes.
- 2 Dans le chutier Rough Cuts, double-cliquez sur le fichier 06 Fairlight Rough Cut pour le charger dans la timeline.

Cette timeline est légèrement différente de celle que vous avez utilisée dans le chapitre précédent. Elle contient toutefois tous les changements de volume que vous avez appliqués, et la piste musicale comporte bien les images clés et les fondus que vous avez ajoutés. De nouveaux effets sonores ont été ajoutés.

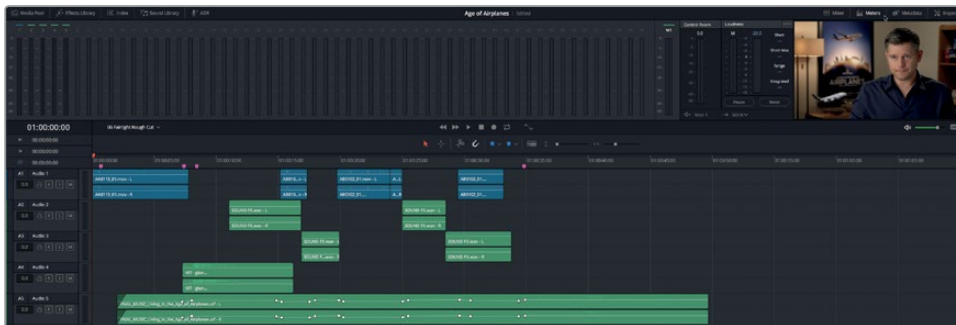
- 3 En bas de la fenêtre DaVinci Resolve, ouvrez la page Fairlight.
Vous venez de passer du montage au mixage audio en un clic !

À première vue, l'interface ressemble à une seule grande timeline. En fait, la page Fairlight est divisée en quatre sections distinctes.

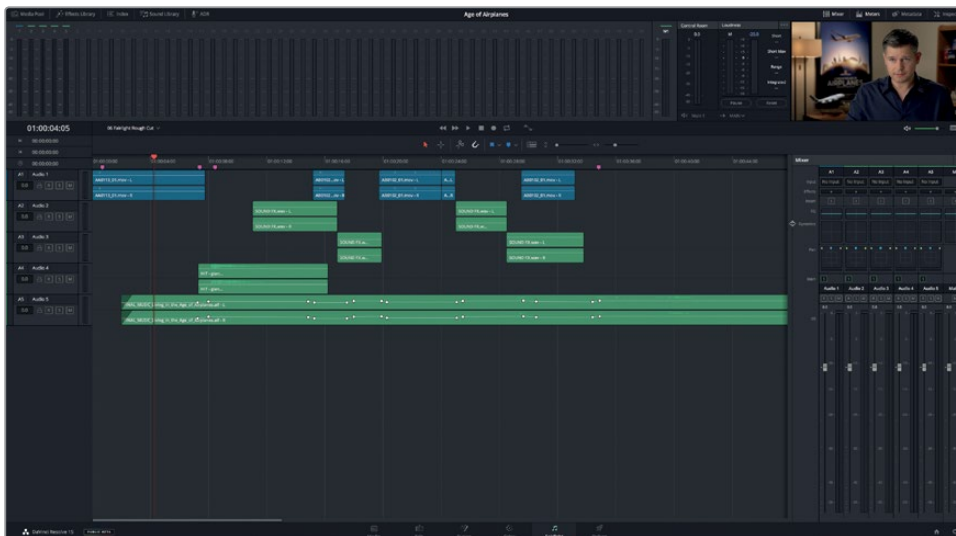


La timeline sur laquelle vous avez travaillé dans la page Montage, qui comprend les pistes de différentes couleurs, les marqueurs et les niveaux audio, est désormais disponible sur la page Fairlight. Elle semble légèrement différente, car cette page est optimisée pour l'enregistrement, le montage et le mixage multipiste. Toutefois, la plupart des modes de lecture que vous avez appris jusqu'à maintenant sur la page Montage peuvent aussi être utilisés sur cette page.

- Placez la tête de lecture au début de la timeline, ou appuyez sur la touche Début.



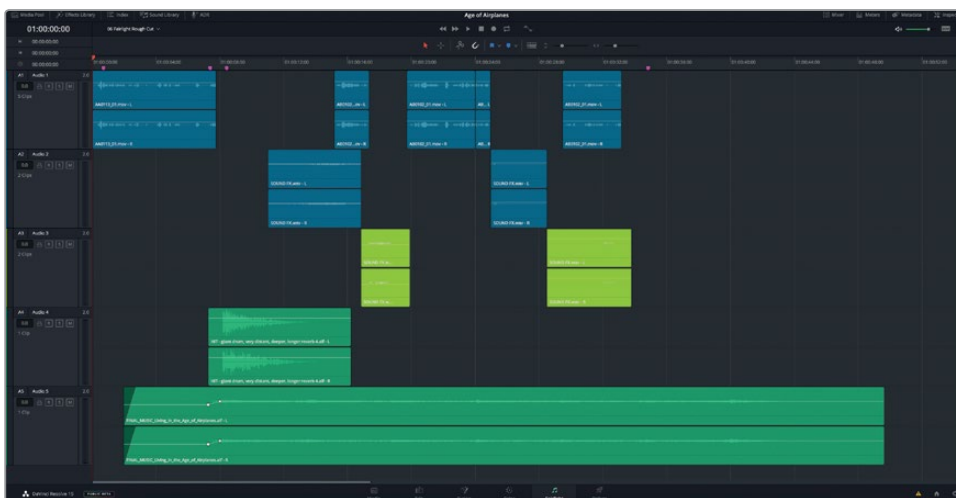
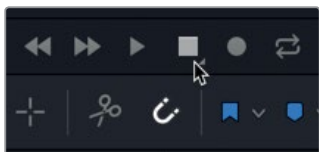
- Appuyez sur la barre d'espace pour lire le film.
- Appuyez sur la touche K pour interrompre la lecture, puis appuyez deux fois sur L pour lire en accéléré.



- 7 Appuyez sur J pour rembobiner.
- 8 Dans les commandes de transport placées au-dessus de la timeline, cliquez sur le bouton Stop ou appuyez de nouveau sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.
- 9 Appuyez sur Majuscule-Z pour visualiser tous les plans dans la timeline.

Vous remarquerez que contrairement à la page Montage, chaque piste affiche le nombre de canaux qu'elle contient. Agrandissons la piste verticalement pour voir plus clairement les deux canaux de la piste Audio 1.

- 10 Pour modifier la taille des pistes verticalement, maintenez le bouton Majuscule enfoncé, puis faites rouler la molette de la souris.



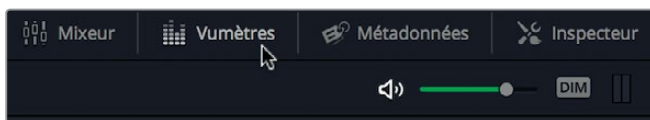
ASTUCE N'oubliez pas que le mouvement horizontal du zoom dans une timeline Fairlight s'opère par rapport à la tête de lecture et que le zoom vertical s'opère par rapport à la piste.

Les commandes de transport standard sont accompagnées des commandes dédiées à l'audio : En boucle et Enregistrement.

Visionner les images

Dans la barre d'outils de cette page, vous pouvez ouvrir les menus dont vous avez besoin. Par défaut, le viewer et les vumètres sont masqués.

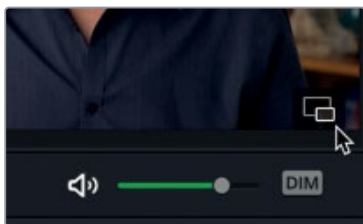
- 1 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Vumètres pour ouvrir la fenêtre de monitoring.



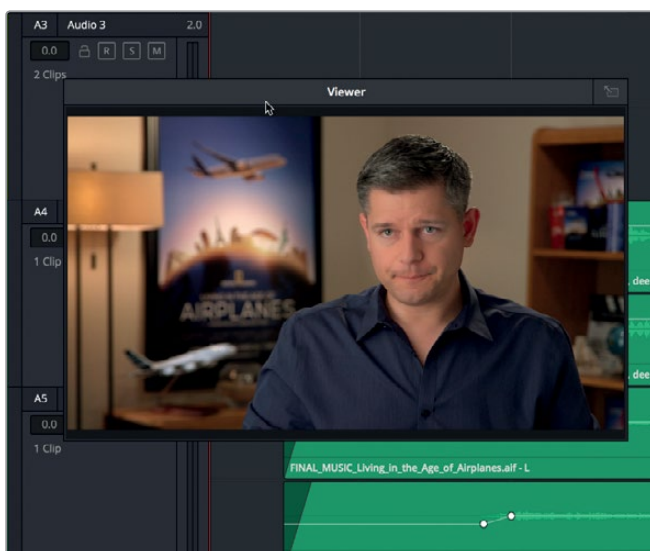
- 2 Pour lancer la lecture des images et des vumètres simultanément, appuyez simplement sur la barre d'espace.
- 3 Appuyez de nouveau dessus pour interrompre la lecture.

Les indicateurs de niveau permettent de visualiser le niveau sonore des pistes et le niveau de sortie. Comme ce projet ne comporte que trois pistes audio, vous allez ouvrir le viewer dans une fenêtre flottante et masquer les vumètres.

- 4 Dans le viewer, cliquez sur le bouton en transparence représentant une fenêtre flottante.

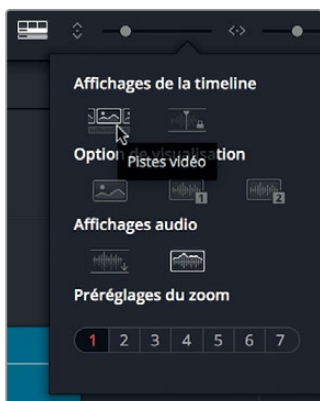


- 5 Cliquez sur le bouton Vumètres pour masquer le reste des éléments.
- 6 Placez la fenêtre flottante en bas à gauche de l'écran.



Vous pouvez également afficher le montage vidéo au-dessus des pistes audio.

- 7 Dans la barre d'outils, cliquez sur le menu Affichages de la timeline.
- 8 En haut de la fenêtre Affichages de la timeline, cliquez sur le bouton Pistes vidéo.

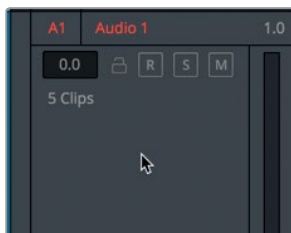


Le montage vidéo apparaît au-dessus des pistes audio dans la timeline Fairlight. Si vous travaillez avec une carte DeckLink ou UltraStudio, vous pouvez choisir de l'afficher sur un deuxième écran.

Renommer les pistes et appliquer un code couleur

Plus vous créez de pistes audio, plus vous devrez être organisé. Au lieu d'essayer de vous souvenir à quoi correspond le numéro d'une piste, nous vous recommandons de les renommer. Pour ce projet, vous allez utiliser des lettres majuscules. En postproduction audio, il est assez courant de renommer les pistes avec des lettres majuscules, car elles sont plus faciles à lire.

- 1 Cliquez sur l'en-tête Audio 1 pour sélectionner la piste.



Comme pour le moment vous ne travaillez que sur quelques pistes, vous pouvez facilement vous rappeler à quoi elles correspondent. Mais imaginez une timeline qui contiendrait plus de 50 pistes. Heureusement, sur DaVinci Resolve, vous pouvez renommer les en-têtes des pistes audio.

- 2 Dans l'en-tête A1, double-cliquez sur le champ Audio 1. Saisissez **SYNC**, puis appuyez sur Entrée.



Cette piste contient les sons de l'interview. Les deux pistes suivantes contiennent les effets sonores et les deux dernières, la musique.

- 3 Changez les noms des pistes Audio 2 et 3 pour **SFX 01** et **SFX 02**.
- 4 Cliquez sur l'en-tête de la piste Audio 4 et saisissez **DRUM HITS**.
- 5 Cliquez sur l'en-tête de la piste Audio 5 et saisissez **MUSIC**.

Tout comme dans la page Montage, vous pouvez organiser les nouvelles pistes en leur assignant une couleur.

- 6 Faites un clic droit sur l'en-tête SFX 01 et choisissez Modifier la couleur de la piste > Citron vert.



- 7 Répétez cette opération pour SFX 02.
- 8 Faites un clic droit sur l'en-tête DRUM HITS et choisissez Modifier la couleur de la piste > Jaune.
- 9 Répétez cette opération pour MUSIC.

Maintenant que les éléments sonores semblables sont rassemblés sous une même couleur, vous pourrez facilement les repérer dans la timeline. Bien entendu, comme votre projet ne contient que cinq pistes pour le moment, cette opération peut paraître superflue. Cependant, quand votre liste commencera à s'allonger, vous serez content d'avoir eu le bon réflexe dès le début.

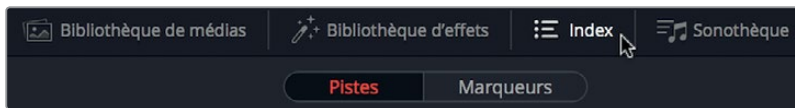
Afficher le plan de montage audio

On ne le répétera jamais assez, en postproduction, une bonne communication participe à la réussite d'un projet. Il est en effet assez rare qu'une seule personne réalise toutes les étapes d'un projet, c'est pourquoi il est important de préparer un plan de montage audio précis. Et même si vous réalisez le montage et le mélange audio seul, vous devez être très bien organisé pour mener votre projet à bien.

Il faudra par exemple définir précisément les moments où la musique et les bruitages devront accompagner les images. En collaboration avec le réalisateur, l'illustrateur sonore et en général le compositeur, vous établirez une liste des éléments sonores et musicaux à inclure dans le montage.

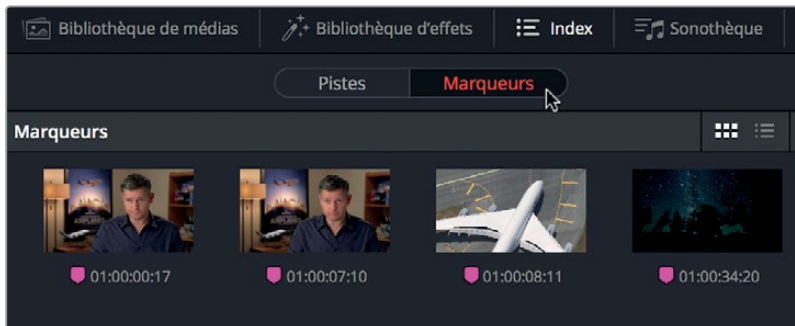
Et même si vous travaillez seul sur ce projet, nous vous recommandons tout de même de dresser ce plan de montage audio. Tous les éléments qui le composent seront regroupés dans l'index. Vous y retrouverez notamment les marqueurs que vous avez créés dans la page Montage.

- 1 En haut à gauche de l'interface, appuyez sur le bouton Index.



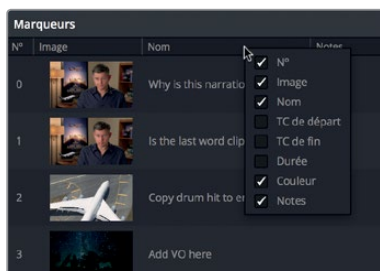
La fenêtre Index comprend deux onglets. L'onglet Pistes liste toutes les pistes qui se trouvent sur la timeline. L'onglet Marqueurs affiche tous les marqueurs.

- 2 Dans la fenêtre Index, cliquez sur l'onglet Marqueurs.



On y trouve le timecode et une vignette qui représentent l'image du plan où se trouve le marqueur. Il comprend également les noms et les informations saisies dans les notes.

- 3 En haut de la fenêtre, cliquez sur l'icône Liste.
En affichage Liste, vous pouvez utiliser les informations des colonnes pour créer un plan de montage audio adapté à vos besoins.
- 4 Faites un clic droit sur un des en-têtes des colonnes et décochez TC de départ, TC de fin et Durée pour les masquer.



- 5 Cliquez sur l'en-tête Image pour trier les marqueurs dans l'ordre d'affichage dans la timeline. Maintenant que tout est prêt, vous allez pouvoir vous en servir pour créer votre bande-son.

ASTUCE Vous pouvez trier les marqueurs par ordre croissant ou décroissant en fonction de la colonne sélectionnée. Pour cet exercice, vous utilisez l'élément Image pour trier les marqueurs dans l'ordre d'affichage dans la timeline.

- 6 Double-cliquez sur le premier marqueur de la liste.

ASTUCE Dans la page Fairlight, appuyez sur Majuscule-flèche vers le haut et flèche vers le bas pour déplacer la tête de lecture d'un marqueur à l'autre, tout comme dans la page Montage.

La tête de lecture est automatiquement placée sur le marqueur dans la timeline. Ce marqueur demande pourquoi la narration SYNC est réglée sur stéréo. Il est assez courant de monter la narration ou les dialogues en stéréo, mais il est tout de même plus fréquent de les enregistrer et de les lire en mono.

Changer le format des pistes

Peu importe les échanges qu'implique votre projet (dialogue, interview ou voix off), ils représentent en général l'audio principal de la timeline. Il est donc important de passer du temps à les retravailler afin de créer une bande-son de qualité.

La première étape consiste à étudier les informations données par ces enregistrements. Il suffit souvent de quelques minutes pour comprendre leur mode d'enregistrement.

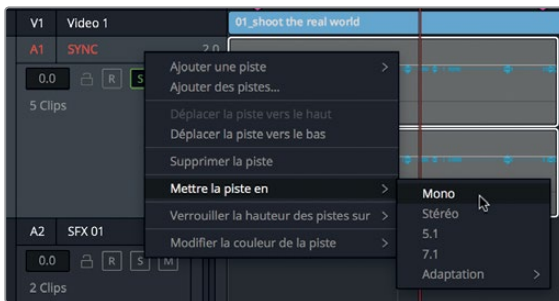
- 1 Regardez la piste A1 SYNC. Les plans qui s'y trouvent affichent deux formes d'ondes : ce sont des pistes stéréo à deux canaux.



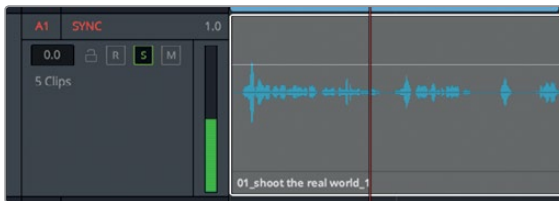
- 2 Sur la piste A1 SYNC, cliquez sur le bouton Solo et lisez les deux canaux. Les canaux gauche et droit semblent identiques.

En général, la narration est enregistrée en mono. Ainsi, comme ici les formes d'ondes semblent identiques et qu'aucune différence notable n'est présente sur les canaux gauche et droit, vous pouvez en déduire que ces plans ont été enregistrés en mono. Pour convertir ces plans en mono rapidement, il faut simplement mettre toute la piste en mono.

- 3 Faites un clic droit sur l'en-tête A1 SYNC et choisissez Mettre la piste en > Mono.



Après cette conversion, trois éléments vous permettent de vérifier que la piste a bien été modifiée : le chiffre situé à droite du nom de la piste affiche désormais 1.0 ; l'indicateur de niveau situé à droite de l'en-tête affiche un seul vumètre au lieu de deux ; enfin, un seul canal est affiché sur la piste.

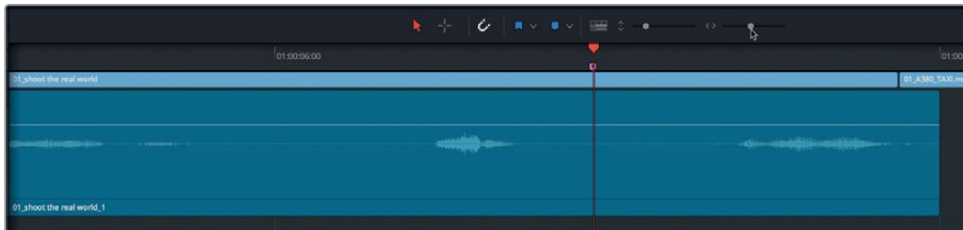


Le plan n'est en revanche pas modifié. Si vous modifiez ou copiez ce plan sur une piste stéréo, les canaux réapparaîtront. Comme une piste mono ne contient qu'un seul canal audio, le canal gauche (canal supérieur dans la timeline) est utilisé par défaut quand un plan stéréo est converti en mono. Comme les deux canaux de ce plan étaient identiques, il a été très simple de convertir la piste en mono.

Rogner les plans dans Fairlight

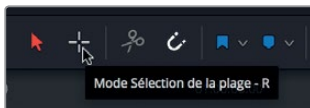
L'étape suivante pour nettoyer les pistes comportant des dialogues consiste à rogner les plans comme dans la page Montage. Cependant, le rognage réalisé sur la page Fairlight est plutôt comparable à l'utilisation de l'outil de sélection qu'à l'outil Trim de la page Montage. Vous pouvez rallonger ou raccourcir les plans sans vous soucier de la synchronisation, car Fairlight ne décale jamais les plans rognés.

- 1 Dans l'index, double-cliquez sur le deuxième marqueur.
La tête de lecture se place automatiquement à la fin du premier plan de la piste SYNC. Les informations saisies dans les notes vous demandent de vérifier si le dernier mot de la narration ne serait pas interrompu trop tôt.
- 2 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom horizontal vers la droite jusqu'à ce que le premier plan remplisse la moitié de la fenêtre.



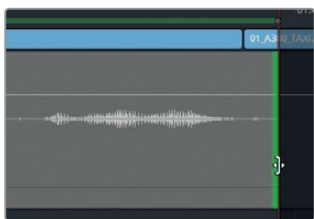
Lancez la lecture de la timeline pour écouter le dialogue.

- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Mode Sélection de la plage, ou appuyez sur R, puis cliquez sur le plan de la piste A1 SYNC.



Sélectionner un plan avec l'outil Mode Sélection de la plage permet de marquer les points d'entrée et de sortie sur ce plan. Il est alors plus facile de le lire et de comparer les différences entre les canaux.

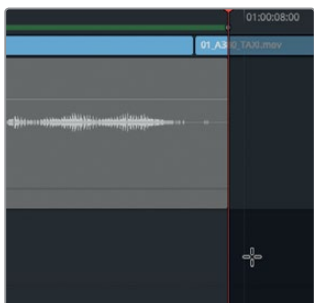
- 4 Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.
En effet, le dernier mot du plan est interrompu un peu trop tôt. Vous pouvez rallonger légèrement le plan pour l'entendre plus distinctement.
- 5 Appuyez sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour enlever les points d'entrée et de sortie.
- 6 Placez la souris à la fin de ce plan jusqu'à ce qu'elle se transforme en curseur Trim.
- 7 Tirez la fin du plan vers la droite jusqu'à ce que vous entendiez clairement le dernier mot. Utilisez la forme audio pour vous aider.



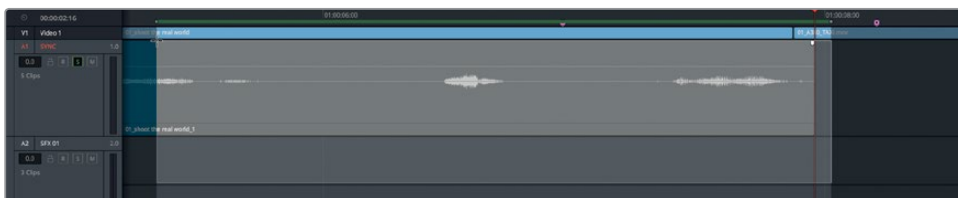
Comme vous n'avez modifié que la fin du plan, nous n'allons pas le réécouter intégralement. Lancez simplement la lecture de la fin du plan.

ASTUCE Vous pouvez scinder un plan soit en choisissant Timeline > Rasoir, soit en utilisant les ciseaux de la barre d'outils, soit en appuyant sur Cmd-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows).

- 8 Placez le curseur de sélection de la plage en bas à droite du plan.



- 9 Tirez le curseur de la fin du plan vers le début de la timeline.



Cette opération permet de saisir des points d'entrée et de sortie et ainsi verrouiller la sélection.

- 10 Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour entendre le résultat.
- 11 Appuyez sur la touche A pour retourner en mode Sélection et appuyez sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour enlever les points d'entrée et de sortie.
- 12 Appuyez de nouveau sur le bouton Solo de la piste A1 SYNC.

Le rognage réalisé sur la page Fairlight ne se limite pas aux images vidéo, il s'applique également aux sous-images audio. Vous pouvez donc être extrêmement précis.

Aligner les effets sonores

Maintenant que les pistes comportant l'interview sont montées, vous pouvez commencer à retravailler les effets sonores et la musique. Plusieurs situations se présenteront sans doute à vous : soit vous recevrez des pistes musicales déjà mixées, soit vous recevrez des éléments musicaux bruts à mixer. Et bien entendu, parfois, vous voudrez peut-être aussi insérer de nouveaux éléments sonores pour ponctuer une scène.

- 1 Dans l'Index, double-cliquez sur le troisième marqueur « Copy drum hit to end as well ». La tête de lecture se place automatiquement sur le plan.
- 2 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 3 Appuyez sur le bouton Solo de la piste A4, DRUM HITS.
- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Mode Sélection de la plage ou appuyez sur R, puis cliquez sur le plan sous le marqueur de la piste A4 DRUM HIT.

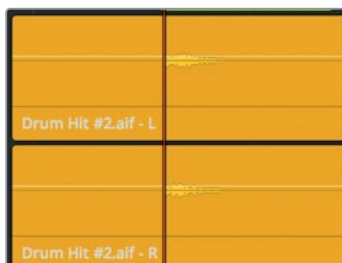


Écoutons le son de cette piste pour comprendre ce que nous allons en faire.

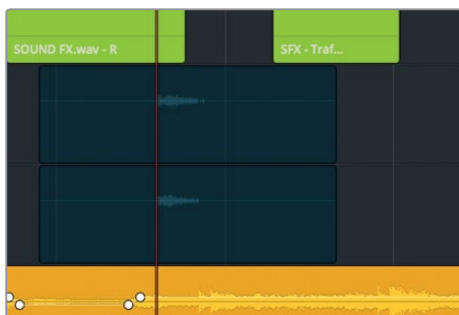
- 5 Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.

Le son correspond à un coup de grosse caisse qui apportera un point d'exclamation à votre bande-son. Comme indiqué dans la note, vous allez copier/coller ce plan à la fin du plan musical. Gardez bien à l'esprit que les fonctions copier/coller de la page Fairlight ont été conçues pour placer les plans au niveau de la tête de lecture. Faites donc bien attention à la sélection et à la position de la tête de lecture.

- 6 Appuyez que la touche A pour retourner en mode Sélection et appuyez sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour enlever les points d'entrée et de sortie.
- 7 Dans la timeline, cliquez dans un espace vide pour désélectionner toutes les pistes sélectionnées.
- 8 Comme dans le chapitre 3, utilisez les touches J, K et L pour placer la tête de lecture au début de la forme d'onde du plan HIT.

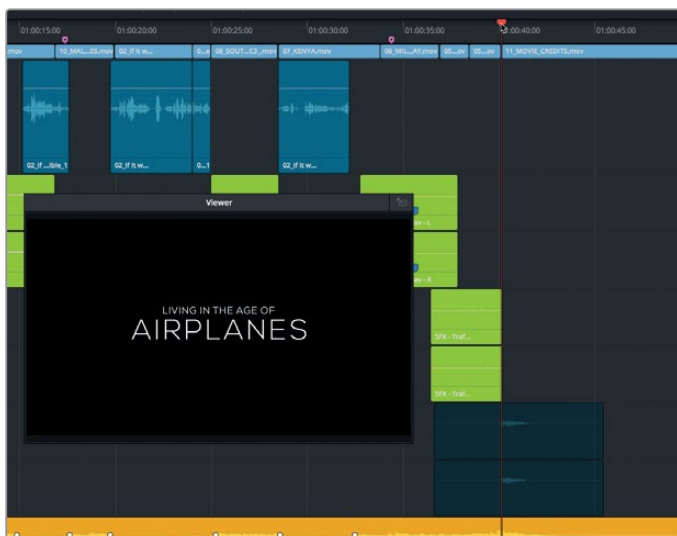


- 9 Appuyez de nouveau sur le bouton Solo de la piste A4, DRUM HITS.
- 10 Sélectionnez le plan qui se trouve sur la piste A4 DRUM HITS et appuyez sur Cmd-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 11 Faites glisser la tête de lecture vers la fin de la timeline.



Au cours de ce mouvement, vous verrez que la copie du plan apparaît en transparence sur la timeline. Pendant ce changement de place, la tête de lecture conserve sa position initiale. Cela permet de positionner facilement le coup de grosse caisse au bon endroit.

- 12 Une fois la tête de lecture positionnée en tête du dernier plan sur la timeline, appuyez sur Cmd-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller le plan à cet endroit.



Voyons un peu ce que ça donne.

- 13 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Mode Sélection de la plage ou appuyez sur R, puis cliquez sur le dernier plan de la piste A4 DRUM HIT.
- 14 Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.
- 15 Appuyez sur la touche A pour retourner en mode Sélection et appuyez sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour enlever les points d'entrée et de sortie.

Si l'alignement n'est pas parfait, appuyez simplement sur les touches , (virgule) et . (point) pour décaler le plan de quelques images, comme sur la page Montage.

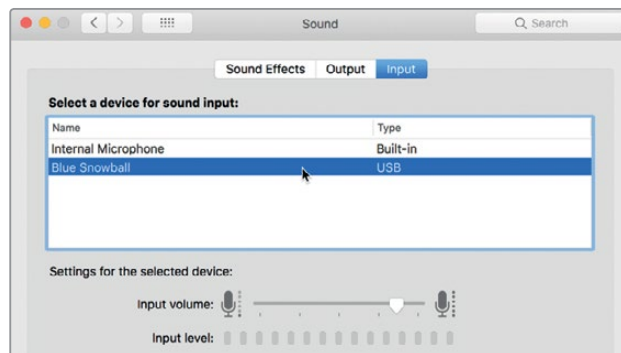
Enregistrer l'audio sur la timeline

Vous pouvez enregistrer vos propres voix off directement sur la page Fairlight de DaVinci Resolve. Il suffit de brancher un micro, de le relier à la piste, d'assigner l'entrée à la piste et de commencer l'enregistrement.

Dans cet exercice, vous allez enregistrer une voix off pour la bande-annonce. Il n'est pas rare que les acteurs qui prêtent leur voix au film ne puissent enregistrer leurs répliques qu'une fois l'étape du montage commencée. Il est donc utile d'enregistrer des voix off temporaires que vous utiliserez pendant le montage. Lorsque le moment de l'enregistrement définitif sera venu, vous pourrez utiliser les méthodes décrites ci-dessous.

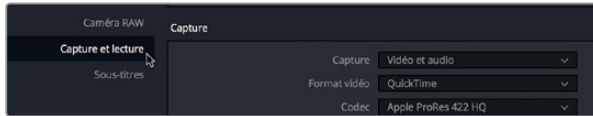
REMARQUE Si vous ne possédez pas de micro externe, vous pouvez utiliser le micro de votre ordinateur. Si vous ne possédez aucun micro, lisez simplement les étapes décrites ci-dessous et reprenez l'exercice une fois les concepts bien assimilés.

- 1 Si vous possédez un micro externe USB, fermez DaVinci Resolve et branchez votre micro à votre ordinateur.
- 2 Dans le menu Préférences Système > Son, réglez le micro externe (ou le micro intégré) comme appareil d'entrée audio.



- 3 Dans DaVinci Resolve, ouvrez le projet Age of Airplanes.

- 4 Choisissez Fichier > Paramètres du projet.
- 5 Cliquez sur l'onglet Capture et lecture.



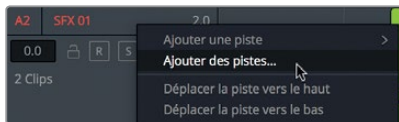
- 6 Dans le champ « Enregistrer les plans sur », cliquez sur le bouton Parcourir et choisissez l'emplacement d'enregistrement des nouveaux fichiers.
- 7 Cliquez sur Enregistrer pour fermer la fenêtre Paramètres du projet.
- 8 Fermez le viewer flottant et cliquez sur le bouton Mixeur pour ouvrir cette fenêtre.
Maintenant que le micro est branché et que l'emplacement d'enregistrement est choisi, il suffit de créer une piste destinée à l'enregistrement et de configurer la timeline.

Créer et assigner des pistes pour l'enregistrement

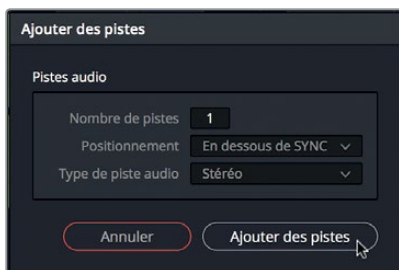
Avant d'enregistrer de l'audio sur une piste, il faut choisir si le signal est en stéréo ou en mono. Vous avez sans doute compris que le mono est le format le mieux adapté aux dialogues et aux voix off.

Pour cet enregistrement, vous allez créer une piste mono et utiliser les paramètres d'entrée du mixeur pour assigner le micro à cette nouvelle piste.

- 1 Faites un clic droit sur un des en-têtes et choisissez Ajouter des pistes.



- 2 Dans la fenêtre Ajouter des pistes, réglez l'option Nombre de pistes sur 1. Réglez le paramètre Positionnement sur En dessous de SYNC. Réglez l'option Type de piste audio sur Mono. Cliquez sur Ajouter des pistes pour refermer la fenêtre.



Une nouvelle piste mono apparaît sous A1. Il va maintenant falloir choisir l'entrée de cette piste. Pour assigner une entrée, vous pouvez utiliser les paramètres d'entrée du panneau Mixeur.

- 3 Dans l'en-tête de la piste, double-cliquez sur le nom Audio 2 et saisissez VO. Il s'agit de la piste Voix Off.

- 4 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Mixeur pour ouvrir la console de mixage si cela n'est pas déjà fait.

Le paramètre Entrée est affiché en haut de chaque canal, juste en dessous du numéro de la piste. Les pistes auxquelles aucune entrée n'a été assignée affichent Aucune.

- 5 En haut du canal A2, cliquez sur Aucune pour ouvrir le menu et choisissez Entrée.



La fenêtre Assigner Entrée/Sortie affiche les entrées sources à gauche et les pistes de destination à droite.

- 6 Sélectionnez le premier canal comme source et la piste VO comme destination.



- 7 Cliquez sur Assigner, puis fermez la fenêtre.

La piste a été créée et l'entrée audio assignée. Il faut maintenant activer l'enregistrement.

Activer une piste pour l'enregistrement

Sur les pistes, on trouve toujours un bouton d'activation de l'enregistrement. Pour préparer une piste, il faut commencer par l'assigner à une entrée, comme vous l'avez fait avec la piste Audio 2. Le bouton d'activation (R) se trouve soit dans l'en-tête de la piste, soit dans le mixeur, sur le canal de la piste.

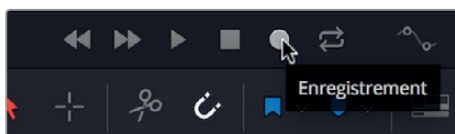
- 1 Sur la piste A2, cliquez sur le bouton R pour activer l'enregistrement.



Le nom de la piste et le bouton d'activation s'allument en rouge, vous êtes prêt à enregistrer.

REMARQUE Avant de commencer l'enregistrement, il est important de bien connaître les répliques. Voilà la dernière phrase de la bande-annonce :
« In the age of airplanes, we've become explorers once again.»

- 2 Répétez cette phrase plusieurs fois avant de vous lancer.
Lorsque vous commencez l'enregistrement, il est important de ne pas entendre les autres pistes, sans quoi elles seront aussi enregistrées.
- 3 Appuyez sur le bouton Solo de la piste A2 VO.
- 4 Dans les commandes de transport, appuyez sur le bouton d'enregistrement. Lorsque la tête de lecture commence à bouger, la piste devient rouge, vous êtes en train d'enregistrer. Essayez d'être le plus convaincant possible ! Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre l'enregistrement.



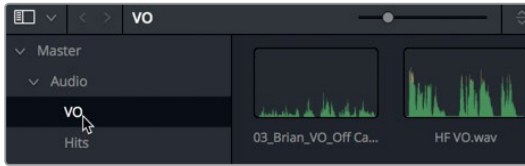
- 5 Appuyez de nouveau sur le bouton Solo de la piste A2 VO afin de pouvoir entendre la phrase accompagnée de la musique et des effets sonores.
- 6 Écoutez ce que vous venez d'enregistrer.
- 7 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton R dans l'en-tête de la piste pour désactiver la piste et sauvegarder le projet.

Même si pour ce projet, vous n'avez pas besoin d'aller plus loin, souvenez-vous que le système audio Fairlight de DaVinci Resolve comprend des outils d'enregistrement de pointe, comme l'Automatic dialogue replacement (ADR), l'enregistrement musical multipiste ou encore des outils de bruitage. Si vous n'avez pas pu réaliser ce petit exercice, l'activité suivante va vous permettre de reprendre le travail grâce à un plan préenregistré.

Modifier les attributs d'un plan

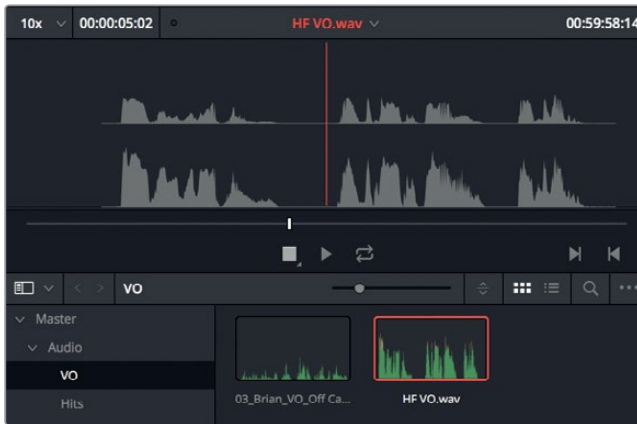
Bien que votre plan VO temporaire soit de bonne qualité, quand la version finale sera enregistrée par les acteurs, il vous faudra revoir les plans et les ajouter à la timeline. Vous pouvez ouvrir et revoir les plans dans la bibliothèque de médias de la page Fairlight.

- 1 Dans le coin supérieur gauche de l'interface, cliquez sur le bouton Index pour le refermer et cliquez sur la bibliothèque de médias pour afficher les chutiers et les plans de ce projet.
- 2 Dans la liste des chutiers, choisissez le chutier Audio, puis sélectionnez le chutier VO.



Tous les plans audio sont visibles dans le chutier. Vous pouvez les prévisualiser pour trouver le plan que vous recherchez et l'intégrer à votre projet.

- 3 Cliquez sur plan **HF VO** pour le charger dans le viewer de la bibliothèque de médias en haut de la fenêtre.



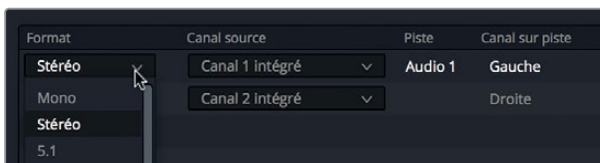
Sans même lire le plan, la présence de deux formes d'ondes vous indique qu'il s'agit d'un plan stéréo. Vous voyez que la crête du canal supérieur (canal 1) monte moins haut que celle du canal inférieur. Cela signifie que le volume sonore de ce canal est moins élevé. Écoutons-les pour entendre la différence.

ASTUCE Pour bien entendre la différence entre les canaux, nous vous recommandons d'utiliser des écouteurs. En effet, les écouteurs permettent d'entendre un canal dans l'oreille gauche et un autre canal dans l'oreille droite.

Le canal gauche, Canal 1, n'est pas aussi clair que le canal droit, Canal 2. Il n'est pas rare que les dialogues ou les interviews soient enregistrés avec deux micros. En général, le son enregistré par une perche est de très bonne qualité alors que le son des micros-cravates sert principalement d'élément de secours. Vous devez maintenant vérifier que le canal 2 sera bien celui utilisé pour monter le plan VO sur la piste mono.

- 4 Dans le chutier, faites un clic droit sur le plan **HF VO** et choisissez Attributs du plan. Cette fenêtre permet de voir le format audio du plan, ainsi que le mappage des canaux. Le canal gauche (canal 1) est utilisé par défaut quand un plan stéréo est monté sur une piste mono. Ce réglage peut être modifié dans cette fenêtre.

- 5 Dans le menu déroulant Format, choisissez Mono.



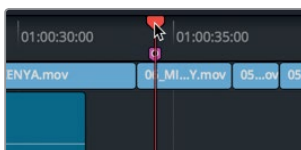
- 6 Dans le menu déroulant Canal source, choisissez Canal 2 intégré.



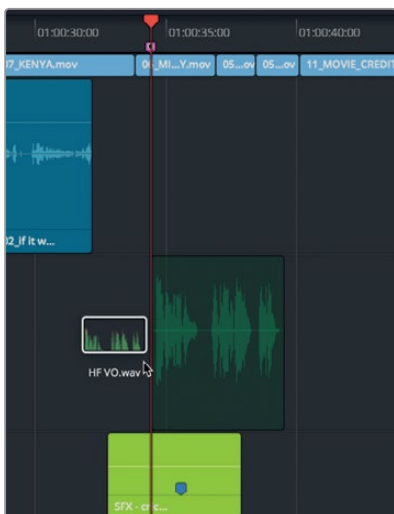
- 7 Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre.

Le plan VO est désormais un plan mono qui utilise le canal 2 comme source audio. Lorsque vous monterez ce plan sur la piste mono, vous utiliserez ainsi un son de bonne qualité.

- 8 Dans la timeline, sélectionnez le plan VO temporaire que vous avez enregistré, puis appuyez sur Supprimer pour le supprimer.
- 9 Placez la tête de lecture au niveau du dernier marqueur rose. C'est à cet endroit-là que la voix off devrait commencer.



- 10 Sélectionnez le plan **HF VO** dans la bibliothèque de médias, puis faites-le glisser jusqu'à la tête de lecture. Il va être aimanté automatiquement.



11 Placez la tête de lecture juste avant le plan VO et lancez la lecture pour entendre le résultat.

Maintenant que vous savez comment configurer, assigner et monter des pistes de dialogue, vous êtes prêt à retravailler la qualité sonore.

Utiliser Fairlight FX

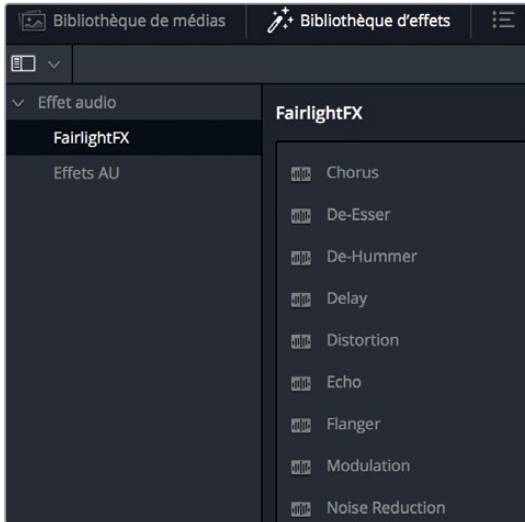
Fairlight comprend une large gamme de plug-ins pour le traitement audio natif qui fonctionnent parfaitement sur différents systèmes d'exploitation. Si vous utilisez un ordinateur Mac, les plug-ins VST et Audio Unit sont pris en charge. Si vous utilisez un ordinateur Windows, seuls les plug-ins VST sont pris en charge. Ces plug-ins peuvent être utilisés sur un plan unique ou sur une piste entière et permettent de régler des problèmes courants ou de créer des sons qui correspondent parfaitement à votre projet.

- 1 Appuyez sur le bouton Solo de la piste VO pour l'écouter sans entendre les autres éléments sonores de la bande-son.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Mode Sélection de la plage, ou appuyez sur R, puis dans la timeline, cliquez sur le plan VO.
- 3 Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.

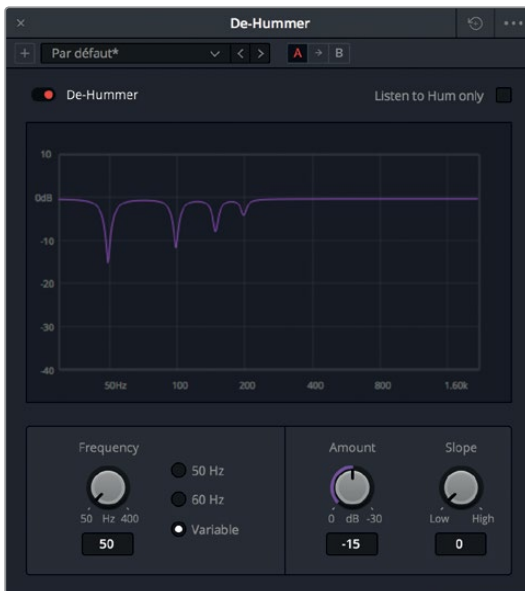
Sur la piste VO, on entend un bruit de fond (bourdonnement) un peu gênant. Ce genre de problème est assez fréquent et peut être dû à un problème de signal électrique. En général, les raisons résident dans une mise à la terre ou à un blindage du câble audio de mauvaise qualité.

Resolve offre un outil destiné à réduire ce son indésirable : le filtre Notch qui permet d'atténuer les fréquences dans une plage de fréquences spécifique. Ce bruit de fond se situe souvent sur les fréquences 60 Hz ou 50 Hz (que vous vous trouviez en Amérique du Nord, en Asie ou en Europe). Comme il est extrêmement courant, Fairlight intègre un plug-in Fairlight FX De-hummer qui cible spécifiquement ce problème.

- 4 En haut à gauche de l'interface, fermez la bibliothèque de médias et cliquez sur la bibliothèque d'effets pour afficher les plug-ins Audio FX.



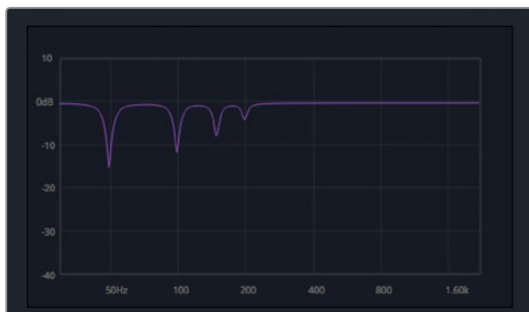
- 5 Dans la catégorie FairlightFX, tirez le plug-in De-Hummer sur le plan VO dans la timeline.



La fenêtre De-Hummer s'ouvre, proposant différents paramètres.

ASTUCE Si l'inspecteur est ouvert, les commandes du De-Hummer seront également affichées. Pour supprimer un effet, cliquez sur la corbeille.

- 6 Dans la section Fréquence, cliquez sur le bouton 60 Hz pour atténuer cette fréquence. Les fréquences sont affichées en bas du graphique. Les basses fréquences se situent à gauche et les hautes fréquences se situent à droite. Les creux sur le graphique représentent les bandes de réjection coupées ou réduites sur le plan.



- 7 Dans les commandes de transport situées au-dessus de la timeline, cliquez sur le bouton En boucle et appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.

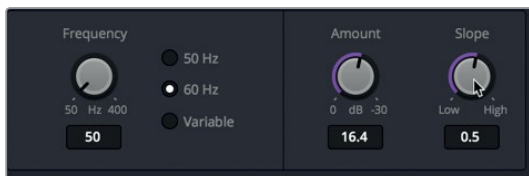


- 8 Pendant que le plan est lu, jouez avec la molette Quantité (Amount) pour régler la quantité de bruit de fond supprimé.

En tournant la molette dans le sens des aiguilles d'une montre, vous baissez le volume des fréquences sélectionnées (ici 60 Hz) sur le plan VO. Vous êtes donc aussi en train de modifier la qualité du son enregistré. C'est un subtil mélange entre une atténuation suffisante et une préservation de la qualité de la voix.

Si vous observez le graphique, vous pouvez penser que le simple fait de sélectionner 60Hz atténuera uniquement cette fréquence. Cependant, il ne suffit pas d'atténuer une seule fréquence pour régler complètement le problème. Il faudra aussi modifier le paramètre Slope pour filtrer des fréquences additionnelles et ainsi améliorer encore davantage le son.

- 9 Jouez avec la molette Slope jusqu'à ce que le bruit de fond soit réellement réduit.



- 10 Une fois les réglages terminés, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture. Fermez la fenêtre De-hummer et dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil de sélection ou appuyez sur A. Enfin, appuyez de nouveau sur le bouton Solo de la piste A2 VO.
- Le plug-in De-hummer est un des plug-ins les plus utilisés. Il est d'ailleurs aussi très populaire parmi les monteurs vidéo, car il permet de régler des problèmes très répandus en un rien de temps.

Appliquer un effet de réverbération à une piste

Dans l'exercice précédent, vous avez appliqué un plug-in de correction à un seul plan. Mais, vous pouvez aussi appliquer un plug-in à une piste entière, soit à l'aide du menu Effets dans le mixeur, soit en tirant l'effet de la bibliothèque d'effets. Dans cet exercice, vous allez appliquer le plug-in Reverb à la piste A1 SYNC. Grâce aux préséglages, vous allez ajouter de la profondeur au son qui se trouve sur cette piste.

Ce plug-in de simulation spatiale repose sur un cube 3D réglable qui permet de contrôler les réflexions et les réverbérations en fonction de la taille et de la forme de la « pièce ».

De plus, les nombreuses commandes vous permettent de recréer des environnements réels, tels qu'une salle de bain ou une cathédrale.

Sélectionnons un segment sur le premier plan de la piste SYNC, puis appliquons le plug-in Reverb à toute la piste.

- 1 Cliquez sur le bouton Solo de la piste SYNC.
- 2 Cliquez sur l'outil Mode Sélection de la plage, ou appuyez sur R, puis dans la timeline, cliquez sur le premier plan de la piste A1 SYNC pour marquer la sélection.
- 3 Activez l'outil de sélection en appuyant sur A.
- 4 Dans la bibliothèque d'effets, faites glisser le plug-in Reverb sur l'en-tête de la piste A1 SYNC.



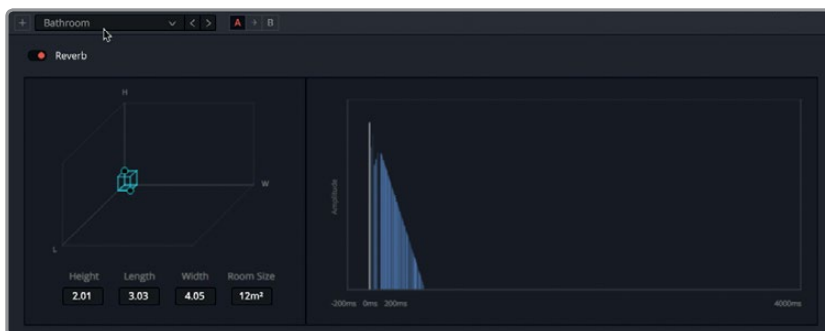
Les commandes de la fenêtre Reverb sont relativement intuitives. Elles dépendent de la taille de la pièce et d'une combinaison entre le signal d'entrée (Champ direct), les réflexions précoces (Early Reflections) et les réverbérations tardives (Réverbération) pour créer l'effet voulu.

Le rectangle bleu en 3D dans la partie supérieure de la fenêtre représente la taille de la pièce. Le graphique de droite affiche une représentation schématique de la réverbération sur le signal audio. Les commandes du bas vous permettent de régler la durée de la réverbération, mais aussi la tonalité des réflexions précoces et des réverbérations. Les commandes en bas à droite règlent les niveaux du signal direct (ligne blanche verticale). Les lignes bleues représentent le niveau des réflexions précoces et des réverbérations.

- Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.

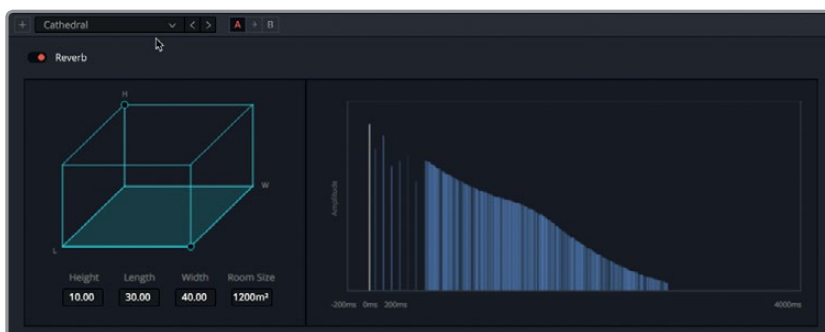
La réverbération a bien été appliquée. Essayons les deux premiers préréglages proposés, ils donneront un bon aperçu des différents rendus.

- En haut à gauche de la fenêtre Reverb, cliquez sur le menu déroulant et choisissez Bathroom (Salle de bain).



Le petit cube 3D sur la gauche et le rapprochement des lignes de niveau sur la droite vous indiquent que cet endroit est exigü.

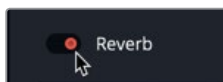
- Cliquez de nouveau sur le menu déroulant et choisissez Cathedral (Cathédrale).



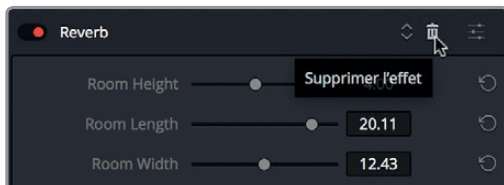
Quelle différence !

- Cliquez sur le bouton rouge en haut à gauche de la fenêtre pour désactiver le plug-in.

Cliquez de nouveau sur ce bouton pour entendre le son avec l'effet.



- 9 Amusez-vous avec les différents préséglages et les commandes à votre disposition. Vous pouvez aussi utiliser les poignées (points) sur le cube en 3D pour modifier la taille de la pièce.
- 10 Quand vous avez terminé, interrompez la lecture. Fermez la fenêtre Reverb.
- 11 Sélectionnez l'en-tête de la piste SYNC, puis ouvrez l'inspecteur.
- 12 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'icône de la corbeille à côté de l'effet Reverb pour le supprimer.



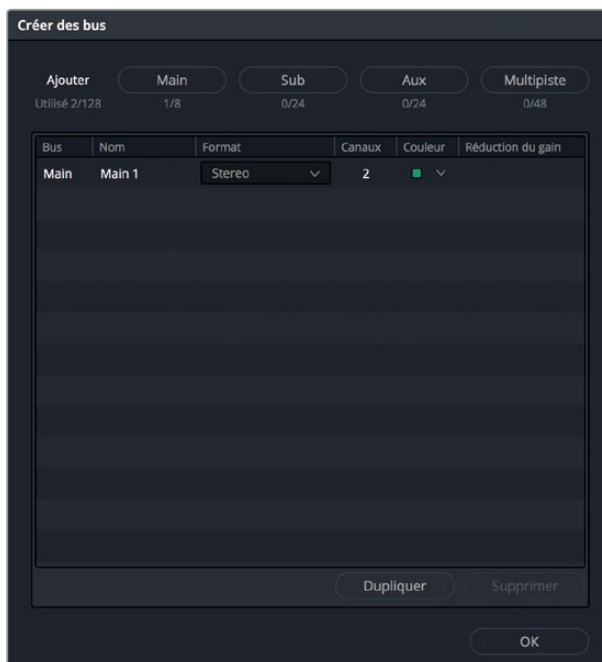
Fairlight FX regroupe une multitude de plug-ins qui permettent de retravailler l'audio dans DaVinci Resolve 15. Maintenant que vous avez compris à quel point il est facile de les utiliser, appliquez-les à vos propres projets et n'ayez pas peur de vous tromper.

Organiser les pistes en subs

Le signal audio des prises qui se trouvent dans la timeline est acheminé de la piste à la sortie principale. Si vous écoutez le signal de sortie, vous entendez toutes les pistes mixées à la fois. Une fois que vous avez réglé les niveaux des plans et des pistes correspondantes, vous pouvez simplifier le mixage en utilisant des subs. Un subs combine les signaux et les effets de plusieurs pistes sur un seul canal. En postproduction, il est assez courant de créer des subs destinés uniquement aux dialogues et aux SFX.

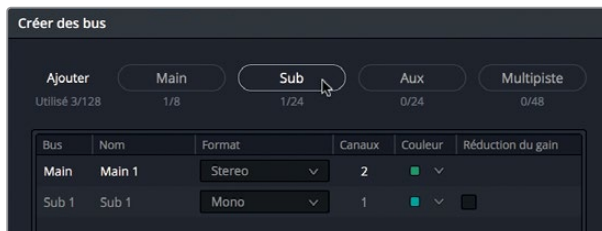
Dans cet exercice, vous allez assigner les pistes comportant la narration à un subs, les pistes comportant les SFX à un autre et la musique à un troisième. De cette façon, il sera plus facile de réduire le volume des SFX ou d'augmenter le volume de la narration quand vous voudrez affiner votre mix. La page Fairlight dispose d'un outil très simple et très efficace pour créer et assigner des pistes à des bus (subs). Maintenant que vous avez réglé le niveau relatif des plans, vous pouvez assigner les voix off et les effets sonores à leur sous-groupe respectif.

- 1 Choisissez Fairlight > Créer des bus pour ouvrir la fenêtre Créer des bus.



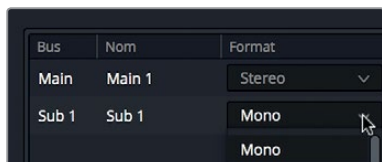
Ici, vous pouvez assigner des pistes à un des quatre bus présents, entre autres le bus Sub et le bus Main 1. Ce dernier apparaît par défaut dans la fenêtre, il s'agit du signal de sortie stéréo du projet.

- 2 Cliquez sur le bouton Sub pour ajouter un subs à la liste.



Vous allez assigner les pistes SYNC et VO à ce subs. Ainsi, la première chose à faire consiste à le régler sur Mono et à le renommer.

- 3 Dans le menu déroulant Format, choisissez Mono.

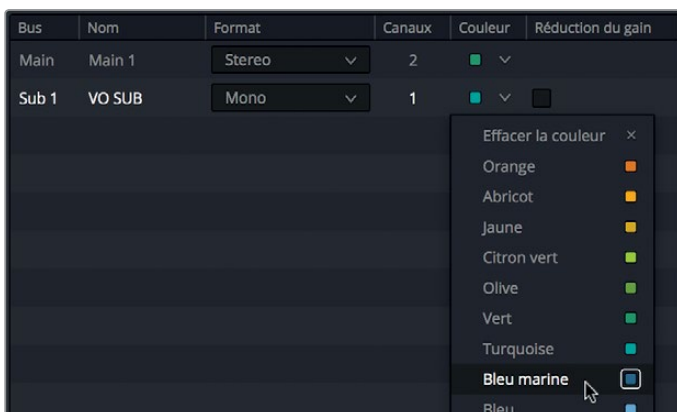


- 4 Dans la colonne Nom, double-cliquez sur Sub 1 et saisissez **VO SUB**.



Vous pouvez également assigner des couleurs à un subs.

- 5 Dans le menu déroulant Couleur, choisissez Bleu marine



Ce subs est réglé, vous pouvez maintenant répéter ces opérations pour les effets sonores.

- 6 Cliquez deux fois sur le bouton Sub pour ajouter deux subs à la liste.
- 7 Dans le menu déroulant Format, choisissez Stéréo pour les deux nouveaux subs (les effets sonores et la musique sont en stéréo).
- 8 Dans la colonne Nom, double-cliquez sur Sub 2 et saisissez SFX SUB. Ensuite, double-cliquez sur Sub 3 et nommez-le MUSIC SUB.
- 9 Dans le menu déroulant Couleur, choisissez Citron vert pour le subs SFX et Jaune pour le subs MUSIC.
- 10 Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre.

Vous venez de configurer vos subs. Il va maintenant falloir leur assigner des pistes.

Assigner des pistes

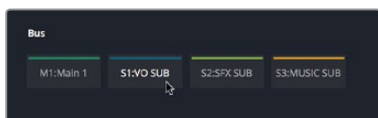
Vous allez maintenant utiliser la fenêtre Assigner les bus pour choisir les pistes qui seront assignées aux subs que vous venez de créer.

- 1 Choisissez Fairlight > Assigner les bus pour ouvrir la fenêtre Assigner les bus.



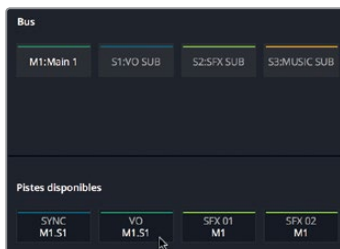
En haut de cette fenêtre se trouvent les Main et les Bus disponibles. Les boutons situés en dessous représentent les pistes, les subs et les bus auxiliaires disponibles. Tous ces éléments peuvent être assignés aux bus de la rangée supérieure.

- 2 Dans la rangée supérieure, cliquez sur le bouton S1:VO SUB.



Une fois ce bus sélectionné, choisissez les pistes (dans la rangée inférieure) que vous voulez assigner.

- 3 Dans la rangée inférieure, cliquez sur SYNC et sur VO.



Lorsque ces pistes sont sélectionnées, la mention S1 apparaît sur le bouton. Comme vous n'avez pas besoin que les pistes soient associées au bus Main, mais simplement au subs, vous pouvez les dé-assigner.

- 4 Dans la partie supérieure, sélectionnez M1:Main.
- 5 Dans la section Pistes disponibles, cliquez sur le bouton Tout dé-assigner pour dé-assigner toutes les pistes du bus Main.

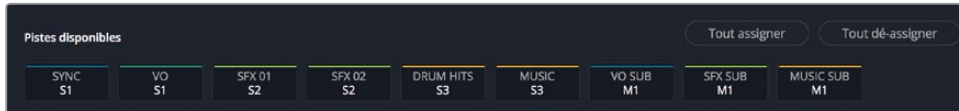


Seule la mention S1 apparaît encore sur les pistes SYNC et VO, cela signifie qu'elles sont encore assignées à ce subs. Toutes les autres pistes sont vides, vous pouvez donc les assigner aux subs de votre choix.

- 6 Dans la rangée supérieure, cliquez sur le bouton S2 SFX SUB.
- 7 Dans la rangée inférieure, cliquez sur les pistes SFX 01 et SFX 02.
- 8 Dans la rangée supérieure, cliquez sur le bouton S3 MUSIC SUB.
- 9 Dans la rangée inférieure, cliquez sur les pistes DRUM HITS et MUSIC.

Maintenant que toutes les pistes sont assignées à un subs, vous allez ajouter les trois subs à M1:Main.

- 10 Dans la rangée supérieure, cliquez sur le bouton M1: Main 1.
- 11 Dans la rangée inférieure, cliquez sur les trois subs que vous venez de créer : VO SUB, SFX SUB et MUSIC SUB pour les assigner à M1:Main 1.



- 12 Cliquez sur Enregistrer pour fermer la fenêtre et enregistrer vos réglages.

Maintenant que le niveau sonore des plans est correctement réglé et que les subs sont bien organisés, il est temps de régler le niveau des subs à l'aide des indicateurs de niveau de la page Fairlight.

Régler le niveau des pistes

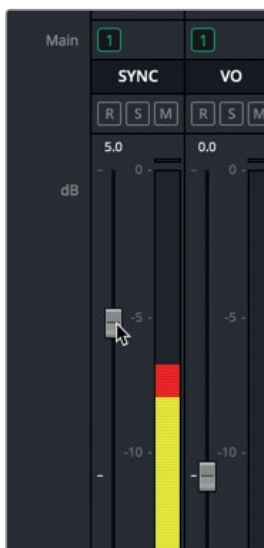
La balance audio constitue l'élément central d'une bande-son de qualité. C'est d'ailleurs à cela que l'on reconnaît un mix réussi. Dans le chapitre précédent, vous avez réglé le niveau audio de vos plans. Il va maintenant falloir équilibrer les pistes et les subs les uns par rapport aux autres afin de créer une bande-son harmonieuse.

- 1 En haut à gauche de l'écran, cliquez sur le bouton bibliothèque d'effets pour refermer la fenêtre et agrandir la timeline.
- 2 Vérifiez que le Mixeur est ouvert, tirez le bord gauche pour visualiser tous les canaux.



Cette fenêtre comprend des canaux dédiés aux pistes qui se trouvent sur la timeline, ainsi que tous les subs et un canal Master. Chaque canal est identifié par la couleur de la piste et du subs à laquelle il est associé. Contrairement à l'inspecteur, dans lequel vous pourrez régler le volume de chaque plan, le fader du mixeur s'applique à toutes les pistes et groupes de pistes.

- 3 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline. Placez la tête de lecture au début de la timeline, puis appuyez sur la barre d'espace. Le volume de l'interview semble un peu trop faible, mais ne vous inquiétez pas, nous allons rapidement régler ce problème. Vous pouvez régler le volume de la piste dans le mixeur en utilisant le fader correspondant à la piste SYNC.
- 4 Lancez la lecture de la timeline et tirez le fader SYNC vers le haut jusqu'à ce que la voix soit plus audible.



- 5 Lancez de nouveau la lecture de la timeline, continuez les réglages sur les autres pistes. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

ASTUCE Grâce aux commandes d'automatisation, vous pouvez enregistrer les modifications apportées aux pistes en temps réel. Si vous voulez en savoir plus sur les fonctionnalités de la page Fairlight, n'hésitez pas à consulter le manuel d'utilisation DaVinci Resolve et le manuel Audio Mixing Guide to DaVinci Resolve 15.

Pendant le réglage du volume, il est très important de garder un œil sur les indicateurs de niveau et d'écouter le résultat sur des haut-parleurs de qualité qui ont été préalablement calibrés. Tout comme pour des images, le contenu audio doit être écouté sur un support de diffusion qui se rapproche le plus possible de l'environnement d'écoute final. Avant de terminer l'étape de postproduction audio, il est temps d'écouter la bande sonore sur des haut-parleurs professionnels correctement calibrés.

Au cours de ce chapitre, vous vous êtes sans doute rendu compte que le son occupe une place prépondérante dans l'expérience cinématographique. Et pourtant, il n'est pas rare qu'il soit relégué au second plan, en particulier dans les petits films indépendants. Pour clore ce chapitre, laissons la parole à George Lucas : « Les cinéastes devraient concentrer leurs efforts sur la bande-son, parce qu'une bande-son réussie transforme l'expérience vécue par le spectateur à moindres frais. »

Révision

- 1 Sur la page Fairlight, quelle fenêtre dispose d'un viewer pour visionner la vidéo ?
- 2 Dans la timeline de la page Fairlight, comment peut-on identifier la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer ?
- 3 Dans un chutier, comment convertit-on un plan stéréo en plan mono ?
- 4 Vrai ou faux ? Le plug-in De-Hummer atténue uniquement les bruits sur les fréquences 50Hz et 60 Hz des plans stéréo.
- 5 En n'utilisant qu'un seul fader, comment peut-on contrôler plusieurs faders dans le mixeur Fairlight ?

Réponses

- 1 Sur la page Fairlight, la fenêtre Vumètres dispose d'un viewer.
- 2 Dans la timeline de la page Fairlight, on peut sélectionner la piste sur laquelle on souhaite enregistrer en cliquant sur le bouton R (Activer l'enregistrement) de l'en-tête de la piste.
- 3 Dans un chutier, on convertit un plan stéréo en plan mono en faisant un clic droit sur le plan et en choisissant Attributs du plan.
- 4 Faux. Le De-hummer atténue les bruits sur une large bande de fréquences.
- 5 Pour contrôler plusieurs faders en n'utilisant qu'un seul fader dans le mixeur Fairlight, il faut créer un subs dans les fenêtres Créer des bus et Assigner les bus.

Introduction au compositing

Si des mutants et des aliens doivent envahir la Terre, les réalisateurs se tournent vers les artistes VFX pour créer ces séquences de toute pièce. Les effets visuels sont des images de synthèse qui permettent de créer des séquences qui ne pourraient pas être filmées sur le plateau. Toutes les scènes qui sont trop difficiles, trop dangereuses ou trop chères à tourner sont désormais réalisées à l'ordinateur.

DaVinci Resolve 15 intègre une gamme complète d'outils Fusion pour créer des effets visuels et des animations graphiques. Grâce à cet outil extrêmement puissant, vous êtes désormais en mesure de créer des effets visuels dignes des meilleurs longs-métrages, sans quitter le logiciel.



Bien sûr, certains effets peuvent être créés sur la page Montage, mais Fusion propose une gamme d'outils complète bien plus sophistiquée. Cette page est organisée sous forme de structure nodale, spécialement conçue pour la création d'effets visuels et d'animations graphiques.

Tout au long de ce chapitre, nous présenterons les nombreuses tâches qu'il est possible de réaliser dans l'espace 3D de Fusion grâce à ces 250 outils de compositing. En outre, vous pouvez désormais basculer en un seul clic entre le montage, l'étalonnage, les effets visuels et l'audio !

Qu'est-ce que le compositing ?

Le compositing consiste à mélanger deux sources d'image ou plus en un plan unique. Mais il ne s'agit pas seulement de « mélanger » des images. Vous pouvez aussi composer différents éléments graphiques, comme des images vidéo, des animations, des textes, des mattes, des particules et des images de synthèse. Parfois appelés « couches », ces éléments sont en effet superposés en couches les unes sur les autres pour produire une nouvelle image.

Les effets visuels regroupent un grand nombre de tâches. Tout comme l'étalonnage ou la postproduction audio, la création d'effets visuels occupe une place importante dans le processus créatif d'un film. En fonction de votre projet, vous aurez peut-être besoin d'apprendre certaines ou toutes les techniques pour intégrer des effets visuels à vos prises. Les petites productions vous mettront souvent beaucoup à contribution, tandis que les gros studios de cinéma auront sans doute déjà leurs propres artistes spécialisés dans la rotoscopie, le 3D les mouvements de particules ou bien l'éclairage.

Et même si vous êtes engagé comme monteur ou étalonneur, vous serez sans doute amené à réaliser de petits effets. Comme tout autre aspect de la production audiovisuelle, il faudra du temps et de la patience avant de pouvoir maîtriser les outils et les techniques décrites dans ce livre. Il est indispensable de bien comprendre le fonctionnement des outils que vous utilisez pour réagir rapidement en cas de problème.

Les délais étant de plus en plus serrés, un monteur ou un étalonneur qui saura finaliser des scènes très rapidement n'aura aucun mal à se faire engager. En apprenant les concepts et les techniques de base de la création d'effets visuels sur Fusion, ainsi que les techniques d'étalonnage et de post audio, vous pourrez élargir votre champ de compétences et accepter des projets de plus en plus intéressants.

Débuter avec les effets visuels

Les effets visuels ont longtemps été réservés aux films à gros budget. Mais grâce à l'intégration de Fusion dans DaVinci Resolve, vous pouvez désormais ajouter des effets visuels à tous vos projets sans faire exploser le budget.

Et si vous pensez qu'ils ne servent qu'à créer des monstres, des vaisseaux spatiaux et des explosions, vous vous trompez. De petits effets, même très discrets apportent beaucoup à un film. D'ailleurs, la majorité des effets visuels visent à corriger et à nettoyer les images, ce qui n'a rien à voir avec la science-fiction. Ces effets ne sont pas longs à créer et peuvent améliorer considérablement des scènes autrement assez fades.

Ajouter des éléments

La météo étant souvent imprévisible, un film qui doit être tourné sous la neige n'aura d'autre choix que de recréer de la neige à l'ordinateur. Il est donc indispensable pour un artiste VFX de savoir créer de la neige, de la pluie, du brouillard ou des éclairs. Le générateur de particules de Fusion pourra d'ailleurs vous y aider.

Et qu'en est-il des scènes trop dangereuses à réaliser sur le plateau ? La fumée, les débris qui volent et les incendies présentent trop de dangers pour faire courir le moindre risque aux acteurs et à l'équipe de tournage. En général, ce genre d'éléments sont filmés séparément et sont composités ultérieurement dans les scènes.

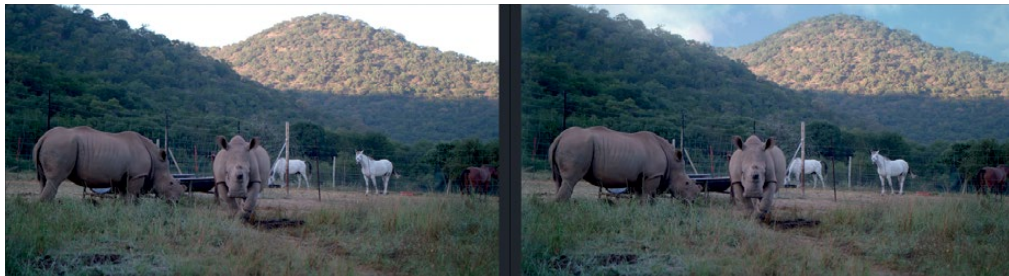


Travailler avec des animaux et des enfants

Tout comme la météo, le comportement des animaux et des enfants est imprévisible et peut poser problème pendant un tournage. La pratique consiste donc à filmer ces scènes séparément afin de ne pas retarder le projet. Grâce au compositing, vous pouvez composer des scènes et donner l'impression que tout a été tourné en même temps.

Faire la pluie et le beau temps

Certaines scènes nécessitent un beau coucher de soleil ou un ciel bleu dans lequel flottent quelques nuages. Malheureusement, s'il y a bien une chose que l'on ne contrôle pas, c'est le temps ! Quand tout le monde est prêt, que les équipements ont été loués et que l'heure tourne, il faut tourner coûte que coûte malgré une météo récalcitrante. Le remplacement du ciel est une méthode très utilisée qui fera des miracles. Les incrustateurs, les outils de rotoscopie et de tracking de Fusion, ainsi que le compositing 3D permettent de se débarrasser d'un ciel gris ou surexposé. Ajoutez-y quelques effets Fast Noise ou volumétriques et le beau ciel bleu dont vous rêviez fera son apparition.



Grâce aux commandes 3D de Fusion, vous pouvez également simuler des éclairages, de la brume et une parallaxe très réaliste. Tous ces outils vous permettront de passer d'un effet passable à un effet ultra réaliste.

Améliorations cosmétiques

Modifier une scène ou améliorer le jeu d'un acteur à l'ordinateur permet d'économiser beaucoup d'argent. Les spectateurs remarquent rarement ce type de compositing qui ne demande en général que de simples modifications. On peut donner comme exemple les scènes où un acteur doit faire le mort. Difficile pour lui de ne pas bouger les yeux. Dans ce cas-là, il faut composer les yeux fermés d'une autre scène sur la scène qui pose problème. De cette façon, vous n'avez pas à retourner toute la scène. Les outils de tracking planaire, de peinture vectorielle et de rotoscopie permettent entre autres d'enlever des cicatrices, des tatouages ou des marques de bronzage indésirables.

Transformer le lieu de tournage



Les lieux et les horaires de tournage d'un film sont toujours limités par le budget. Cependant, de simples améliorations peuvent transformer certains de ces inconvénients en atouts. Vous pouvez par exemple remplacer les images vues à travers la fenêtre d'une voiture (vous n'avez pas pu privatiser Times Square), ou « déplacer » un appartement situé au rez-de-chaussée au dernier étage d'un immeuble. Ces travaux sont très connus des artistes VFX et sont à la portée de tout monteur ou étalonneur qui se respecte.

Gommer les câbles

Les effets visuels peuvent aussi servir à rendre réalistes des cascades dangereuses. Lorsque les cascadeurs volent d'un bout à l'autre de l'écran après une explosion ou grâce à un super pouvoir, ils sont bien entendu maintenus par des harnais et des câbles. Vous pouvez les faire disparaître grâce aux outils Clone et tracking de Fusion. Les monteurs et les étalonneurs n'auront aucun mal à réaliser ce genre d'effets si les artistes VFX sont trop occupés. De plus, ce type de modifications subtiles s'appliquent également à des pieds de lampes, à des câbles téléphoniques ou à des antennes disgracieuses.

Recréer un décor

Vous pouvez aller encore plus loin dans les modifications en créant un décor qui transportera les spectateurs dans un autre lieu, sans quitter le confort de votre maison. Au lieu de devoir payer les frais de délocalisation de toute l'équipe dans l'Himalaya, vous pouvez remplacer l'arrière-plan de vos prises par des vues de temples et de monts enneigés. Les films historiques et de science-fiction sont friands de ce genre d'effets, car la construction de décors adaptés est souvent hors de prix. Vous pouvez simplement construire certaines parties du décor et placer les acteurs devant un fond vert. Dans la page Fusion, vous trouverez des outils de tracking qui permettent de remplacer les écrans verts par des extensions en 3D de votre décor.

Animations graphiques



Les animations graphiques, ou le motion design, consiste à animer des éléments graphiques. Il s'agit de représenter des informations importantes à l'écran en mêlant effets visuels, animations et graphiques. Ces informations jouent souvent un rôle important. La page Fusion comprend des outils typographiques en 2D et en 3D, des outils de peinture vectorielle, ainsi que des courbes bézier et splines. Ils vous permettent donc de créer des animations de qualité qui donneront des informations claires aux spectateurs.

L'art d'observer

Pour créer des effets visuels de qualité, il faut faire très attention au monde qui vous entoure. Les effets visuels doivent paraître réels aux spectateurs, sans quoi vous perdrez leur attention très rapidement. L'art d'observer le monde dans ses moindres détails est tout aussi important que la maîtrise des outils techniques.

Pour devenir un bon superviseur VFX, vous devez appréhender le monde à travers de nouvelles lunettes et ensuite appliquer ce que vous avez vu dans vos compositions. Si tous les éléments qui sont censés composer votre scène doivent avoir été tournés au même endroit, alors, il faut faire bien attention à la source de lumière, à la taille des objets, à la parallaxe et à la profondeur des éléments.

Pour commencer, n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre. La page Fusion recèle d'outils très puissants et il faudra un peu de temps avant de les maîtriser. L'intégration de Fusion dans DaVinci Resolve vous permet de passer du montage à la création d'effets visuels en un clic. Ensuite, si vous êtes satisfait du résultat, vous pourrez choisir de l'envoyer à un artiste VFX plus chevronné pour terminer le travail ou de le finir vous-même.

Le compositing repose sur une combinaison d'outils plutôt que sur un seul filtre d'effet. Il faut du temps et de la patience, mais à force de pratique, vous verrez que c'est un travail gratifiant. D'ici quelque temps, vous serez en mesure de produire des scènes que vous n'auriez jamais rêvé tourner !

Et comme disait Walt Disney, « C'est plutôt amusant de faire l'impossible ».

Chapitre 9

Créer des effets et des graphiques dans Fusion

Les effets visuels permettent de réaliser des scènes qui vous paraissent jusque-là impossibles à créer. Que vous regardiez un blockbuster au cinéma, une émission sur votre iPhone ou sur un écran de télévision, vous allez rapidement vous rendre compte que les effets visuels sont partout. Avec DaVinci Resolve 15, vous avez la possibilité de créer vos propres effets visuels pour transporter les spectateurs dans des mondes inconnus.

La création d'effets visuels demande du temps et de la pratique, mais une fois que vous maîtriserez ses techniques, vous serez en mesure de donner corps à des histoires qui vous semblaient impossibles à réaliser jusque-là.

La page Fusion de DaVinci Resolve comprend tous les outils dont vous avez besoin pour créer des effets visuels et des animations graphiques reposant sur des nœuds. Pour créer des effets complexes, il suffit de combiner différents outils dans l'éditeur de nœuds.

Dans ce chapitre, nous allons créer des effets très utilisés. À travers des exercices variés et avec l'aide des puissants outils de Fusion, vous apprendrez à composer des prises, à créer des incrustations sur fond vert et à animer des titres. Vous développerez les compétences indispensables à une exploration indépendante de la page Fusion.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 90 minutes de travail.

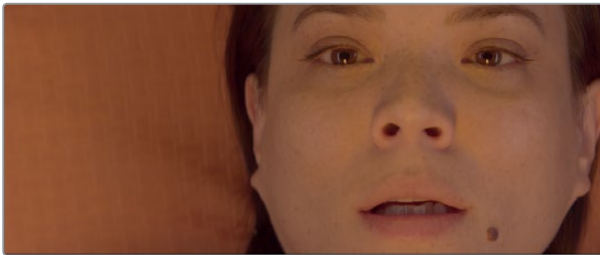
Objectifs

Découvrir l'interface	234
Ajouter des plans de la bibliothèque de médias	240
Comprendre le nœud Merge	242
Insérer et régler les effets	244
Peindre sur les plans	249
Utiliser les couches de la page Montage	255
Réaliser une incrustation sur fond vert	257
Réaliser un tracking du mouvement	261
Passer au plan suivant dans la page Fusion	265
Utiliser le nœud Text+	266
Placer un titre sur une vidéo	269
Animer un élément graphique avec des images clés	270
Révision	277

Découvrir l'interface

Le travail sur des effets visuels et des animations graphiques nécessite souvent de se concentrer sur un seul plan à la fois. DaVinci Resolve diffère des autres logiciels de production vidéo, car à aucun moment vous n'aurez besoin d'exporter vos images vers un logiciel tiers. Aucune métadonnée n'est perdue, vous savez toujours où vous en êtes et vous avez un accès direct à tous les projets et médias. DaVinci Resolve 15 simplifie la production d'effets visuels tout comme il l'a fait pour l'étalonnage et le mixage audio. Et comme nous allons nous attaquer à une nouvelle discipline, vous allez utiliser du contenu inédit, spécialement conçu pour le compositing.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, faites un clic droit dans la fenêtre Gestionnaire de projet et choisissez Importer.
Allez sur le dossier R15 Lessons et dans le dossier 09, ouvrez le fichier Hyperlight.drp.
- 2 Ce projet contient une seule timeline avec trois plans qui auraient bien besoin de quelques animations graphiques et de quelques effets visuels.
- 3 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le premier marqueur rouge (le gros plan de l'actrice).



- 4 Cliquez sur l'onglet Fusion ou appuyez sur Majuscule-5.

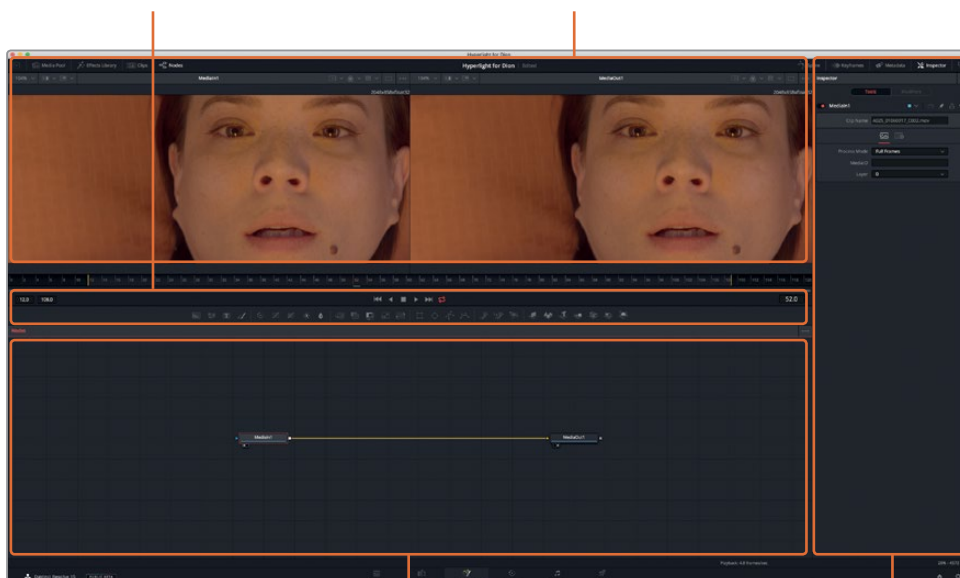
Lorsque vous allez sur la page Fusion, vous remarquez que la tête de lecture se trouve exactement au même endroit que sur la page Montage. Le plan est déjà prêt pour le compositing.

Mais avant de vous lancer, découvrons la page Fusion.

La page Fusion est divisée en quatre sections distinctes : les deux viewers situés en haut de l'interface affichent les images sur lesquelles vous travaillez. Sous les viewers, on trouve une barre d'outils comportant les effets les plus utilisés. La partie inférieure de la page Fusion correspond à l'éditeur de nœuds, il s'agit du tableau de bord des effets. Enfin, à droite, on trouve l'inspecteur.

La barre d'outils intègre les effets et les outils les plus utilisés pour les ajouter rapidement à l'éditeur de nœuds.

Les viewers gauche et droit affichent les différentes images et les effets de vos compositions.

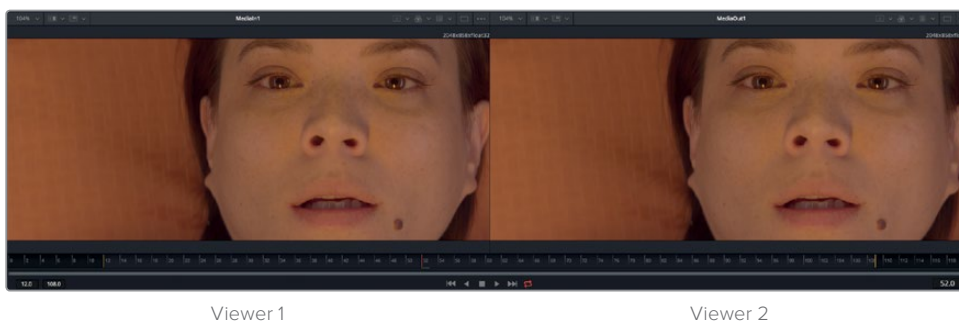


La zone de travail peut afficher l'éditeur de nœuds, l'éditeur d'images clés ou l'éditeur Spline.

Dans l'inspecteur, vous pouvez afficher et modifier les paramètres des effets ou des outils sélectionnés dans l'éditeur de nœuds.

Par défaut, l'éditeur de nœuds est affiché. Contrairement à la page Montage, la page Fusion n'est pas organisée sous forme de timeline. Elle offre une structure nodale dans laquelle chaque image et chaque effet est représenté par un nœud. Reliés dans l'organigramme, les nœuds forment des effets extrêmement puissants. Il est ainsi beaucoup plus facile de visualiser la composition en entier et d'apporter des changements rapides. La structure nodale de Fusion est bien plus claire que les organisations par couche ou par filtre. Chaque nœud de la structure correspond à un effet qui s'ajoute aux autres.

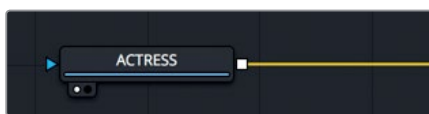
- 5 Placez la souris sur l'espace vide de l'éditeur de nœuds, appuyez sur le bouton du milieu et faites glisser la fenêtre pour placer la structure nodale au centre de l'écran. Tout plan ou fichier importé dans la page Fusion est représenté par un nœud MediaIn dans l'éditeur. Le média affiché pour le moment correspond au plan de la page Montage. Le nœud MediaOut représente l'image telle qu'elle sera envoyée vers la timeline de la page Montage.
- 6 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud MediaIn 1 et appuyez sur la touche 1 pour afficher l'image dans le viewer 1 à gauche.



ASTUCE Dans la page Fusion, les nœuds et les outils représentent une seule et même chose.

Vous pouvez renommer les nœuds pour savoir instantanément à quoi ils correspondent.

- 7 Sélectionnez le nœud MediaIn 1, appuyez sur F2 et saisissez ACTRESS.



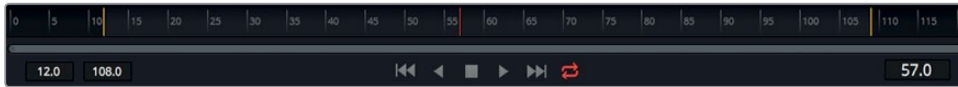
- 8 Sélectionnez le nœud MediaOut 1, appuyez sur F2 et saisissez OUTPUT.



Sous les viewers, la règle temporelle affiche la durée de l'effet actuel. La tête de lecture (en rouge) sur la règle temporelle peut être déplacée, comme le curseur des viewers source et timeline dans la page Montage.

ASTUCE Par défaut, la règle temporelle et les champs relatifs au temps (Time) de la page Fusion affichent les numéros des images. Pour afficher le timecode, choisissez Fusion > Fusion settings et dans le panneau Defaut, cochez la case Show Time Code.

La règle temporelle affiche la durée complète du plan source. Les lignes jaunes définissent la plage de rendu, c'est-à-dire la portion du plan utilisée sur la timeline pour le rendu final.



- 9 Faites glisser la tête de lecture lentement sur la plage de rendu, de la première à la deuxième ligne jaune.

Vous remarquez que pendant cette opération, le champ situé à droite de la règle temporelle affiche le numéro de l'image sur laquelle se trouve la tête de lecture. À gauche de la règle temporelle, on trouve le numéro de la première et de la dernière image de la plage de rendu.

Sous la règle temporelle, on trouve une barre de défilement qui permet de zoomer pour mieux voir la plage de rendu. Cette option peut être utile lorsqu'un plan source est trop long, et que vous souhaitez n'en utiliser qu'une petite portion dans la timeline.

ASTUCE Vous pouvez déplacer la tête de lecture au début ou à la fin de la plage de rendu en appuyant sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows).

- 10 Tirez la poignée gauche de cette barre de défilement vers le centre jusqu'à ce qu'elle soit proche de la première ligne jaune.



- 11 Tirez la poignée droite de cette même barre vers le centre jusqu'à ce qu'elle soit proche de la deuxième ligne jaune.

ASTUCE Pour réinitialiser la plage de rendu, faites un clic-droit sur la règle temporelle et choisissez Auto Range Render.

Pendant ce mouvement, une ligne verte apparaît sur la règle temporelle pour indiquer que les images sont mises en cache dans la mémoire vive. Plus votre système dispose d'une large mémoire vive, plus vous pourrez stocker d'images et ainsi avoir une lecture fluide.

Ajouter un premier effet

Pour mieux comprendre le fonctionnement des nœuds, appliquons un effet simple à ce plan.

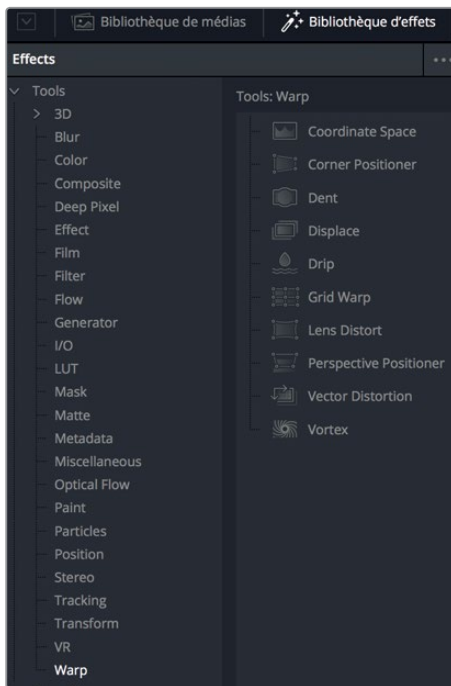
- 1 En haut à gauche de la page Fusion, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets.

Fusion intègre plus de 250 outils qui sont stockés dans la bibliothèque d'effets.

La bibliothèque est divisée en catégories. Il existe des catégories pour tout : peinture, particules, masques, filtres, tracking, etc.

Vous pouvez construire des effets complexes en ajoutant plusieurs outils entre les nœuds MediaIn et MediaOut. Pour notre exemple, ajoutons un outil Grid Warp que l'on trouve dans la catégorie Warp.

- 2 Dans la bibliothèque d'effets, choisissez Tools > Warp pour afficher tous les outils appartenant à cette catégorie.



Afin de modifier cette prise, vous allez utiliser un effet Grid Warp.

- 3 Dans la bibliothèque d'effets, faites glisser l'outil Grid Warp sur la ligne qui relie le nœud ACTRESS et le nœud OUTPUT. Quand la moitié de la ligne devient bleue, relâchez le bouton de la souris pour appliquer le nœud.



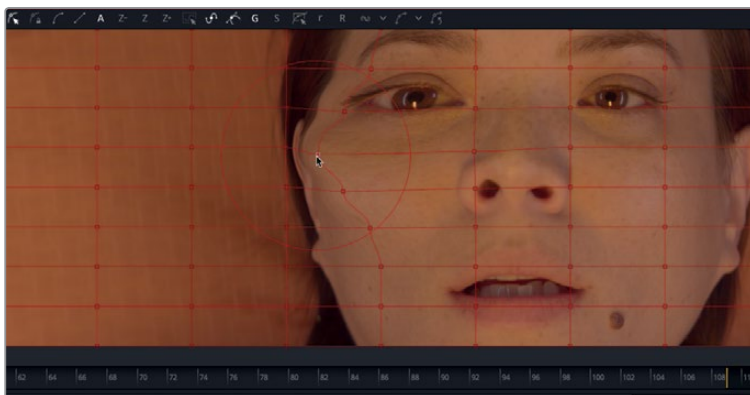
- 4 En haut à gauche de l'écran, appuyez de nouveau sur le bouton Bibliothèque d'effets pour la refermer.

- 5** Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez l'effet Grid Warp et appuyez sur 2. Le résultat apparaît dans le viewer 2, tandis que le plan original reste visible dans le viewer 1.

Le signal du nœud ACTRESS est envoyé au nœud Grid Warp, qui l'envoie à son tour au nœud OUTPUT. Le signal du nœud OUTPUT sera ensuite envoyé vers la timeline de la page Montage.

Quand un nœud est sélectionné dans l'éditeur de nœuds, ses paramètres sont affichés dans l'inspecteur et les commandes à l'écran sont affichées dans le viewer.

- 6** Pour comprendre l'impact de l'effet Grip Warp, tirez n'importe quel point de la grille dans le viewer 2 (à droite) vers le centre de l'image.



L'image est déformée en fonction du mouvement que vous avez appliqué à ce nœud. Vous voyez bien ici que le résultat est affiché dans le viewer 2, mais que l'image dans le viewer 1 reste intacte. Ces deux viewers côte à côte permettent de comparer les images et de modifier vos changements si besoin.

Tout effet appliqué à la page Fusion est visible immédiatement sur la timeline de la page Montage.

- 7** En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Montage, ou appuyez sur Majuscule-4 pour ouvrir la page en question.

La page Montage rend automatiquement en arrière-plan tous les effets Fusion.

Maintenant que vous avez appliqué votre premier effet, retournons sur la page Fusion.

- 8** En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Fusion, ou appuyez sur Majuscule-5 pour rouvrir la page.

Vous voyez comme la structure nodale de la page Fusion est très intuitive. Les images entrent à gauche, l'effet est appliqué, puis l'image est envoyée vers la page Montage sur la droite.

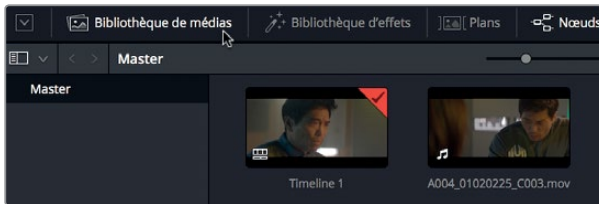
- 9** Dans l'éditeur de nœuds, cliquez sur le nœud Grid Warp, puis appuyez sur Supprimer pour le supprimer.

Nous voulions simplement vous faire découvrir le fonctionnement de l'éditeur de nœuds de la page Fusion. Dans les exercices suivants, vous créerez des effets plus complexes et plus réalistes.

Ajouter des plans de la bibliothèque de médias

Les effets visuels consistent à mélanger deux sources d'image ou plus en un plan unique. Et même si vous ne voyez qu'un seul plan provenant de la timeline de la page Montage, vous pouvez accéder à n'importe quel plan du projet grâce à la bibliothèque de médias. Dans ce plan qui se déroule dans une navette spatiale, vous allez ajouter un affichage tête haute (HUD) généré par ordinateur.

- 1 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque de médias.



La bibliothèque de médias de la page Fusion est la même que celle de la page Montage. Elle comprend donc les mêmes chutiers et les mêmes plans.

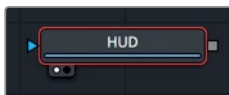
- 2 Dans le chutier Master, tirez le plan HUD sur une zone vide de l'éditeur de nœuds.



Un nouveau nœud MediaIn1 est créé, il représente ce plan. Pour le moment, le plan n'est pas relié au reste des éléments de l'éditeur. Avant de le relier, observez-le, vous obtiendrez ainsi beaucoup d'informations.

- 3 Sélectionnez le nœud MediaIn1 et appuyez sur F2 pour le renommer HUD. Ensuite, appuyez sur la touche 1 pour afficher l'image dans le viewer 1.

En bas à gauche du nœud, un petit point blanc indique dans quel viewer l'image est affichée.



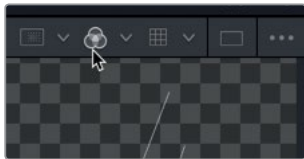
Le point blanc sous le nœud OUTPUT indique que l'image est affichée dans le viewer 2. Le viewer 2 affiche donc le signal de sortie composite, qui sera à son tour affiché sur la page Montage.

ASTUCE Vous pouvez aussi cliquer sur les indicateurs de sélection du viewer sous le nœud pour choisir où est affiché le signal de sortie du nœud.

Le viewer 1 affiche l'image de synthèse HUD sur un arrière-plan en damier. Cela signifie qu'elle comporte une couche alpha.

ASTUCE La couche alpha est la quatrième couche, après les canaux rouge, vert et bleu. Elle détermine les zones de l'image qui sont opaques et celles qui sont transparentes.

- 4 Au-dessus du viewer 1, cliquez sur le bouton Color pour visualiser la couche alpha. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche A.



Le bouton Color permet d'afficher la couche alpha du plan sélectionné.

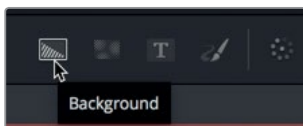
- 5 Cliquez sur le bouton Color ou appuyez sur la touche C pour retourner au mode précédent.
- 6 Cliquez sur le bouton Bibliothèque de médias pour la refermer et agrandir la zone dédiée à l'éditeur de nœuds et aux viewers.

Maintenant que tous les éléments nécessaires à cet effet sont ajoutés à l'éditeur de nœuds, vous allez pouvoir commencer le compositing.

Comprendre le nœud Merge

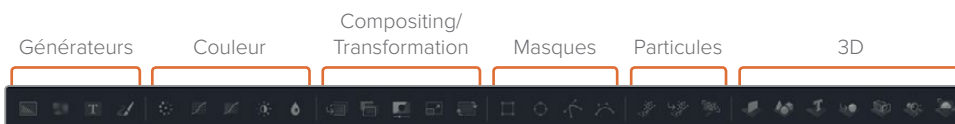
Le nœud Merge est l'un des outils les plus importants et les plus utiles de la page Fusion. Il permet de composer, c.-à-d. mélanger, deux images ensemble. Le nœud Merge s'utilise comme n'importe quel autre effet : il faut le faire glisser de la barre d'outils et le placer entre les nœuds ACTRESS et OUTPUT de l'éditeur de nœuds.

- 1 Placez la souris sur le premier outil de la barre d'outils.



Le nom de l'outil s'affiche.

Des traits fins séparent les six catégories d'outils. De gauche à droite, on trouve les outils : Générateurs, Couleur, Compositing/Transformation, Masques, Particules et 3D.



- 2 Cliquez sur l'outil Merge situé après le deuxième trait de séparation et faites-le glisser sur la ligne de connexion entre les nœuds ACTRESS et OUTPUT de l'éditeur de nœuds.

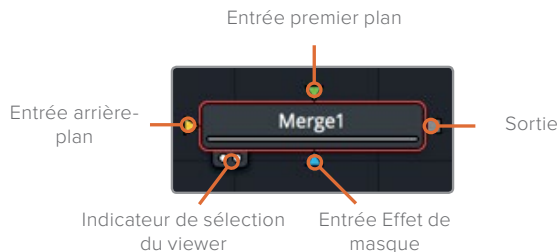


- 3 Quand la moitié de la ligne devient bleue, relâchez le bouton de la souris pour appliquer le nœud.

ASTUCE Pour déconnecter un nœud de la structure nodale, il suffit de faire glisser le nœud en maintenant la touche Majuscule enfoncée. Pour supprimer complètement un nœud, appuyez sur Supprimer.

Le nœud Merge est désormais relié à la structure nodale et peut être utilisé pour mélanger l'image de synthèse HUD au plan de l'actrice. Avant de combiner les deux images, il est temps de découvrir ce fameux nœud Merge. Un nœud Merge comprend trois entrées : une pour l'image en arrière-plan (triangle jaune), une pour l'image au premier plan (triangle vert) et une pour les masques (triangle bleu). Comme sur tous les autres nœuds, le carré blanc représente la sortie.

La construction d'un nœud



Quand vous insérez un nœud Merge, la ligne de connexion entrante est automatiquement reliée à l'arrière-plan. C'est à vous de relier manuellement les images au premier plan. Dans notre structure nodale, le plan de l'actrice est relié à l'image en arrière-plan (triangle jaune) du nœud.

- 4 Pour relier l'image de synthèse HUD à l'entrée en premier plan du nœud Merge, reliez la sortie carrée du nœud HUD à l'entrée en premier plan (triangle vert) du nœud Merge.



Cette action permet d'ajouter l'image HUD au premier plan du plan de l'actrice grâce à la couche alpha.

ASTUCE Si vous utilisez un écran externe, tel qu'un écran broadcast relié à un Blackmagic Design UltraStudio ou à une carte DeckLink, appuyez sur le bouton 3 pour afficher le signal du nœud sur cet écran.

- 5 Dans l'éditeur de nœuds, placez le nœud HUD en dessous du nœud Merge.



Ce repositionnement permet uniquement de mieux organiser votre structure nodale et ne change rien au résultat final. Seul l'ordre des connexions entre les nœuds détermine l'ordre des couches ou des images.

Le nœud Merge est la pierre angulaire d'une majorité des compositions réalisées dans Fusion. Même s'il ne permet de relier que deux images entre elles, il est important de comprendre comment les entrées peuvent modifier vos compositions. En outre, l'utilisation de plusieurs nœuds Merge permet de créer des effets visuels complexes.

Insérer et régler les effets

Quand on utilise un logiciel de compositing reposant sur des nœuds, le positionnement des nœuds est un concept très important à comprendre. En effet, l'endroit où sont insérés les nœuds dans la structure et la façon dont ils sont reliés aux images produisent des résultats très différents.

La taille de l'image de synthèse HUD est légèrement plus grande que celle de l'arrière-plan, une partie est donc coupée. Pour remédier à cette situation, vous allez devoir ajouter un nœud de transformation au bon endroit.

- 1 Cliquez sur l'outil Transform situé juste avant le troisième trait de séparation et faites-le glisser dans l'espace vide de l'éditeur de nœuds.



Ce nœud doit être relié à la structure nodale de manière à ce qu'il ne s'applique qu'à l'image de synthèse HUD. Si vous le placez après le nœud Merge, il redimensionnera le plan entier.

- Faites glisser l'outil Transform en maintenant la touche Majuscule enfoncée et placez-le entre le nœud HUD et le nœud Merge. Quand la souris se trouve sur la ligne de connexion et que celle-ci devient bleue, relâchez le bouton de la souris pour appliquer le nœud.



Bien que vous n'ayez encore apporté aucun changement, vous voyez l'image de synthèse originale dans le viewer 1. Vous pourrez tout de même voir les modifications apportées sur le nœud Transform dans le viewer 2, car celui-ci affiche les images finales.

ASTUCE En bas à gauche de l'écran, la barre d'état affiche les métadonnées de base des nœuds sélectionnés.

Quand un nœud est sélectionné dans l'éditeur de nœuds, ses paramètres sont affichés dans l'inspecteur et les commandes à l'écran sont affichées dans le viewer.

- Dans l'inspecteur, tirez le curseur de la taille (Size) vers la gauche pour réduire la taille de l'image jusqu'à ce que le logo soit complètement visible.



Il est très facile d'ajouter des effets supplémentaires à cette prise.

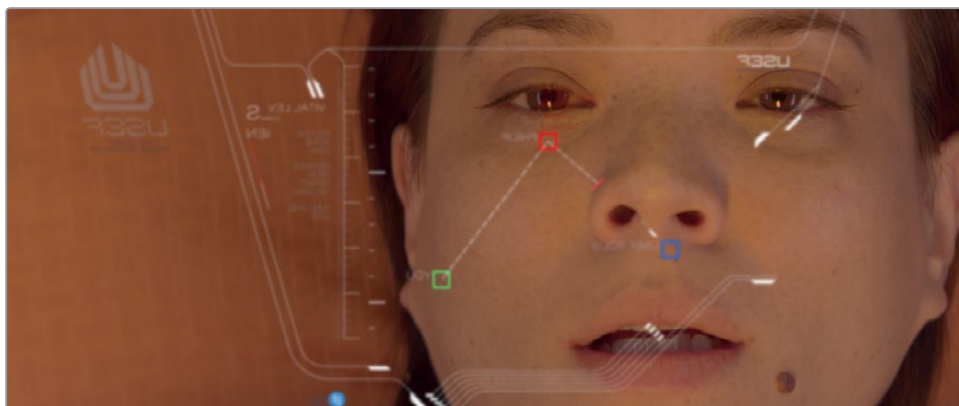
- Cliquez sur l'outil Blur (situé juste avant le deuxième trait de séparation) pour l'insérer après le nœud Transform.



Quand un nœud est sélectionné dans l'éditeur de nœuds, le simple fait de cliquer sur un outil dans la barre d'outils l'ajoute juste après le nœud sélectionné. Vous venez d'ajouter l'outil Blur après le nœud Transform.

Il est assez courant de devoir flouter les images de synthèse afin de les rendre plus réalistes. Ici, vous allez flouter légèrement l'image afin qu'elle s'intègre mieux dans l'image finale.

- 5 Dans l'inspecteur, placez le curseur de la taille du flou (Blur Size) vers 1.5.



ASTUCE Vous pouvez temporairement désactiver un nœud en le sélectionnant dans la structure nodale et en appuyant sur Cmd-P (macOS) or Ctrl-P (Windows).

Maintenant, visualisez la composition.

- 6 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.

Le résultat provenant du nœud OUTPUT est visible dans le viewer 2.

Effets de masque

Les outils qui se trouvent dans la barre d'outils disposent d'une entrée et d'une sortie pour connecter les nœuds. L'entrée est représentée par un triangle jaune et la sortie est représentée par un carré blanc. Les outils qui comportent des effets de masque disposent également d'un triangle bleu. Vous pouvez utiliser cette entrée pour délimiter la zone de l'image affectée par un filtre ou un traitement d'image. Ajoutons un autre nœud Blur à l'arrière-plan pour créer une vignette légèrement floutée.

- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud ACTRESS.
Comme le nœud ACTRESS est sélectionné, le deuxième nœud Blur ne sera appliqué qu'à ce plan.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Blur pour insérer un nouveau nœud après le nœud ACTRESS.



Changeons le nœud qui se trouve dans le viewer afin de voir l'élément flouté avec le résultat final.

- 3 Sélectionnez le nœud Blur 2 et appuyez sur 1 pour l'afficher dans le viewer 1.
- 4 Dans l'inspecteur, réglez le curseur de la taille du flou (Blur Size) sur 10.

L'image est désormais complètement floue. En ajoutant un outil Matte, vous allez pouvoir cibler les zones auxquelles s'applique l'effet de flou.

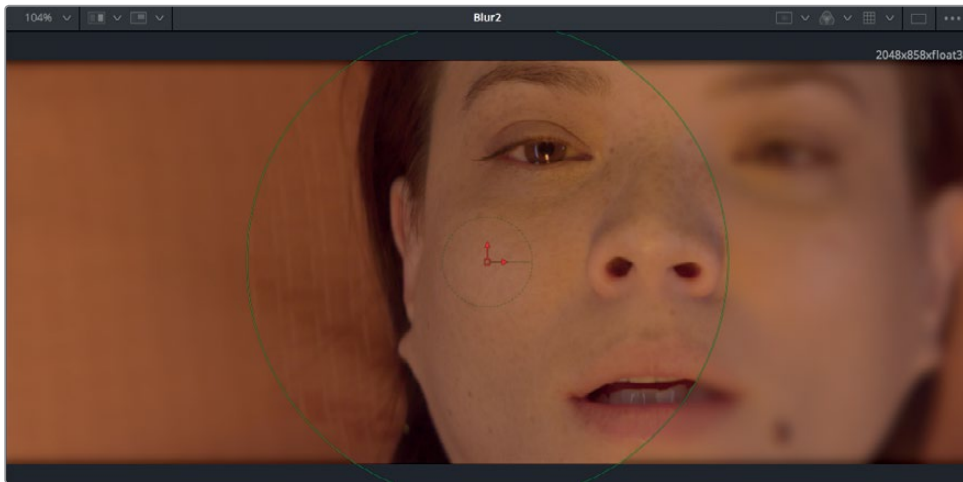
- 5 Sélectionnez le nœud Blur 2 et dans la catégorie des masques (juste après le troisième trait de séparation), cliquez sur l'outil Ellipse.



Comme le nœud Blur était sélectionné, le nouveau nœud y est automatiquement relié. L'outil de masque Ellipse est automatiquement relié à l'entrée bleue.

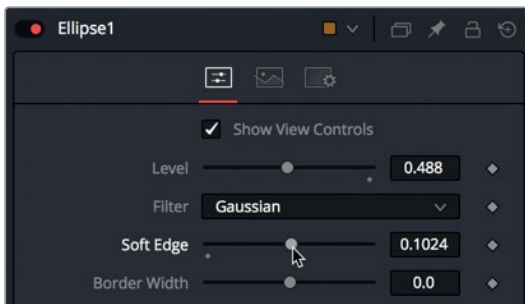
Dans le viewer 2, l'effet de flou est désormais délimité par le masque. Créons une vignette floutée avec l'outil de masque. Tout d'abord, il va falloir inverser le masque de manière à flouter l'image autour de l'ellipse.

- 6 Dans l'inspecteur, cochez la case Invert pour inverser la sélection.



Vous pouvez encore apporter quelques modifications pour améliorer le rendu.

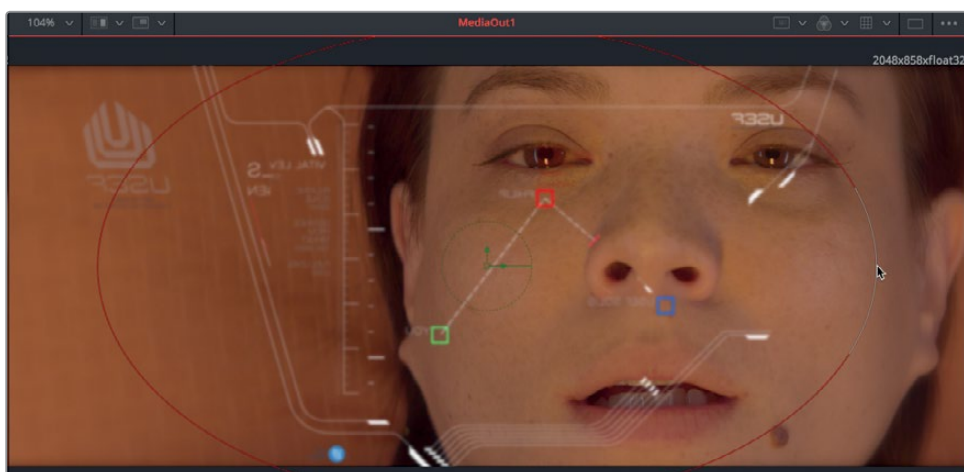
- 7 Dans l'inspecteur, tirez le curseur de niveau (Level) vers la gauche pour mélanger l'effet de flou à l'image originale, puis tirez le curseur Soft Edge pour créer une transition plus douce.



ASTUCE Un petit point gris sous le curseur d'un paramètre affiche sa position par défaut. Pour rétablir la position par défaut, il suffit de cliquer dessus.

Vous pouvez utiliser les commandes à l'écran pour modifier la forme de l'ellipse.

- 8 Dans le viewer 2, tirez le bord droit de l'ellipse pour élargir sa forme et couvrir une zone plus grande de l'image.



- 9 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Appuyez sur la barre d'espace pour lire la composition.

Au cours de cette première lecture, DaVinci Resolve charge les effets dans la mémoire vive. La ligne verte sous la règle temporelle indique les zones en cache de la composition.

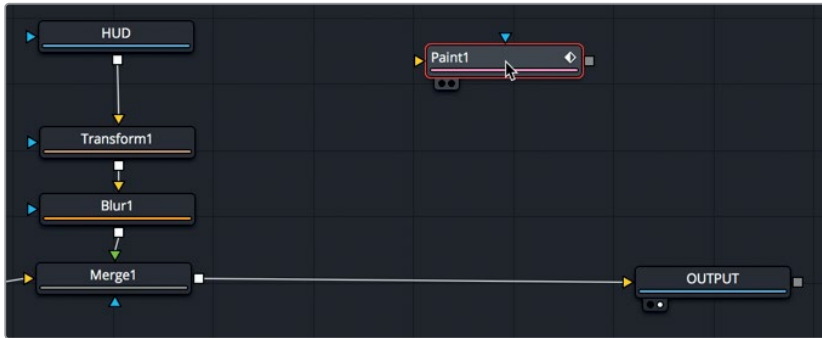
Une fois que toute la composition est mise en cache dans la mémoire vive, les images sont lues en temps réel.

ASTUCE Vous pouvez allouer plus de mémoire vive à la page Fusion en allant sur Préférences > Configuration système.

Peindre sur les plans

La page Fusion comprend un outil de peinture vectorielle qui sert à cloner des objets, à appliquer des coups de pinceau sur les animations graphiques ou à peindre des éléments dans les plans. Pour ajouter du réalisme à la scène, vous allez utiliser l'outil Paint pour créer un reflet sur la vitre, donnant ainsi l'illusion que le spectateur regarde à travers un affichage tête haute.

- 1 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil Paint (premier groupe d'outils) et faites-le glisser dans l'espace vide de l'éditeur de nœuds. Appuyez sur 1 pour afficher le signal de sortie dans le viewer 1.



Cet outil nécessite une toile de fond virtuelle pour définir sa résolution. Vous pouvez utiliser l'outil Background comme toile de fond.

- 2 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil Background (premier groupe d'outils) et faites-le glisser dans l'espace vide de l'éditeur de nœuds, au-dessus de l'outil Paint.
- 3 Reliez la sortie du nœud Background à l'entrée jaune du nœud Paint.

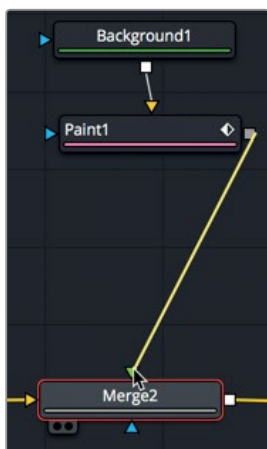


Vous pouvez maintenant utiliser l'outil de peinture vectorielle pour mélanger le plan de l'actrice et l'image de synthèse HUD. Vous avez précédemment appris qu'on pouvait combiner deux images à l'aide de l'outil Merge. Pour ajouter d'autres éléments à une composition, vous pouvez relier plusieurs outils Merge en utilisant la sortie d'un des nœuds Merge comme arrière-plan d'un autre.

- 4 Dans la barre d'outils, faites glisser l'outil Merge dans l'éditeur de nœuds et placez-le sur la ligne de connexion entre les nœuds Merge 1 et OUTPUT.

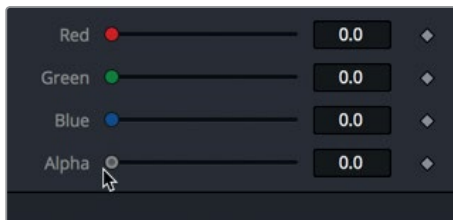


- 5 Quand la ligne devient bleue, relâchez la souris pour insérer le nœud.
- 6 Reliez la sortie du nœud Paint à l'entrée en premier plan (triangle vert) du nœud Merge 2.



Le viewer 2, qui affiche encore le signal de sortie du nœud OUTPUT, affiche désormais un écran noir car la couche alpha du nœud Background n'est pas transparente. Au lieu de peindre sur un arrière-plan noir, vous allez rendre le nœud Background transparent. De cette manière, vous pourrez peindre sur le nœud Merge 2.

- 7 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Background et dans l'inspecteur, réglez le curseur Alpha sur 0.



Avec la valeur alpha réglée sur 0, le fond noir du nœud Background devient transparent. On voit apparaître l'actrice et l'affichage tête haute. Vous pouvez maintenant commencer la peinture vectorielle.

- 8 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Paint.
Une fois le nœud sélectionné, une barre d'outils proposant des outils Paint plus précis s'affiche au-dessus du viewer. L'outil coup de pinceau (Stroke) est particulièrement utile, car il peut être utilisé dans un grand nombre de situations.
- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Stroke.

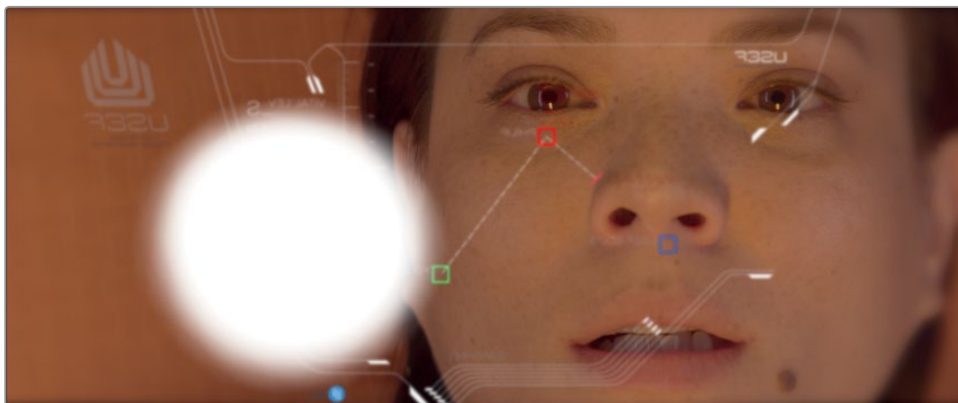


- 10 Positionnez la souris sur le viewer et faites-la glisser dans le viewer en maintenant enfoncé le bouton Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) pour obtenir une largeur de trait appropriée.

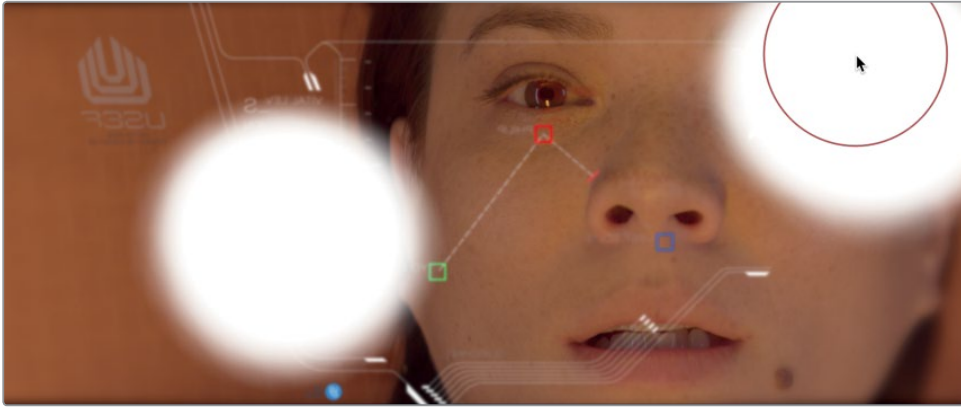


Pour le moment, vous allez peindre en blanc, mais vous changerez la couleur par la suite.

- 11 Une fois la taille du pinceau sélectionnée, faites un trait continu en forme de cercle dans le coin gauche de l'écran, à côté de la joue de l'actrice.

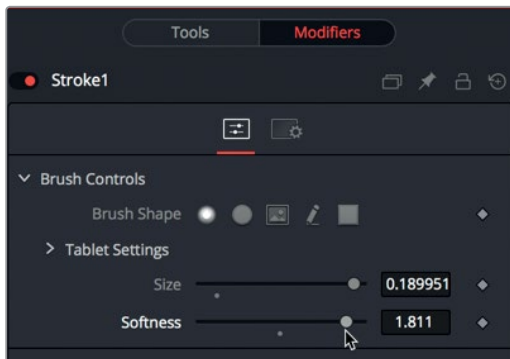


- 12 Répétez l'opération en dessinant une forme légèrement plus grande en haut à droite de l'image.

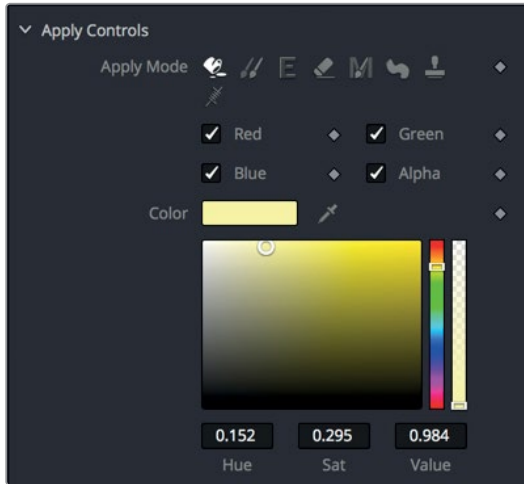


Si vous souhaitez modifier un trait, vous pouvez utiliser l'onglet Modifiers de l'inspecteur.

- 13 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Modifiers.
L'onglet Modifiers affiche tous les traits appliqués à l'image et prépare aussi des en-têtes pour les potentiels futurs traits. En modifiant les paramètres, vous pouvez changer l'aspect des traits.
- 14 Dans l'onglet Modifiers, double-cliquez sur Stroke 1.
Chaque trait contient les mêmes commandes que l'outil Paint.
- 15 Cliquez sur la flèche et réglez le curseur Softness sur 1.8 pour créer un bord plus doux.



- 16 Comme ce reflet est censé venir du soleil, utilisez le nuancier pour choisir une couleur jaune pâle.



La couleur du premier trait se met à jour dans le viewer.

- 17 Dans le panneau Modifiers, double-cliquez sur l'en-tête Stroke 2 pour appliquer les mêmes réglages que sur Stroke 1.

Le nœud Merge comporte des outils qui permettent de mieux intégrer les traits dans l'image.

- 18 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Merge 2 et dans l'inspecteur, réglez le curseur Blend sur .5 pour réduire l'opacité des coups de pinceau.

Des modes de fusion plus sophistiqués sont disponibles dans le menu Apply Mode. Ces paramètres calculent la meilleure intégration des images, en fonction de leur couleur et de la luminance de l'arrière-plan et du premier plan.

On y trouve un grand nombre de paramètres organisés en catégories.

- Assombrir les couleurs : Darken et Multiply
- Éclaircir les couleurs : Add, Lighten et Screen
- Augmenter le contraste : Hardlight, Overlay et Softlight

Comme vous essayez de recréer un reflet sur une vitre, utilisons le mode Overlay pour augmenter le contraste de la couleur dans les zones où les coups de pinceau ont été appliqués.

- 19 Dans le menu Apply Mode, choisissez Overlay.



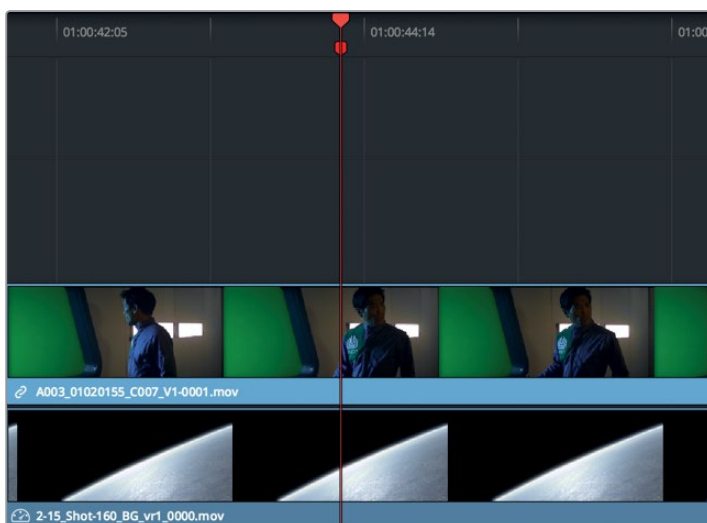
- 20 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.

Avec ce reflet, nous venons de terminer notre premier compositing. Maintenant, retournons sur la page Montage pour visualiser l'effet dans le contexte.

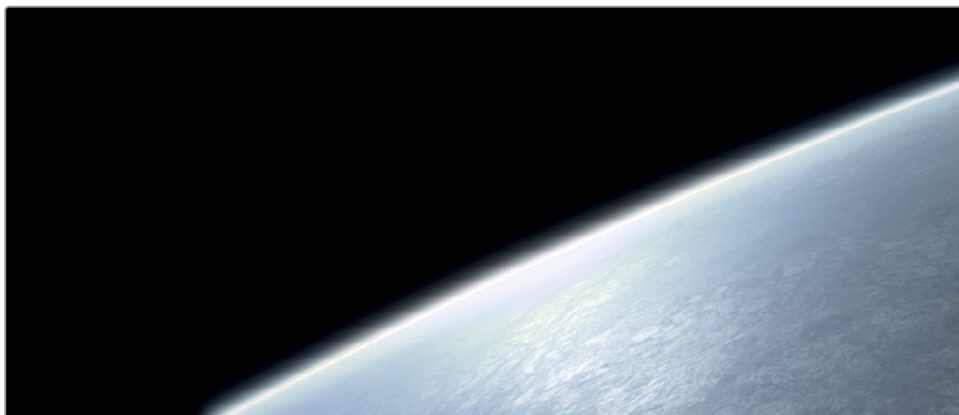
Utiliser les couches de la page Montage

Comme Fusion est complètement intégré à DaVinci Resolve, les opérations que vous avez accomplies sur la timeline de la page Montage sont également répercutées sur la page Fusion. Regardons un plan à deux couches sur la page Montage pour comprendre comment transférer ces éléments dans la page Fusion.

- 1 Cliquez sur l'onglet de la page Montage pour l'ouvrir ou appuyez sur Majuscule-4.
- 2 Placez la tête de lecture sur le deuxième marqueur rouge de la timeline.

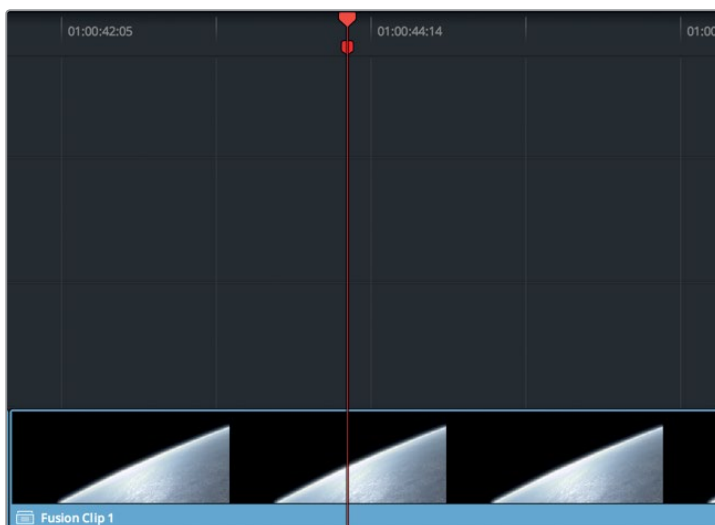


- 3 Dans la timeline, sélectionnez le plan sur la piste Vidéo 2. Appuyez sur D pour la désactiver et visionner le plan de la piste Vidéo 1.



Cette piste comporte un plan créé en images de synthèse. La piste Vidéo 2 comporte quant à elle un fond vert.

- 4 Appuyez de nouveau sur D pour réactiver le plan de la piste Vidéo 2.
Vous pouvez utiliser la timeline de la page Montage pour superposer, rogner et aligner les éléments, puis pour transférer les plans sur la page Fusion. Pour envoyer les plans de la page Montage à la page Fusion, vous devez créer un plan Fusion.
- 5 Dans la timeline, sélectionnez les deux plans, faites un clic droit et choisissez Nouveau plan Fusion.



Le nouveau plan est créé dans la timeline et il est ajouté au chutier sélectionné. Les deux couches ont été assemblées, mais elles sont tout de même disponibles indépendamment sur la page Fusion.

ASTUCE Vous pouvez afficher toutes les couches d'un plan Fusion dans la timeline de la page Montage en faisant un clic droit sur le plan Fusion et en choisissant Ouvrir dans la timeline.

- 6 Conservez la tête de lecture sur le plan et cliquez sur l'onglet Fusion, ou appuyez sur 5.



Dans l'éditeur de nœuds, le plan de la piste Vidéo 1 correspond au nœud MediaIn 1, et le plan de la piste Vidéo 2 correspond au nœud MediaIn 2. L'arrière-plan du nœud MediaIn 1 et le premier plan du nœud MediaIn 2 sont combinés à l'aide d'un nœud Merge. Afin de savoir rapidement à quoi correspond chaque nœud, renommez-les.

- 7 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Media In 1 et appuyez sur 1.
 8 Faites un clic droit dessus et choisissez Rename, ou appuyez sur F2. Renommer le nœud **PLANET_BKGD**.
 9 Sélectionnez le nœud Media In 2 et appuyez sur 1.
 10 Faites un clic droit dessus et choisissez Rename, ou appuyez sur F2. Renommez le nœud **GREENSCREEN_FRGD**.

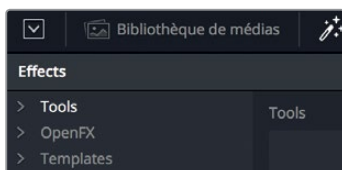
Le nœud Merge copie la façon dont les plans ont été superposés dans la timeline, mais n'est pas capable de réaliser d'incrustation. Pour incruster les éléments sur le fond vert, vous devez ajouter un incrustateur.

Réaliser une incrustation sur fond vert

La superposition de plusieurs prises requiert l'utilisation d'un matte, c'est-à-dire, une image en niveau de gris qui identifie les zones transparentes ou opaques du premier plan. Contrairement aux couches alpha que nous avons utilisées précédemment, le plan qui se trouve au premier plan ne comprend pas de matte. C'est donc à vous de le créer.

REMARQUE Cet exercice présente un fond vert, mais le processus est le même avec un fond bleu.

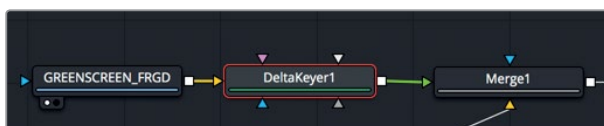
- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud **GREENSCREEN_FRGD** et en haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets.



Tout comme dans la page Montage, vous avez accès à tous les effets ResolveFX et OpenFX. Mais tous les outils de compositing de Fusion se trouvent dans la catégorie Tools. Les incrustateurs se trouvent dans Tools > Matte.

REMARQUE Les termes Matte et masques peuvent être interchangeables. Dans ce livre, les mattes font référence aux images en niveau de gris qui représentent les pixels transparents et opaques. Un masque utilise une matte. Vous utilisez une matte pour masquer certaines parties de l'image.

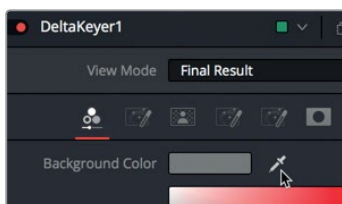
- 2 Cliquez sur la flèche à côté du menu Tools et sélectionnez Matte. Cliquez une fois sur Delta Keyer.



Comme le nœud **GREENSCREEN_FRGD** était sélectionné, l'incrustateur est automatiquement relié à la sortie de ce plan.

L'outil Delta Keyer est extrêmement perfectionné et très facile à utiliser.

- 3 Sélectionnez le nœud Delta Keyer et appuyez sur 1 pour l'afficher dans le viewer 1. La première étape consiste à sélectionner le fond vert pour le rendre transparent.
- 4 Dans l'inspecteur, sélectionnez la pipette et déplacez-la sur le fond vert dans le viewer 1.

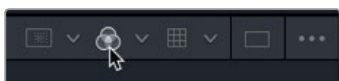


- 5 Relâchez la souris quand l'écran vert a disparu et que la planète est bien visible dans le viewer 2.



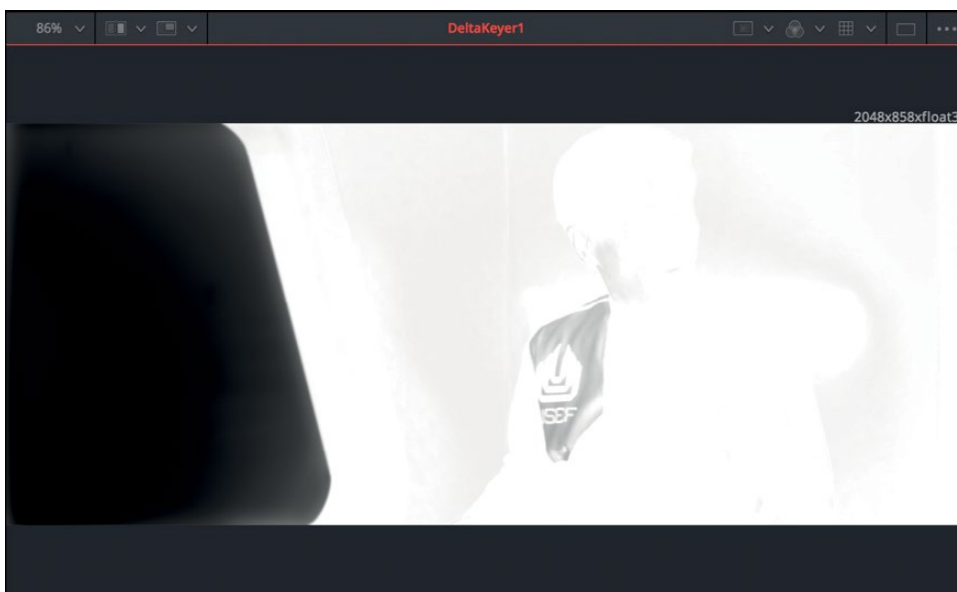
En sélectionnant la couleur verte, vous avez créé un matte dédié au plan en premier plan. Même si le résultat est concluant dans les viewers, il faut toujours vérifier la qualité du matte.

- 6 Au-dessus du viewer 1, cliquez sur le bouton Color.



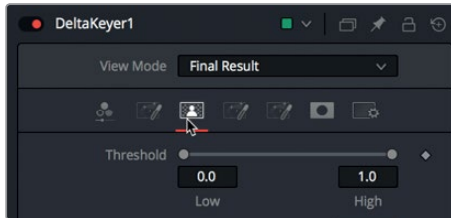
Le matte ou couche alpha du plan s'affiche. Même avec une incrustation aussi propre que celle-ci, vous devez affiner le matte pour que toutes les zones opaques soient blanches et que les zones transparentes soient noires.

- 7 Déplacez la tête de lecture dans la prise et recherchez des zones opaques blanches qui tireraient vers le gris. Faites de même pour les zones transparentes.



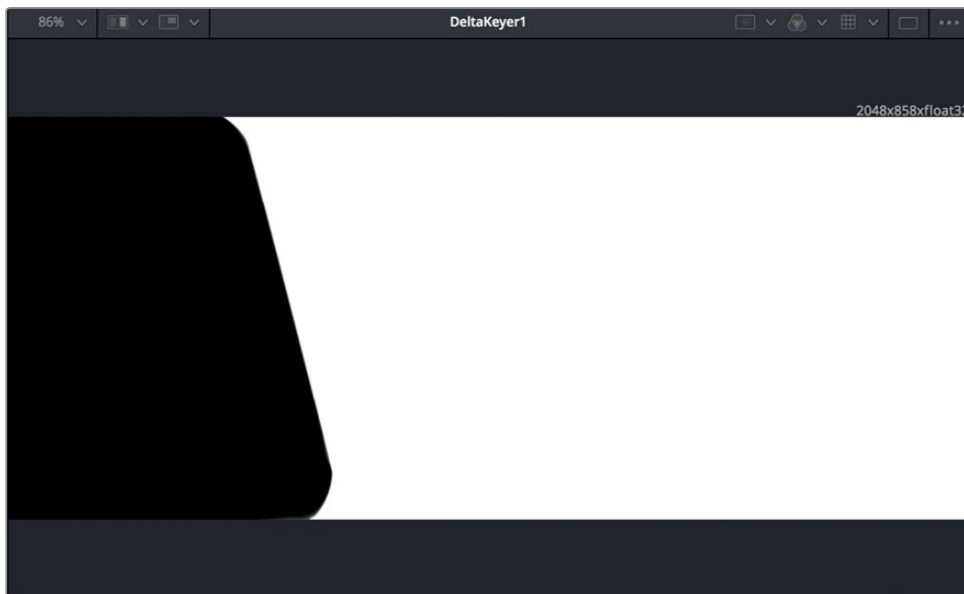
Un matte de bonne qualité sera bien blanc et bien noir aux endroits transparents et opaques. Les zones grises sont semi-transparentes. C'est parfaitement acceptable dans des plans comportant des cheveux, du verre ou tout autre élément translucide. Ici, le premier plan devrait apparaître complètement en noir et blanc. Mais en regardant le plan, vous voyez que certaines zones de l'image sont en gris. Vous pouvez augmenter la densité du matte dans les paramètres du matte Delta Keyer.

- 8 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'icône Matte.



Cet onglet comprend des paramètres qui modifient la densité et les contours du matte. C'est l'onglet le plus important de cet outil, car la qualité du matte détermine la qualité de l'incrustation. En haut de l'onglet Matte, on trouve le curseur Threshold. Il permet de régler le seuil entre le noir et le blanc. Les valeurs inférieures au seuil minimal correspondent aux noirs absolus et les valeurs supérieures au seuil maximal correspondent aux blancs absolus.

- 9 Tirez le curseur du seuil minimal vers la droite jusqu'à ce qu'il ne reste plus de gris dans les noirs.
- 10 Tirez le curseur du seuil maximal vers la gauche jusqu'à ce qu'il ne reste plus de gris dans les blancs.



- 11 Cliquez sur le bouton Color au-dessus du viewer 1 pour retourner au mode précédent.

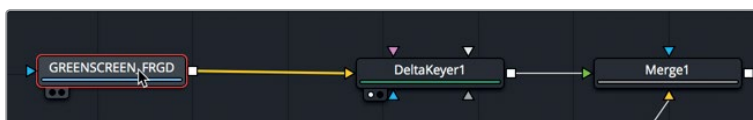
- 12 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Appuyez sur la barre d'espace pour lire la composition.

En fonction de l'éclairage de la scène et des objets du premier plan que vous voulez composer, une bonne incrustation requiert souvent des réglages plus fins, de la rotoscopie et de nombreux incrustateurs Delta. Cependant, les quelques réglages que nous venons d'effectuer vous donnent déjà un bon aperçu des éléments à prendre en compte quand vous créez des incrustations dans Fusion.

Réaliser un tracking du mouvement

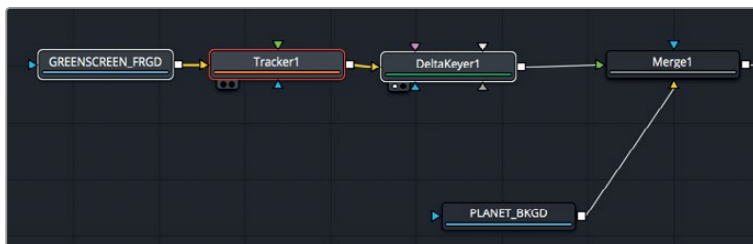
Le tracking consiste à analyser le mouvement d'un objet dans un plan afin de recréer sa trajectoire. Une fois le tracking terminé, vous pouvez y associer d'autres plans et éléments de manière à ce qu'ils suivent la même trajectoire. La dernière étape pour réussir votre compositing consiste à mélanger la planète en arrière-plan avec l'image au premier plan. Il faut pour cela qu'elle suive le même mouvement de caméra que le premier plan. Vous allez commencer par analyser le mouvement de la caméra.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la plage de rendu (sur l'image 0), ou appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows).
Comme le mouvement que vous voulez analyser se trouve sur le nœud **GREENSCREEN_FRGD**, vous allez ajouter le tracker au signal de sortie de ce nœud.
- 2 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud **GREENSCREEN_FRGD**.



Le tracker se trouve dans la bibliothèque d'effets. Comme vous avez déjà sélectionné le nœud **GREENSCREEN_FRGD**, vous pouvez simplement cliquer sur le tracker pour qu'il s'y relie automatiquement.

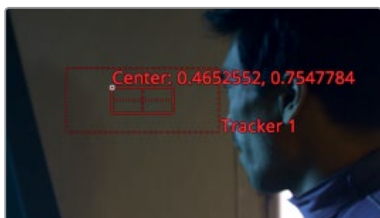
- 3 En haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets.
- 4 Sélectionnez Tools > Tracking et cliquez sur Tracker pour l'insérer juste après le nœud **GREENSCREEN_FRGD**.



Le Tracker est l'outil de tracking le plus simple à utiliser de la page Fusion. Il analyse les mouvements de la caméra que vous voulez suivre.

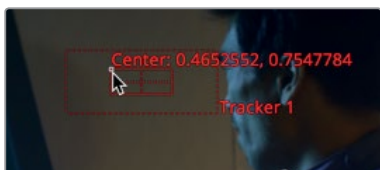
- 5 Appuyez sur 1 pour voir le signal de sortie du tracker sur le viewer 1.

La première étape consiste à repérer un mouvement important dans l'image et d'y positionner le tracker.



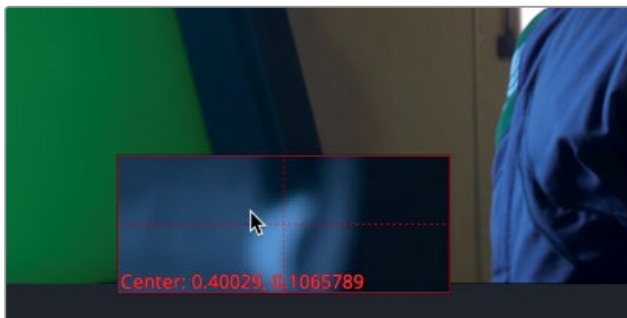
Dans le viewer, le tracker est représenté par deux rectangles. Le rectangle interne identifie le mouvement que le tracker doit suivre. Vous pouvez positionner ce rectangle où vous voulez en le tirant par le coin supérieur gauche. Un bon positionnement est primordial pour obtenir un tracking réussi. Nous vous recommandons de repérer une zone de l'image sans mouvement, en dehors du mouvement de la caméra. Ne sélectionnez pas l'acteur car il bouge les bras et la tête. Choisissez plutôt un endroit près du hublot.

- 6 Dans le viewer 1, déplacez le rectangle et placez-le sur l'endroit très lumineux, en bas à droite du hublot.



Le rectangle se transforme temporairement en loupe, afin de faire une sélection précise.

- 7 Une fois le bord du hublot centré sur la loupe, relâchez le bouton.

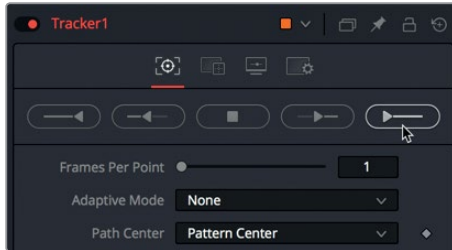


Le rectangle externe du tracker correspond à la fenêtre de recherche. Pendant que le tracker bouge image-par-image dans le plan, cette fenêtre recherche les caractéristiques de déplacement renseignées par le rectangle interne. Plus la zone de recherche est grande, plus l'analyse sera lente. Si vous travaillez sur des objets dont le mouvement est lent, les caractéristiques de déplacement ne seront pas très importantes, vous pouvez alors définir une petite zone de recherche. Par contre, si vous travaillez sur des objets dont le mouvement est rapide, il sera préférable de définir une grande zone de recherche.

Comme dans le plan à l'écran la caméra ne bouge pas trop, les caractéristiques de déplacement que vous avez sélectionnées ne sont pas très importantes. Gardons la zone de recherche telle quelle.

Les boutons d'analyse du tracking de l'inspecteur permettent de choisir un tracking vers l'avant ou vers l'arrière.

- 8 Cliquez sur le bouton de droite pour démarrer le tracking à partir de la première image.



Le viewer affiche la progression jusqu'à ce que le tracking soit terminé. À la fin de l'analyse, une fenêtre s'ouvre pour indiquer le nombre d'images trackées et la durée de l'opération.

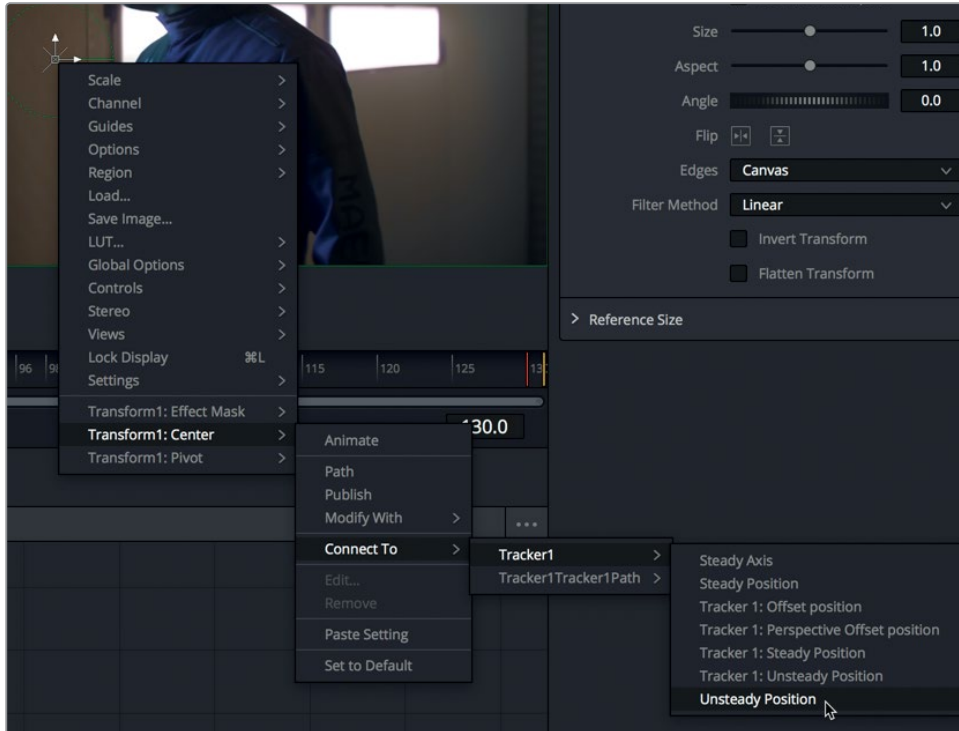
- 9 Cliquez sur OK pour continuer le compositing.

Maintenant que le tracking est terminé, vous devez y assigner l'image en arrière-plan, afin qu'elle suive le mouvement de la caméra.

Relier des éléments au tracker

Dans Fusion, les plans ne comportent pas de paramètres de position, de rotation ou de mise à l'échelle. Pour déplacer et repositionner les plans, il faut ajouter un nœud Transform. En attachant un nœud Transform au nœud PLANET_BKGD, vous pourrez utiliser le tracker pour animer le repositionnement.

- 1 Sélectionnez le nœud PLANET_BKG et cliquez sur l'outil Transform dans la barre d'outils. Le nœud Transform est automatiquement ajouté au nœud PLANET_BKGRD. Les commandes à l'écran du nœud Transform vous permettent de repositionner et de faire tourner les images de la planète. Vous pouvez également les utiliser pour y relier un tracker.
- 2 Dans le viewer 2, faites un clic droit sur les commandes à l'écran et choisissez Transform1: Center > Connect To > Tracker1 > Unsteady Position.



- 3 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Appuyez sur la barre d'espace pour lire la composition.

Maintenant que l'arrière-plan est correctement relié à la trajectoire du tracker, un damier en transparence apparaît. Pour corriger cela, il va falloir décaler l'image en arrière-plan pour qu'elle recouvre l'image dans la prise. Vous pouvez utiliser les commandes de taille du nœud Transform pour augmenter la taille de l'arrière-plan.

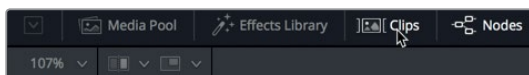
- 4 Dans l'inspecteur, réglez la taille (Size) sur 1.2, puis prévisualisez la composition en entier pour vérifier que le motif en damier n'apparaît plus.

Les images de la planète suivent parfaitement les mouvements de la caméra. Vous venez de voir une des utilisations possibles de l'outil Tracker. Le tracking sert dans de multiples situations, vous l'utiliserez d'ailleurs de nouveau pour étalonner vos images dans les chapitres suivants.

Passer au plan suivant dans la page Fusion

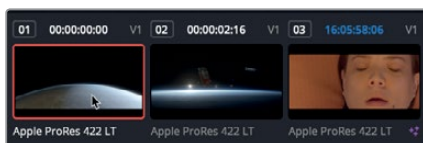
Comme vous en avez fini avec cette prise sur fond vert, vous devriez en toute logique retourner sur la page Montage et déplacer la tête de lecture sur un nouveau plan pendant que DaVinci Resolve met en cache les effets que vous venez d'appliquer. Toutefois, comme vous allez continuer d'appliquer des effets visuels et des animations graphiques, vous allez passer au plan suivant sans quitter la page Fusion.

- 1 En haut à gauche de l'écran, appuyez de nouveau sur le bouton Bibliothèque d'effets pour refermer la fenêtre et appuyez sur Plans.



Tous les plans qui se trouvent sur la timeline de la page Montage sont affichés sous forme de vignettes sous l'éditeur de nœuds.

- 2 Cliquez sur la première vignette.



Un nouvel éditeur de nœuds affiche les nœuds MediaIn 1 et MediaOut 2 représentant le plan sélectionné. La structure nodale relative au fond vert a été sauvée avec le plan correspondant. En sélectionnant une nouvelle vignette, une nouvelle structure apparaît. Ainsi à chaque fois que vous ouvrez un nouveau plan (dans la page Montage ou dans la page Fusion), vous ouvrez un nouveau « document ».

- 3 Survolez le plan avec la tête de lecture pour le visualiser.

ASTUCE La quantité de mémoire vive allouée pour la lecture de Fusion est affichée en bas à droite de la page Fusion. Un clic droit permet de sélectionner l'option *Purge Cache*, qui libère de l'espace. DaVinci Resolve libère automatiquement de l'espace pour exporter les nouvelles images.

Vous allez maintenant refermer le menu Plans pour laisser plus de place à l'éditeur de nœuds.

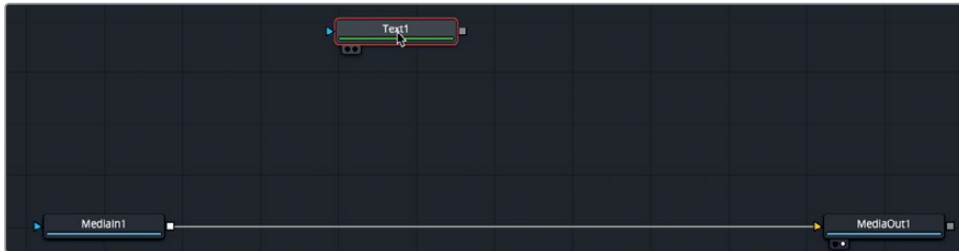
- 4 En haut à gauche de l'écran, appuyez de nouveau sur le bouton Plans pour refermer le panneau.

Sur ce nouveau plan, vous allez créer un titre animé pour votre film qui s'appellera *Hyperlight*.

Utiliser le nœud Text+

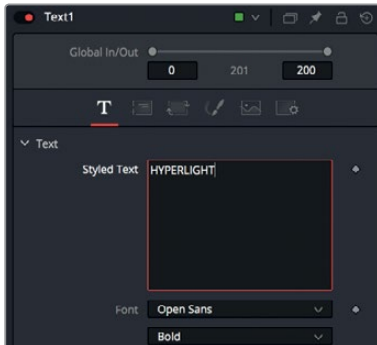
Les bons éléments graphiques, qu'il s'agisse de titres, d'images fixes ou même de sous-titres, doivent communiquer clairement les informations qu'ils sont censés véhiculer et s'adapter parfaitement au style du programme. En outre, ils doivent capturer l'attention du spectateur. Dans cet exercice, vous allez créer un titre animé qui apparaîtra sur la première prise de votre film.

- 1 Placez la souris sur l'espace vide de l'éditeur de nœuds, appuyez sur le bouton du milieu et faites glisser la fenêtre pour placer la structure nodale au centre de l'écran.
- 2 Dans la barre d'outils, choisissez l'outil Text + (premier groupe d'outils) et faites-le glisser dans l'espace vide de l'éditeur de nœuds.

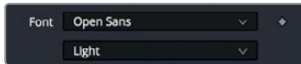


Fusion propose des options de texte en 2D et en 3D. Comme il s'agit du premier titre qui apparaît à l'écran, vous allez créer un titre animé simple avec l'outil de texte 2D Text +.

- 3 Appuyez sur 1 pour afficher le titre dans le viewer 1. Vous pouvez commencer à modifier l'aspect de votre titre sans le relier à la structure nodale.
- 4 Dans le champ Styled text de l'inspecteur, saisissez **HYPERLIGHT**.

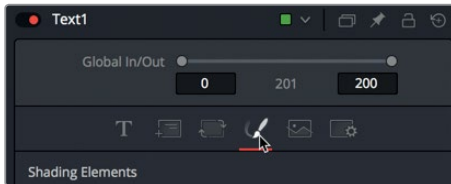


- 5 Dans le champ Police (Font), choisissez Open Sans sur macOS et SegoeUI sur Windows.
- 6 Dans le champ du style, choisissez Light.



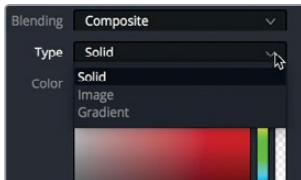
Vous allez aussi légèrement augmenter la taille du texte.

- 7 Tirez le curseur de la taille (Size) vers la droite pour augmenter la taille du texte jusqu'à 0.1. L'outil Text+ comporte un grand nombre de paramètres de style, appelés Shading Elements. Ces paramètres permettent de régler le remplissage, le contour, la bordure et les ombres d'un texte.
- 8 Cliquez sur l'onglet Shading.



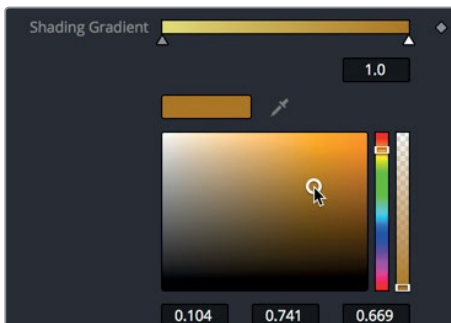
Dans l'onglet Shading, vous pouvez modifier la couleur, le contour, les ombres et les lueurs du texte. Au lieu de garder la couleur sélectionnée par défaut, essayons d'y appliquer un dégradé.

- 9 Dans la section Propriétés de l'inspecteur, réglez le paramètre Type sur Gradient.



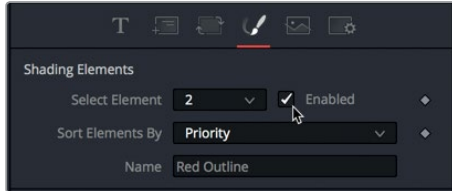
Une barre graduée apparaît avec deux éléments de réglage. L'élément de gauche règle la couleur de la partie supérieure du titre, et l'élément de droite règle la partie inférieure du titre.

- 10 Cliquez sur l'élément de gauche et choisissez la couleur jaune pâle. Cliquez sur l'élément de droite et choisissez la couleur jaune foncé.



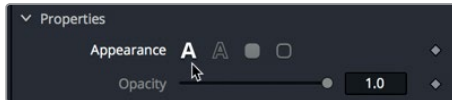
La couleur de remplissage du texte fait partie des huit éléments de style. Les autres éléments sont accessibles dans le menu déroulant de l'inspecteur. Vous pouvez bien entendu changer tous les éléments que vous voulez, mais l'élément 1 est le seul activé par défaut. Les autres doivent être activés individuellement.

- 11 Dans le menu déroulant Select Elements, choisissez 2 et cochez la case Enabled.

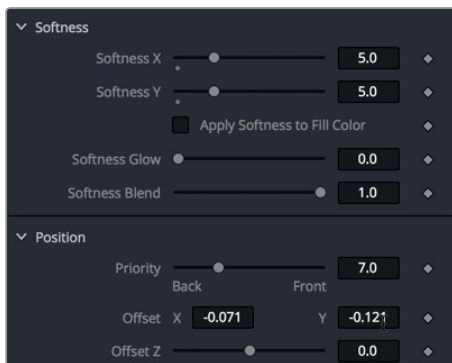


Cet élément correspond au contour rouge. Changeons cela pour une ombre portée plus douce.

- 12 Cliquez sur le bouton Text fill du paramètre Appearance pour régler une nouvelle fois le remplissage du texte.



- 13 Dans le nuancier, sélectionnez la couleur noire.
- 14 Faites défiler l'inspecteur, ouvrez la section Softness et réglez les curseurs Softness X et Y sur 5 pour créer une ombre portée douce et discrète.
Ensuite vous allez décaler l'ombre par rapport au texte pour ajouter de la profondeur.
- 15 Ouvrez la section Position et réglez les curseurs Offset X et Y de manière à placer l'ombre portée en dessous et légèrement à gauche du texte.



Comme nous l'avons déjà mentionné, vous pouvez ajouter jusqu'à huit éléments pour le remplissage, les ombres, les contours, les bordures et les lueurs. De plus, vous pouvez régler la position, la transparence et la rotation de chacun de ces éléments. N'hésitez donc pas à laisser libre cours à votre imagination !

Maintenant que le réglage du titre est terminé, vous allez pouvoir découvrir à quoi il ressemble une fois placé sur le plan.

Placer un titre sur une vidéo

Tout comme quand vous compositiez les plans HUD et le fond vert, vous allez utiliser l'outil Merge pour placer le titre sur la vidéo.

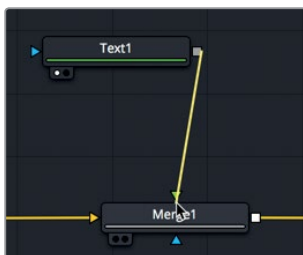
- 1 Faites glisser l'outil Merge de la barre d'outils sur la ligne de connexion entre les nœuds MediaIn 1 et MediaOut 1.



- 2 Quand la moitié de la ligne devient bleue, relâchez le bouton de la souris pour appliquer le nœud.

L'image de la planète du nœud MediaIn 1 est désormais reliée à l'arrière-plan du nœud Merge. Vous pouvez relier le titre au premier plan.

- 3 Pour relier le texte à l'entrée en premier plan du nœud Merge, reliez le signal de sortie (carré blanc) du nœud Text1 à l'entrée en premier plan (triangle vert) du nœud Merge.



Le texte apparaît désormais dans le viewer 2, car il affiche les signaux de sortie des nœuds.



Vous souvenez-vous du menu Apply Mode que vous avez utilisé pour affiner les coups de pinceau ? Et bien, vous pouvez très bien l'utiliser ici aussi pour améliorer le compositing de ce titre. Vous allez de nouveau utiliser l'option Overlay pour mélanger le texte avec l'arrière-plan.

- 4 Sélectionnez le nœud Merge et dans le menu déroulant Apply mode, choisissez Overlay.

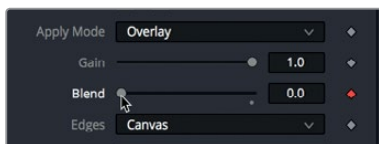


Grâce à ces options, vous pouvez mélanger les éléments entre eux de manière plus subtile que s'ils étaient simplement reliés.

Animer un élément graphique avec des images clés

Pour réaliser des effets visuels et des animations graphiques réussis, il faut absolument savoir comment modifier le mouvement des éléments dans un plan. La page Fusion offre les mêmes fonctions d'animation par images clés que la page Montage, mais propose des éditeurs d'images clés et de courbes encore plus performants. Commençons par ajouter un fondu en ouverture et en fermeture au texte.

- 1 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu.
Comme dans la page Montage, vous allez ajouter des images clés dans l'inspecteur. Ici, vous allez utiliser l'outil Merge pour appliquer un fondu au texte.
- 2 Sélectionnez le nœud Merge et cliquez sur l'icône de l'image clé à droite du curseur Blend. Réglez ce paramètre sur 0.



Lorsque vous cliquez sur ces petits losanges, vous ajoutez automatiquement une image clé sous la tête de lecture. De plus, cela permet d'activer les images clés automatiques : dès que vous touchez à ce paramètre, une image clé est ajoutée. Réglons ce fondu sur une seconde.

- 3 Sous la règle temporelle, double-cliquez sur le champ numérique.

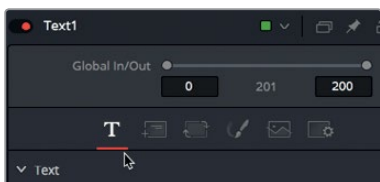
- 4 Saisissez 24 pour avancer la tête de lecture d'une seconde.



- 5 Dans l'inspecteur, faites glisser le curseur Blend vers la droite jusqu'à ce que le texte apparaisse en entier.
- Vous allez maintenant déplacer la tête de lecture et régler deux autres images clés au moment où le texte doit disparaître.
- 6 Sur la règle temporelle, faites glisser la tête de lecture à la fin de la plage de rendu, ou appuyez sur Cmd-flèche vers la droite (macOS) ou Ctrl-flèche vers la droite (Windows).
- 7 Réglez le curseur Blend sur 0.
- 8 Double-cliquez sur le champ numérique et saisissez 176 pour placer la tête de lecture 24 images avant la fin de la timeline.



- 9 Réglez le curseur Blend sur 1.
- 10 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Lancez la lecture de l'animation.
- Pour donner encore plus de relief au titre, vous allez animer les lettres afin qu'elles s'espacent pendant la durée du plan.
- 11 Sélectionnez le nœud Text 1 et dans l'inspecteur, cliquez sur le menu Text.

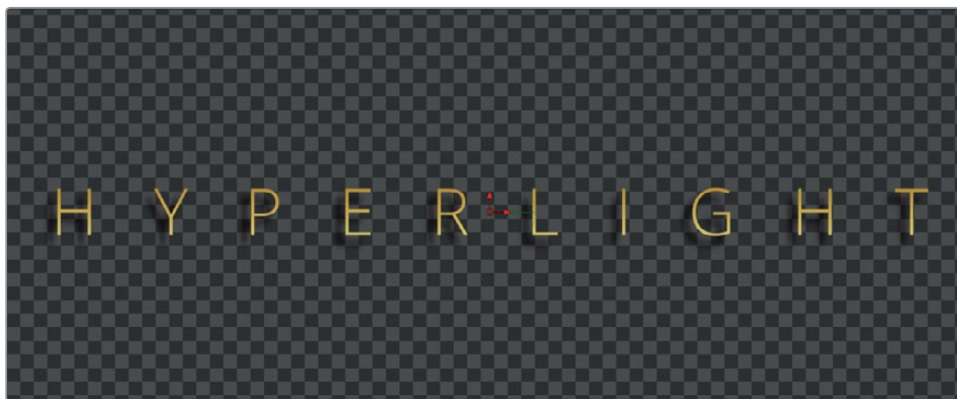


- 12 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu.
- 13 Cliquez sur l'icône de l'image clé à droite du curseur Tracking pour ajouter une image clé à ce paramètre.



Vous allez commencer le tracking sur sa position par défaut, puis vous espacerez les lettres.

- 14 Sur la règle temporelle, faites glisser la tête de lecture à la fin de la plage de rendu, ou appuyez sur Cmd-flèche vers la droite (macOS) ou Ctrl-flèche vers la droite (Windows).
- 15 Dans l'inspecteur, réglez le curseur Tracking sur 1.5.



Dès que vous modifiez le paramètre de tracking, une nouvelle image clé est ajoutée à l'emplacement de la tête de lecture.

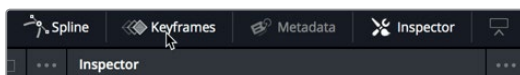
- 16 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu.
- 17 Appuyez sur la barre d'espace pour visualiser l'animation.

Vous voyez que le réglage des images clés dans la page Fusion est identique à la page Montage. Il est donc extrêmement facile de créer des animations dans Fusion. Les différences résident principalement dans l'affichage et la modification des images clés. Vous verrez alors à quel point la puissance de l'animation dans la page Fusion est supérieure à celle de la page Montage.

Afficher et modifier les images clés

L'éditeur de nœuds sert à organiser les opérations de traitement des images dans vos compositions, mais n'affiche pas les informations des images clés. En revanche, la page Fusion comprend un éditeur d'images clés et un éditeur Spline particulièrement intéressants pour afficher et modifier les images clés.

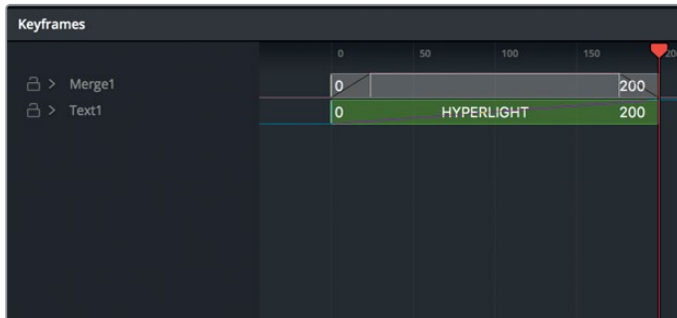
- 1 En haut à droite de l'écran, appuyez de nouveau sur les boutons Spline et Images clés pour afficher ces deux fenêtres.



Les deux éditeurs permettent d'afficher et de modifier les images clés. Comme pour le moment, vous souhaitez modifier les images clés, vous n'avez pas besoin de l'éditeur de nœuds. Vous pouvez le refermer temporairement pour agrandir la taille de la fenêtre des images clés.

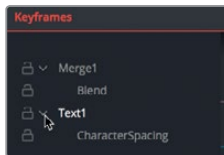
- En haut à gauche de l'écran, appuyez de nouveau sur le bouton Nœuds pour refermer cette fenêtre.

L'éditeur d'images clés affiche les nœuds dans une timeline que vous connaissez déjà.



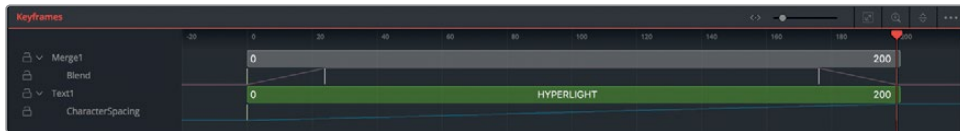
Même si les pistes des images clés sont superposées en couches, l'ordre vertical n'a pas d'impact sur la composition. La piste modifie uniquement le moment où les plans démarrent, se terminent et les images qu'ils contiennent.

- Dans l'éditeur de nœuds, cliquez sur les flèches situées à côté de Text1 et Merge 1 pour afficher les images clés de départ et de fin sur les deux pistes.



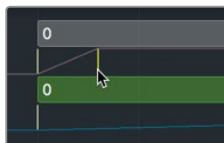
Les traits blancs sous les pistes représentent les images clés. Déplaçons l'image clé Blend pour accélérer le fondu en ouverture du titre.

- Cliquez sur l'espace vide dans un éditeur de nœuds et appuyez sur Cmd-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour que toutes les pistes soient visibles dans la fenêtre.



De cette manière, vous avez un meilleur aperçu des images clés.

- Sur la piste Blend, tirez la deuxième image clé vers la gauche, jusqu'à ce que le champ Time en bas à gauche de l'écran affiche 12.0.

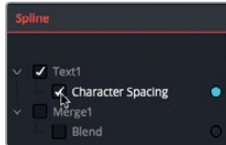


L'image clé vient d'être avancée de 12 images. Le fondu en ouverture de l'animation dure donc une demi-seconde au lieu d'une seconde.

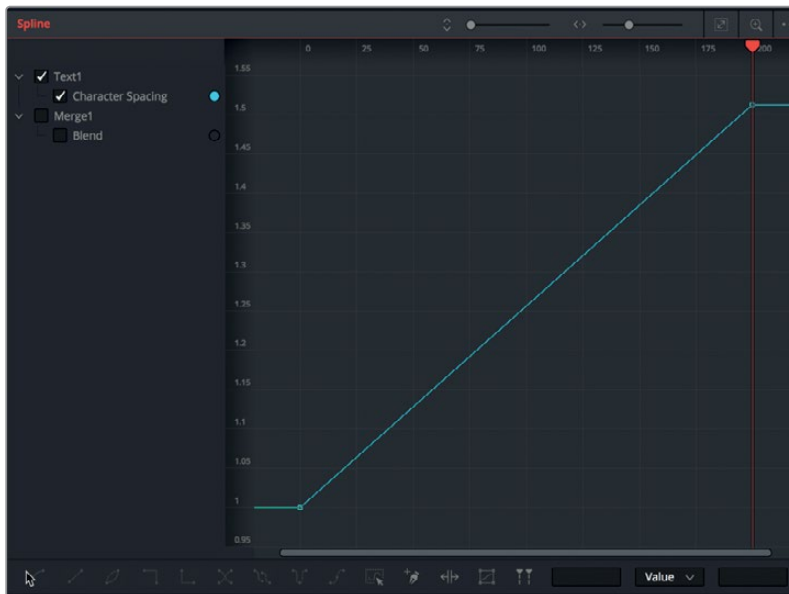
- 6 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Appuyez sur la barre d'espace pour visualiser les modifications.

L'éditeur d'images clés offre une méthode simple pour régler les paramètres des éléments et les images clés. Cependant, il n'offre aucun support visuel pour régler l'accélération entre les images clés. C'est à cela que sert l'éditeur Spline. Essayons de créer une animation fluide pour l'espacement des caractères en convertissant la courbe linéaire des images clés en une courbe d'atténuation.

- 7 Dans l'éditeur Spline, cochez la case Character spacing.



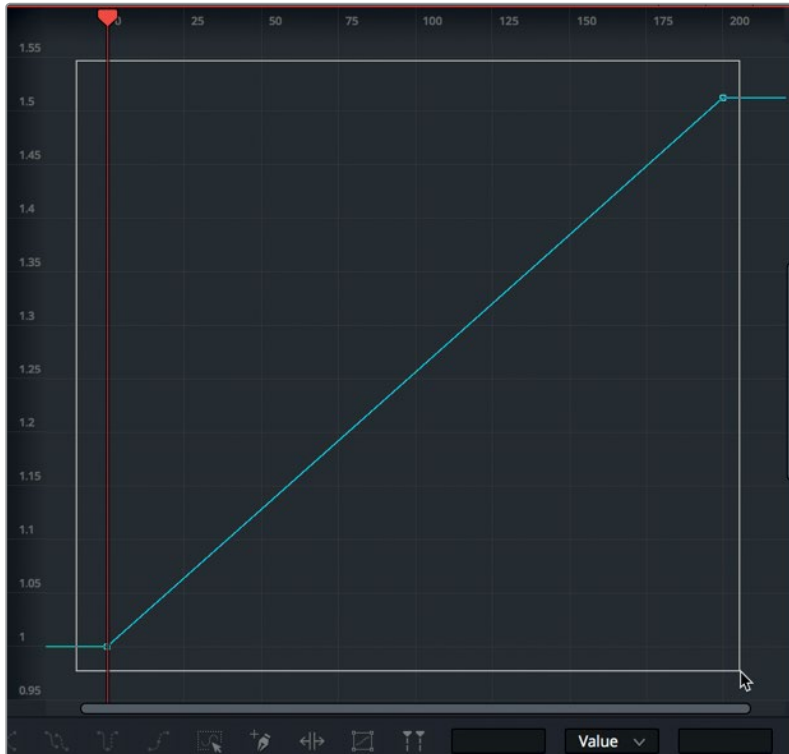
- 8 Déplacez la souris sur l'éditeur Spline et appuyez sur Cmd-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour augmenter la taille de la courbe dans la fenêtre.



La courbe d'animation s'affiche dans l'éditeur Spline. L'image clé de départ se trouve en bas à gauche et l'image clé de fin se trouve en haut à droite. La ligne droite entre les deux images clés représente une animation linéaire. Il s'agit d'une vitesse de mouvement constante. Pour créer une animation plus naturelle, vous pouvez fluidifier le mouvement entre les deux images clés.

ASTUCE Vous pouvez réaliser un Pan and Zoom dans n'importe quelle fenêtre Fusion en maintenant le bouton central de la souris enfoncé. Si vous maintenez le bouton Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) pendant cette opération, vous zoomerez/dézoomerez.

- 9 Dans l'éditeur Spline, tirez le rectangle de sélection autour des deux images clés.



- 10 Dans le coin inférieur gauche de l'éditeur, cliquez sur Smooth ou appuyez sur Majuscule-S.



Ce réglage crée une courbe en S et ajoute des poignées à chaque image clé.



Le résultat sera plus naturel.

- 11 Appuyez sur Cmd-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu. Appuyez sur la barre d'espace pour visualiser les modifications.

La page Fusion est extrêmement riche et propose des outils très puissants, il ne sera donc pas possible de tous les maîtriser d'un coup. Si vous avez déjà utilisé un autre logiciel d'effets visuels et d'animations graphiques, alors vous ne partez pas de zéro. Mais même si vous avez une bonne connaissance du compositing, n'allez pas trop vite ! Commencez par appliquer des effets modestes et prenez votre temps pour maîtriser les outils plus sophistiqués. Vous verrez qu'avec un peu de patience, vous réussirez à créer des effets plus vrais que nature.

Révision

- 1 Dans la page Fusion, comment pouvez-vous voir le signal de sortie d'un nœud sur le viewer 1 ?
- 2 Comment peut-on passer au plan suivant dans la page Fusion ?
- 3 Quel nœud utilise-t-on pour composer deux images ?
- 4 Que représente l'entrée jaune sur le nœud Merge ?
- 5 Vrai ou faux ? Quand vous êtes sur la page Fusion, vous pouvez déconnecter le nœud MediaOut quand vous ne l'utilisez pas.

Réponses

- 1 Pour voir le signal de sortie d'un nœud sur le viewer 1 dans la page Fusion, il faut sélectionner le nœud et appuyer sur la touche 1.
- 2 Pour passer au plan suivant dans la page Fusion, il faut cliquer sur le bouton Plans en haut à gauche de l'interface, puis cliquer sur la vignette de votre choix.
- 3 Le nœud Merge permet de composer deux images.
- 4 L'entrée jaune sur le nœud Merge représente l'entrée en arrière-plan.
- 5 Faux. Le nœud MediaOut est toujours le dernier nœud connecté. Il permet d'envoyer le signal de sortie vers la timeline de la page Montage.

Introduction à l'étalonnage

Avant d'explorer le côté technique de la correction colorimétrique et d'apprendre à nous servir des outils de DaVinci Resolve 15, nous allons aborder la correction colorimétrique sous un angle plus créatif.

La correction colorimétrique ne s'apprend pas simplement en utilisant des outils ni en regardant les scopes, c'est en réalité un processus qui repose davantage sur une approche artistique que technique. À l'image d'un monteur qui organise les éléments d'une histoire pour captiver les spectateurs, l'étalonneur retouche les couleurs pour orienter leurs émotions. Bien entendu, ce savoir-faire ne s'acquiert pas en un jour. Comme pour toutes les activités créatrices, l'apprentissage se poursuit tout au long de la vie!

Avec DaVinci Resolve, vous profitez de 30 années d'expérience passées à élaborer le logiciel le mieux adapté à l'étalonnage. La gamme de produits DaVinci fait figure de pionnière dans le monde de l'étalonnage. C'est grâce à cet esprit visionnaire que DaVinci Resolve est aujourd'hui en mesure de proposer de nombreux outils extrêmement perfectionnés qui permettent de créer des rendus uniques et de travailler facilement sur l'ensemble de la timeline.

DaVinci Resolve évolue sans cesse grâce aux conseils et aux remarques des étalonneurs professionnels qui utilisent ce logiciel quotidiennement.

La page Étalonnage a donc été conçue pour répondre aux besoins spécifiques des étalonneurs. Toutefois, même s'il s'agit d'un outil puissant, gardez à l'esprit que DaVinci Resolve n'est qu'un instrument qui permet aux artistes d'exprimer leur vision du monde.

Les chapitres suivants présentent les fonctionnalités principales de la page Étalonnage qui serviront à créer vos propres projets : longs-métrages, séries télé, web-série, courts-métrages, publicités, vidéos promotionnelles ou films d'entreprise. Et rassurez-vous, les techniques et les outils employés seront les mêmes, quel que soit le projet. Même les étalonneurs passés maîtres dans l'art de l'étalonnage ont un jour éprouvé des difficultés qui leur semblaient insurmontables. Les techniques que vous allez apprendre dans les chapitres suivants vous serviront tout au long de votre carrière.

Aujourd'hui, l'étalonnage est à la portée de chacun. Blackmagic Design a démocratisé le logiciel DaVinci Resolve en réduisant son prix considérablement. Si vous possédez un ordinateur relativement puissant, vous n'aurez donc aucun problème à l'utiliser. Vous avez entre les mains l'outil qui vous fera entrer dans la cour des grands.

Cependant, avant d'explorer les nombreuses fonctionnalités de la page Étalonnage, commençons par comprendre la véritable utilité de tous ces outils.

Les chapitres suivants présentent les fonctionnalités principales de la page Étalonnage qui serviront à créer vos propres projets : longs-métrages, séries télé, web-série, courts-métrages, publicités, vidéos promotionnelles ou films d'entreprise. Et rassurez-vous, les techniques et les outils employés seront les mêmes, quel que soit le projet. Même les étalonneurs passés maîtres dans l'art de l'étalonnage ont un jour éprouvé des difficultés qui leur semblaient insurmontables. Les techniques que vous allez apprendre dans les chapitres suivants vous serviront tout au long de votre carrière.

Aujourd'hui, l'étalonnage est à la portée de chacun. Blackmagic Design a démocratisé le logiciel DaVinci Resolve en réduisant son prix considérablement. Si vous possédez un ordinateur relativement puissant, vous n'aurez donc aucun problème à l'utiliser. Vous avez entre les mains l'outil qui vous fera entrer dans la cour des grands.

Cependant, avant d'explorer les nombreuses fonctionnalités de la page Étalonnage, commençons par comprendre la véritable utilité de tous ces outils.

Pourquoi faut-il étalonner les images ?

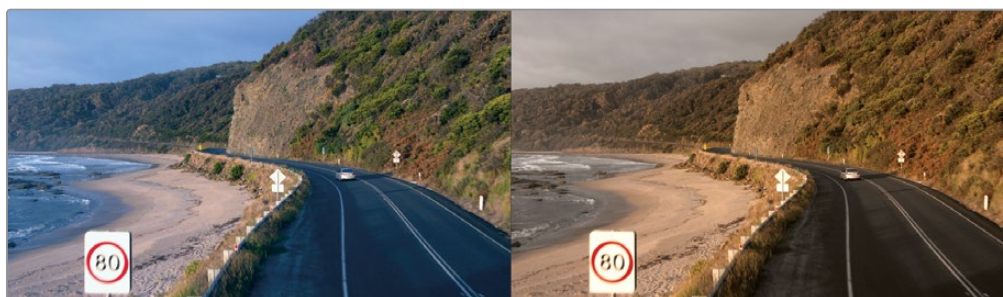
C'est une question récurrente que beaucoup de producteurs et de réalisateurs se posent. « Les images de mon programme sont satisfaisantes, pourquoi les étalonner ? » Comme dans beaucoup d'industries, le temps c'est de l'argent, on peut donc raisonnablement se demander si cette étape est vraiment indispensable ?

La réponse est simple : votre programme aura toujours l'air plus abouti une fois étalonné.

Cette étape, qui permet d'assurer la continuité colorimétrique d'un programme, s'appelle tour à tour « correction colorimétrique », « équilibrage des couleurs » ou plus simplement « étalonnage ». Ces différences terminologiques sont relativement superficielles, mais les étalonneurs expérimentés parlent en général d'« étalonnage ». En effet, le terme « correction » sous-entend qu'un aspect de l'image doit être corrigé, alors que le terme « étalonnage » suggère que chaque plan de votre film peut être façonné pour révéler sa réelle beauté. Un étalonneur ne se demande pas si un plan est satisfaisant, mais plutôt, comment il pourrait être amélioré !

Créer une ambiance

Vous avez sans doute déjà conscience du pouvoir qu'exerce la couleur. Personne ne peut d'ailleurs nier qu'une scène éclairée par un éclairage bleu (froid) aura un effet très différent de celui d'une scène éclairée par un éclairage orange (chaud). Les halos verts des lumières fluorescentes et les lueurs jaunes des lampadaires plantent des décors différents qui, correctement utilisés, enrichissent l'histoire et produisent une impression profonde sur le public.



Froid

Chaud

Bien entendu, la gamme de teintes que vous allez utiliser dépend du message que vous voulez transmettre. Un éclairage chaud dénote souvent une romance, mais peut également témoigner d'un genre tout à fait différent. Leur impact dépend de l'association que vous vous voulez créer entre les images et l'histoire. La scène devrait-elle avoir l'air d'être tournée plus tard dans la journée ? Les couleurs devraient-elles être plus subtiles ? Le ciel devrait-il être plus présent ? Un étalonnage subtil et juste permet de mieux orienter les émotions du spectateur.

La page [Étalonnage](#) regroupe un grand nombre d'outils qui vous permettront de jouer avec les couleurs et ainsi, intensifier, atténuer ou contrebalancer un élément d'une scène.

Une certaine vision du monde

Au cinéma, il est rare de vouloir capturer un lieu de manière complètement neutre. Le recours à des éclairages artificiels, soigneusement positionnés afin de reproduire la vision du directeur de la photo, est très souvent privilégié. Cette construction de la réalité se poursuit à l'ordinateur. Le travail d'un étalonneur ne consiste pas à faire un portrait du monde tel qu'il est, mais tel que le réalisateur et le directeur de la photo l'envisagent.



Images brutes capturées par la caméra (gauche) Images retravaillées (droite)

La photographie documentaire a pour objectif de représenter le monde réel, ce n'est pas pour cela que le photographe ne retravaille pas ses photos. Vous comprenez donc que même ces images, qui reflètent la réalité, sont retouchées. Le sujet est mieux mis en valeur, la nature embellie, les images d'archives nettoyées et les éléments un peu trop visibles, légèrement atténués.

Bref, que vous réalisiez un film d'horreur, un documentaire sur l'architecture, un film promotionnel ou une publicité pour une marque de voiture, vous serez toujours amené à utiliser ces outils et ces techniques d'étalonnage pour créer votre propre représentation de la réalité. Plus vous maîtriserez les effets artistiques, plus vous toucherez les gens.

Viser l'excellence

Si vous voulez maîtriser votre art et rester compétitif, et en particulier si vous voulez être payé pour votre travail, vous devez vous tenir informé des dernières tendances. Personne ne conteste le fait que pour devenir un bon écrivain, il faut lire autant que possible, la même affirmation est vraie pour l'étalonnage. Regardez des films, des séries télé, des clips et des courts-métrages sur le net, et si vous regardez la télé, forcez-vous à regarder les publicités. Une fois que vous saurez vous servir des outils proposés par DaVinci Resolve, vous aurez une meilleure compréhension de leur utilisation en contexte.

Et n'oubliez pas de sortir et de regarder le monde autour de vous. Feuilletez des magazines, visitez des musées, allez vous promener dans les bois et observez. Stockez toutes ces images dans un coin de votre tête, analysez-les et inspirez-vous-en. Plus vous serez curieux, plus vous irez chercher vos idées dans d'autres domaines artistiques, plus votre travail sera sophistiqué et unique.

Enfin, un dernier mot sur la façon dont l'étalonnage a transformé le secteur télévisuel. Vous avez sans doute remarqué que la plupart des séries télé sont aujourd'hui aussi abouties que des longs-métrages. Cette transformation radicale a bouleversé la qualité des programmes télé.

Elle a ouvert les portes de la télévision à des acteurs du grand écran et vice versa, chose inenvisageable il y a à peine quelques années. En conséquence, les équipes techniques et les studios peuvent désormais travailler à la fois sur des projets télé et sur des longs-métrages, sans être décrédibilisés. L'augmentation exponentielle du nombre de plates-formes sur lesquelles ces projets sont distribués rajoute encore à l'effervescence artistique ambiante. L'industrie connaît une croissance sans précédent, les étalonneurs et les monteurs sérieux et talentueux sont donc de plus en plus recherchés.

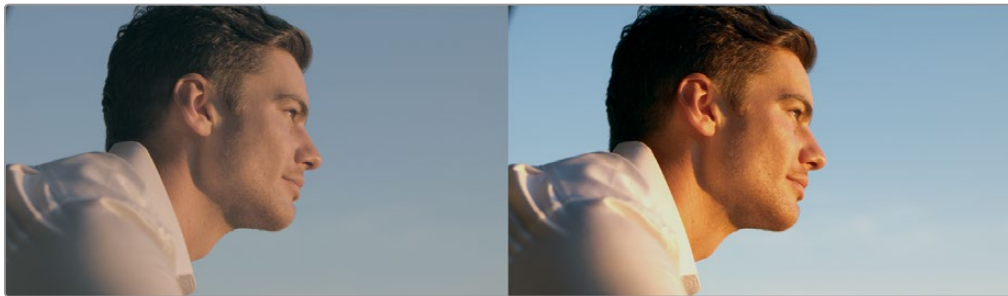
L'utilité de l'étalonnage

L'étalonnage consiste à mettre en valeur certains éléments de l'image afin de créer un rendu agréable à l'œil.

La naissance d'une image

La dernière génération de caméras numériques offre la possibilité de filmer en RAW, ou du moins, de capturer les images dans l'espace colorimétrique RVB encodé en Log. Ces deux formats permettent de conserver une très grande quantité de données, qui pourront être ensuite retravaillées pendant l'étape d'étalonnage. De cette façon, vous disposez d'une grande liberté pour réaliser vos réglages. Cependant, il faudra au préalable transformer les images en un format compatible pour le montage et le finishing (un peu comme des négatifs qui doivent être développés avant d'être exploités).

DaVinci Resolve vous simplifie la tâche en intégrant des commandes RAW (DaVinci Resolve Color Management et prise en charge des LUT) qui permettent de charger rapidement vos médias dans le logiciel pour un démarrage immédiat.



Source encodée en Log (gauche) Source identique normalisée et corrigée (droite)

Exploiter toutes les données des images

Le directeur de la photo conçoit l'esthétique de l'éclairage sur le plateau, le monteur/étalonneur, lui, reproduit cette vision à l'écran. Il y parvient en modifiant les couleurs et les contrastes des plans pour que le résultat final reflète la vision du réalisateur et du directeur photo. Au cours de cette étape, vous corrigerez des erreurs d'exposition et de balance des couleurs qui ne pourraient pas être rectifiées autrement. Vous serez aussi peut-être amené à modifier la température des couleurs et le contraste des images si le réalisateur et le directeur de la photo n'y sont pas parvenus pendant le tournage.

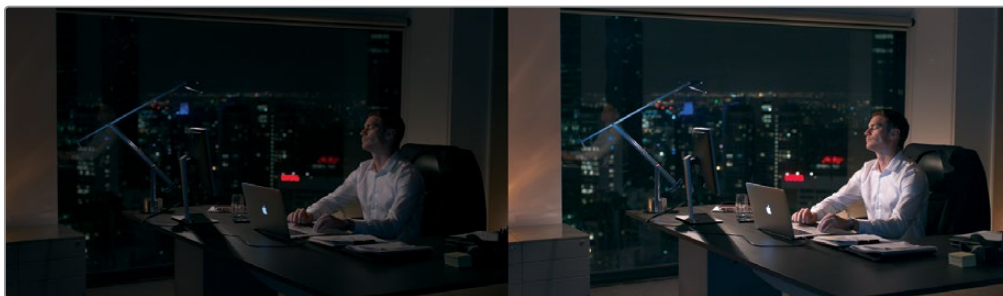


Image sous-exposée (gauche) Image corrigée (droite)

Mais vous rencontrerez aussi sans doute des problèmes plus complexes. Encore une fois, les puissants outils de DaVinci Resolve répondront à vos besoins. Mais ils ne pourront pas non plus réaliser des miracles si la qualité des médias sources n'est pas suffisante. Si vous réalisez votre projet en format RAW, vous disposerez d'une grande quantité de données. Vous pourrez donc vraiment vous amuser avec vos images ! La page [Étalonnage](#) du logiciel Resolve comprend tous les outils qui permettent de régler les différentes composantes de l'image.

Contrôle qualité

Il est bien entendu important de garder en tête que les fichiers exportés et envoyés à votre client devront être exploitables par leurs canaux de distribution. Les formats destinés au cinéma, à la diffusion broadcast et aux plates-formes Internet reposent sur des niveaux de luma, de chroma et de gamut standardisés.

DaVinci Resolve dispose d'outils spécialement conçus pour vous aider à contrôler ces données tout en modifiant les images. Les scopes, par exemple, affichent les graphiques : forme d'onde, parade, vecteurscope et histogramme, qui aident à analyser l'image. Grâce à ces outils sophistiqués, vous voyez clairement les limites de ce qui est possible, vous visualisez plus précisément les parties de l'image qui posent problème et vous êtes en mesure de comparer les paramètres de vos images.

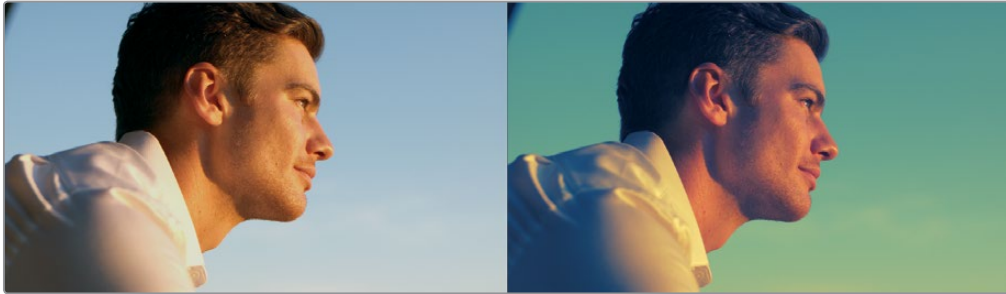
Équilibrer les scènes

Il est très rare que deux plans soient absolument identiques. Même avec toute la bonne volonté du monde, l'exposition présentera toujours une légère différence. Prenons simplement l'exemple d'images tournées en run-and-gun. En général, ce type d'images sont capturées en lumière naturelle, ce qui entraîne souvent de grandes différences d'exposition.

Qu'elles soient légères ou très visibles, ces différences involontaires attirent l'attention du spectateur. L'étalonneur est donc également responsable d'équilibrer les images. Votre tâche sera accomplie quand tous vos plans sembleront appartenir au même espace-temps, et qu'aucune incohérence de couleur ou de contraste ne sera visible à l'écran.

Donner du style aux images

Bien entendu, tout n'est pas affaire de subtilité. Parfois, quand on travaille sur des clips musicaux ou sur des publicités, il faut établir une identité visuelle très marquée. Et bien, même pour ce type de projet, DaVinci Resolve offre les outils qui vous permettront de manipuler vos images pour parvenir au résultat souhaité. Vous pouvez par exemple utiliser des courbes personnalisées pour créer un rendu de type développement croisé.



Étalonner une image (gauche) à l'aide de courbes pour créer un effet de développement croisé (droite).

L'outil de référence des professionnels d'Hollywood

Si nous n'avons pas encore réussi à vous convaincre, rappelez-vous que DaVinci Resolve est désormais utilisé par la majorité des professionnels d'Hollywood et par les plus grands studios de postproduction au monde. Mais c'est son prix attractif qui en a fait, en quelques années seulement, l'outil de référence des studios plus modestes et des artistes indépendants. Voilà une liste non exhaustive de projets récents réalisés sur DaVinci Resolve : « Independence Day : Resurgence » et « X-Men : Apocalypse », mais aussi les films indépendants « The Big Sick » et « A Ghost Story », ou encore les séries télé « Westworld », « The Walking Dead » et « Arrow. ».

Que vous vouliez apprendre les bases pour intégrer un studio de postproduction ou que vous souhaitiez corriger des images pour vos projets personnels, les exercices suivants vous feront découvrir des techniques inédites pour exprimer votre potentiel créatif !

N'oubliez pas que l'étalonnage doit rester un plaisir. Vous avez entre les mains les outils nécessaires à la réalisation de vos envies les plus folles. Rien n'est plus gratifiant que de voir en temps réel de banales images se transformer en un projet au rendu professionnel. Nous sommes convaincus que l'étalonnage repose plus sur des compétences artistiques qu'intellectuelles. Ce sont ces moments d'émotions qui vous rappelleront chaque jour les raisons pour lesquelles vous avez voulu travailler dans le secteur audiovisuel.

Alors, amusez-vous bien !

Chapitre 10

Initiation rapide à l'étalonnage

Tout comme le montage, l'étalonnage est un art qui demande du temps. Les couleurs sont une source inépuisable d'inspiration qui permet de définir un style et de créer l'ambiance d'un film. Ne soyez pas trop pressé, exercez-vous et vous verrez que vous serez rapidement en mesure d'utiliser cet outil très puissant à bon escient afin de créer les rendus dont vous rêvez.

Tout comme nous vous avons présenté un aperçu des techniques de montage au début du livre, nous allons passer en revue les principaux outils d'étalonnage de Resolve. Vous apprendrez à réaliser un étalonnage primaire, à appliquer des réglages secondaires, à réaliser un tracking et à utiliser les nœuds et les plug-ins DaVinci Resolve FX dédiés aux effets visuels. Plus vous vous servirez des outils à votre disposition, meilleure sera votre compréhension et votre agilité. Dans ce chapitre, nous vous présentons les outils qui vous permettront d'exploiter au maximum votre potentiel.

Souvenez-vous que DaVinci Resolve a été conçu pour réaliser l'étalonnage de longs-métrages haut de gamme et pour faciliter l'exportation des projets. Vous travaillez donc avec les mêmes outils que ceux utilisés par les meilleurs étalonneurs d'Hollywood, chargés d'assurer la continuité colorimétrique des grosses productions, des séries télé et des publicités.

Durée

Ce chapitre nécessite environ
60 minutes de travail.

Objectifs

Découvrir la page Étalonnage	287
Modifier le lift, le gamma et le gain	290
Utiliser les autres outils de correction primaire	293
Comprendre le fonctionnement des nœuds	296
Appliquer des corrections colorimétriques secondaires	297
Appliquer des effets DaVinci Resolve FX	300
Tracker une Power Window	303
Atténuer les tremblements de l'image	304
Révision	306

Découvrir la page Étalonnage

La page Étalonnage de DaVinci Resolve 15 comprend les outils indispensables à l'étalonnage créatif et technique. Commençons par explorer la page Étalonnage.

- 1 Ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet de DaVinci Resolve.
Nous allons commencer par changer de projet. Le projet que vous allez utiliser a été archivé avec DaVinci Resolve. Un projet archivé regroupe tous les médias. Il suffit donc de le restaurer pour accéder à tous les éléments. Mais nous reviendrons sur l'archivage ultérieurement.
- 2 Faites un clic droit dans la fenêtre et choisissez Restaurer.
- 3 Allez sur R15 Lessons > Lesson 10, puis sélectionnez le dossier Citizen Chain Cyclery.dra et cliquez sur Ouvrir.
- 4 Dans la fenêtre Gestionnaire de projet, ouvrez le projet restauré Citizen Chain Cyclery et dans le chutier Rough Cuts, ouvrez Color Grading Quick Tour dans la timeline.
Comme le montage et l'étalonnage de Resolve sont accessibles directement sur le même logiciel, vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre.
- 5 En bas de l'interface, cliquez sur l'onglet Étalonnage pour ouvrir cette page.



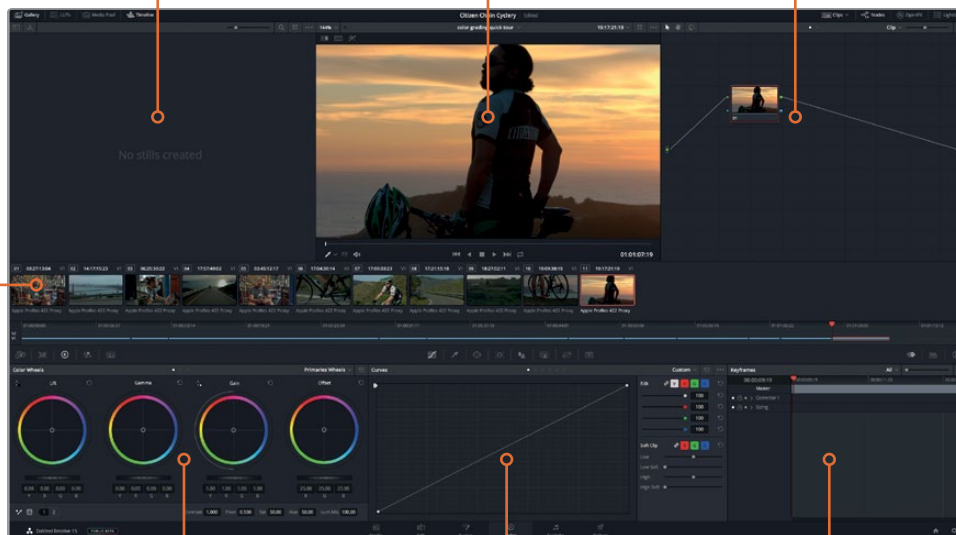
Cette page est divisée en sept espaces de travail.

La timeline comporte un affichage par vignette et par vignettes de plan.

Le viewer affiche l'image sur laquelle se trouve la tête de lecture.

La fenêtre Galerie comporte les corrections colorimétriques sauvegardées que vous pouvez appliquer aux plans de la timeline.

L'éditeur de nœuds permet d'associer les corrections colorimétriques, les modifications apportées aux images et les effets qui donneront vie à vos rendus.



L'espace gauche contient les outils de correction colorimétrique et de traitement des fichiers RAW.

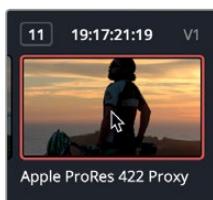
L'espace central comprend les courbes, les Power Window ainsi que les outils de tracking, les incrustations et les commandes stéréoscopiques.

L'espace inférieur droit affiche l'éditeur d'images clés, les scopes relatifs aux couleurs et à la luminance, et l'histogramme.

REMARQUE Si vous utilisez un écran d'ordinateur dont la résolution est inférieure à 1920x1080, il est possible que certains espaces de travail s'affichent différemment sur votre écran que dans ces exercices.

Lorsque vous ouvrez la page Étalonnage, les images qui se trouvaient sur la timeline de la page Montage sont automatiquement affichées sur cette page. La page Étalonnage ne modifie pas les raccords ou les transitions. Elle permet seulement de visionner la timeline dans un format plus adapté à l'étalonnage.

- 6 Cliquez sur la dernière vignette pour la sélectionner.



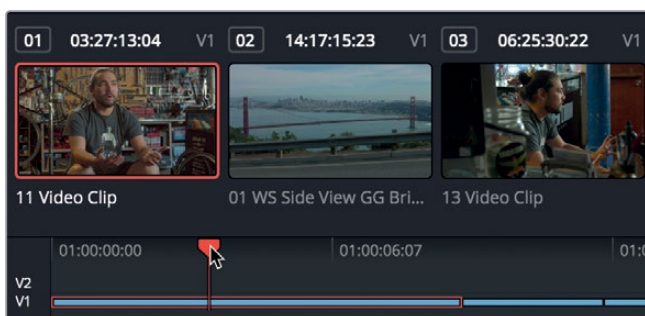
Un contour rouge apparaît autour de la vignette et la tête de lecture se place automatiquement sur la première image de ce plan.

- 7 Sous la vignette, double-cliquez sur le nom Apple ProRes 422 Proxy pour afficher le nom des plans.

Les barres bleues affichées sous les vignettes des plans représentent les plans.

La largeur de chaque segment est proportionnelle à la durée du plan.

- 8 Sur les vignettes des plans, déplacez la tête de lecture vers la gauche jusqu'au premier plan.



ASTUCE Si une piste est désactivée dans la page Montage, elle apparaîtra en grisée dans les vignettes des plans.

Pendant que vous survolez la timeline, le plan qui se trouve sous la tête de lecture est entouré d'une bordure rouge afin d'indiquer qu'il est sélectionné. Les commandes de transport situées sous le viewer, ainsi que les raccourcis clavier, sont les mêmes que sur la page Montage.

Maintenant que vous disposez d'une meilleure compréhension de la page Étalonnage, vous allez commencer à l'utiliser.

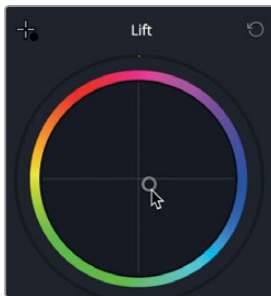
Modifier le lift, le gamma et le gain

Les outils les plus utiles pour créer des styles et équilibrer les couleurs se trouvent dans la fenêtre de corrections colorimétriques primaires. Cette fenêtre comprend un grand nombre d'outils qui vous permettront d'appliquer des corrections primaires, il est donc important de bien les connaître.

Les roues colorimétriques permettent d'agir précisément sur les attributs de l'image, tels que le lift, le gamma et le gain (qui correspondent aux basses, moyennes et hautes lumières de l'image). Dans chaque région de l'image, vous pouvez également régler la teinte et la luminosité pour créer différents modèles d'images. Par exemple, si vous voulez régler la couleur ou la luminosité des basses lumières, vous devrez modifier le lift.

Essayons d'appliquer quelques petites corrections pour comprendre le fonctionnement de ces outils. Dans cet exercice, vous allez utiliser les roues colorimétriques.

- 1 Dans la timeline, cliquez que la vignette 11 afin de positionner la tête de lecture sur ce plan.
- 2 Dans la section dédiée au Lift, tirez la plage circulaire de la roue colorimétrique vers la couleur bleue. Cette opération applique ainsi une teinte bleutée aux basses lumières.



ASTUCE Les corrections effectuées avec les roues colorimétriques sont très précises. La plage circulaire reste en général très proche du réticule.

Les molettes Master, placées sous les roues colorimétriques, permettent de régler la luminosité du lift, du gamma et du gain de l'image. La molette Master du Lift sert donc à modifier la luminosité des basses lumières.

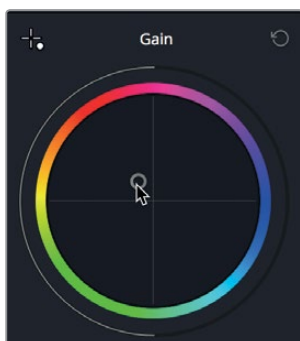
- 3 Tirez la molette Master du Lift vers la droite, jusqu'à ce que la valeur de luminosité Y affiche 0.05.



La molette Master placée sous la roue colorimétrique Lift règle les noirs de l'image. En la tirant vers la droite, les basses lumières s'éclaircissent.

Mais regardons maintenant l'autre extrémité et réglons le niveau de Gain.

- 4 Dans la section dédiée au Gain, tirez la plage circulaire de la roue colorimétrique vers la couleur orange.



Cette opération ajoute une teinte orangée aux hautes lumières.

La molette Master placée sous la roue colorimétrique Gain règle les blancs de l'image. En la tirant vers la droite, les hautes lumières de l'image s'éclaircissent.

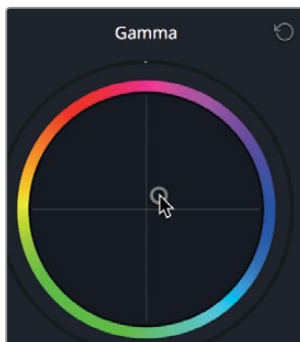
- 5 Tirez la molette Master du Gain vers la droite afin de régler la valeur de luminance Y sur 1.3.



Grâce à ces deux opérations, vous avez modifié le niveau de contraste du plan. Au lieu d'utiliser une simple commande dédiée au contraste, les roues colorimétriques Lift et Gain offrent un contrôle accru sur les noirs et les blancs de l'image.

Maintenant, modifions le Gamma.

- 6 Dans la section dédiée au Gamma, tirez la plage circulaire vers le magenta.



La roue colorimétrique Gamma modifie les moyennes lumières.

- 7 Tirez la molette Master du Gamma vers la gauche, jusqu'à ce que la valeur de luminance Y affiche -0.03.



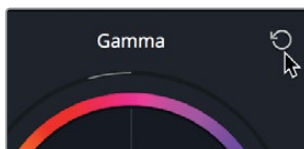
La molette Master, placée sous la roue colorimétrique Gamma, règle la luminance générale, tout en conservant les noirs et les blancs que vous avez précédemment réglés. En la tirant vers la gauche, l'image s'obscurcit. Il est temps de comparer les images.

- 8 Choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout, ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale. Ensuite, choisissez de nouveau Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

Ces étapes avaient uniquement pour but de vous donner un aperçu des fonctionnalités offertes par ces outils. Nous n'avons rien fait qui vaut la peine d'être conservé, vous pouvez donc réinitialiser toutes les roues colorimétriques en cliquant sur les boutons de réinitialisation.

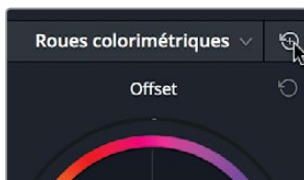
REMARQUE Dans la page Étalonnage, chaque plan dispose de la fonction Annuler/Rétablir. Si vous choisissez d'annuler l'action précédente, seul le plan sélectionné sera modifié. La page Montage dispose également de son propre historique, qui est différent de celui de la page Étalonnage. Les actions Annuler/Rétablir des pages Montage et Fairlight s'appliquent à toute la timeline et non pas aux plans individuels.

- 9 Un double-clic sur le bouton de réinitialisation situé à droite d'une des roues ne réinitialise que le réglage de cette roue en particulier.



Vous pouvez également réinitialiser toutes les roues en appuyant sur le bouton Réinitialiser.

- 10 Dans le coin supérieur droit de l'espace dédié aux roues colorimétriques, appuyez sur le bouton de réinitialisation.



Les réglages effectués avec les outils Lift, Gamma et Gain ne s'appliquent pas isolément sur les hautes, moyennes et basses lumières. En effet, chaque modification affecte les autres régions de l'image. Lorsque vous modifiez le lift, par exemple, ce sont en majorité les basses lumières de l'image qui sont modifiées, mais les moyennes et les hautes lumières sont également affectées.

De la même façon, si vous corrigez le gain, ce sera les hautes lumières qui seront avant tout modifiée, mais les moyennes et basses lumières le seront également. Cette interdépendance permet de créer des rendus naturels, et nécessite donc d'utiliser conjointement les trois roues colorimétriques.

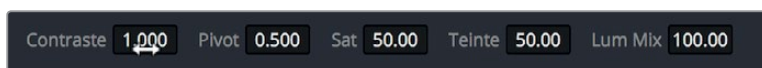
Utiliser les autres outils de correction primaire

Les outils colorimétriques primaires que vous venez d'utiliser contrôlent principalement les niveaux de lift, de gamma et de gain de l'image. Mais vous pouvez également utiliser les paramètres de correction standard que l'on retrouve aussi sur d'autres logiciels vidéo. Ces paramètres, placés sous les roues colorimétriques, modifient l'ensemble de l'image, et non pas uniquement les basses, moyennes et hautes lumières.

- 1 Cliquez sur la vignette O3.

Le contraste de la prise semble un peu faible et la couleur légèrement désaturée. Bien que vous puissiez modifier la saturation et le contraste dans DaVinci Resolve, les outils de corrections colorimétriques primaires sont rapides et faciles à utiliser.

- 2 Dans les paramètres de correction, placez le pointeur de la souris sur la valeur du champ Contraste.



ASTUCE En fonction de la résolution de votre écran, l'affichage des noms des commandes peut varier. Utilisez les icônes pour identifier les paramètres, ou placez le pointeur de la souris sur l'icône pour afficher son nom.

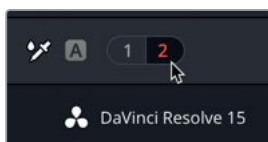
Pour augmenter le contraste, il faut déplacer la valeur du contraste vers la droite.

ASTUCE Comme avec les autres paramètres de DaVinci Resolve, si vous placez la souris sur un champ, celle-ci se transforme en outil de modification.

- 3 Placez le pointeur sur la valeur Contraste et déplacez-le vers la droite jusqu'à ce que le champ affiche 1.2.

Ces paramètres de correction sont affichés sur deux pages, vous disposez donc d'un large choix pour améliorer vos images.

- 4 Cliquez sur le bouton 2 pour afficher la deuxième page.



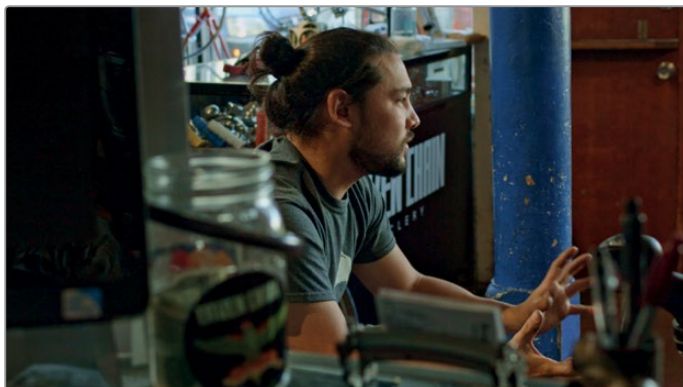
Retravailler les couleurs neutres et les détails

Sur la deuxième page, les paramètres Éclat de la couleur et Détails permettent de rehausser vos images. Le paramètre Éclat de la couleur augmente la saturation des couleurs les moins saturées sans augmenter celle des couleurs les plus saturées.

- 1 Placez le pointeur sur la valeur Éclat de la couleur et déplacez-le vers la droite jusqu'à ce que le champ affiche 10.

ASTUCE Il suffit de double-cliquer sur le nom d'un de ces paramètres pour le réinitialiser.

Cette section comprend également des paramètres qui permettent de contrôler les basses et les hautes lumières, tout comme avec les roues Master.



Cette section comprend également des paramètres qui permettent de contrôler les ombres et les hautes lumières, tout comme avec les roues Master.

- 2 Placez le pointeur sur la valeur Basses Lum et déplacez-le vers la droite jusqu'à ce que les basses lumières de l'image soient moins foncées et moins écrasées.

Le paramètre Détails donnera de la vie à vos images.

Il s'agit du filtre de netteté le plus performant de Resolve, car il permet de rendre les bords nets sans augmenter le bruit.

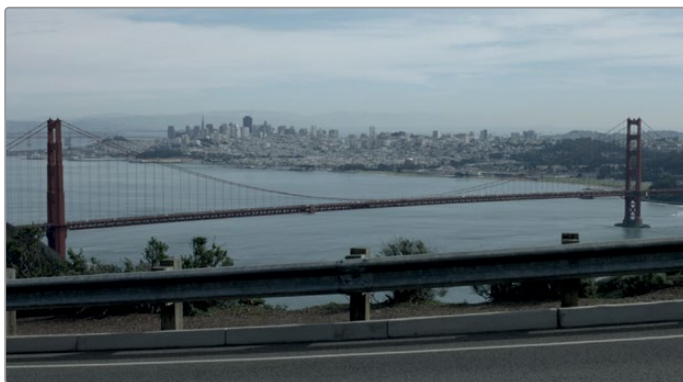
- 3 Placez le pointeur sur la valeur du champ Détails et déplacez-le vers la droite pour augmenter le contraste autour des bords de l'image.

Attention de ne pas abuser de ces paramètres ! Pour réussir vos réglages, nous vous recommandons d'exagérer la correction, puis de revenir lentement en arrière jusqu'à ce que le résultat vous convienne.

Faire la balance des blancs

Vous pouvez régler la balance des blancs avec les paramètres Température et Teinte. Essayons de trouver une prise qui nécessite un réglage des blancs.

- 1 Cliquez sur la vignette 02 pour afficher le plan du Golden Gate Bridge.



La couleur des nuages nous indique que l'image comporte une dominante de bleu. Le paramètre Température permet de réchauffer ou de refroidir les tons de l'ensemble de l'image.

ASTUCE Afin de corriger les dominantes de couleur générées par des sources de lumière mal adaptées, Resolve propose la commande Teinte qui corrige les couleurs et réduit la dominante de magenta et de vert de l'image.

- 2 Tirez la valeur Température vers la droite, jusqu'à ce qu'elle se trouve entre 500 et 600, pour augmenter les tons chauds.
Comme toujours, si vous réalisez des réglages importants, nous vous recommandons de comparer vos images.
- 3 Choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout, ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale. Puis, choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

ASTUCE Vous pouvez utiliser un panneau DaVinci Resolve Micro ou Mini Panel pour régler rapidement les paramètres de correction colorimétrique primaire.

Grâce aux corrections que vous venez d'apporter, la balance des blancs de ce plan est bien mieux réglée.

En général, vous effectuerez plusieurs retouches avant de parvenir à un résultat satisfaisant. Il est rare de régler le paramètre une seule fois et de comparer le résultat avec l'original sans devoir appliquer de nouvelles corrections. L'art de l'étalonnage se perfectionne avec le temps, mais plus vous pratiquerez, plus vous pourrez apporter des corrections colorimétriques précises, qui traduiront votre propre vision.

Comprendre le fonctionnement des nœuds

Comme la page Fusion, la page Étalonnage repose sur une structure nodale. Au lieu de superposer les étalonnages et les effets comme si vous travailliez avec des couches, vous allez tirer parti des nœuds. Les nœuds sont affichés sous forme d'organigramme. Le plan prend sa source à l'entrée, sur le fichier natif, et s'étend de gauche à droite jusqu'à l'image corrigée finale. Par contre, contrairement à la page Fusion, chaque nœud de la page Étalonnage correspond à une correction complète, et non pas à un effet qui ne réalise qu'un seul type de traitement d'image.



Toutes les corrections effectuées précédemment ont été appliquées au premier nœud qui s'affiche automatiquement dans l'éditeur de nœud. Vous pouvez apporter des corrections plus précises sur des régions spécifiques de l'image en ajoutant des nœuds supplémentaires.

Appliquer des corrections colorimétriques secondaires

Pour le moment, les corrections que vous avez apportées ne s'appliquaient qu'à l'ensemble de l'image, ce qui correspond à des corrections colorimétriques primaires. Les corrections colorimétriques secondaires consistent à isoler une ou plusieurs parties de l'image afin d'y appliquer une correction spécifique. On peut, par exemple, mettre une image en noir et blanc, et choisir de garder un seul élément en couleur. Appliquons maintenant une correction secondaire assez courante en étalonnage.

- 1 Cliquez sur le deuxième plan de l'interview, c'est-à-dire la vignette 03.



- 2 Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.
- 3 Après avoir regardé plusieurs fois le plan, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.

Ce plan ne comporte pas d'élément qui nécessite véritablement d'être modifié, à l'exception du poteau bleu au centre de la pièce, qui attire un peu trop l'attention. Nous ne pouvons bien entendu pas le supprimer complètement, mais nous pouvons l'assombrir afin qu'il se fonde mieux dans le décor.

Utiliser des nœuds et des courbes

La première étape d'une correction colorimétrique secondaire consiste à créer un nouveau nœud.

Dans l'éditeur de nœuds (situé en haut à droite de l'interface), vous pouvez appliquer diverses corrections sur différents nœuds, et ainsi modifier vos plans de façon très précise.

Par défaut, chaque plan est représenté par un nœud. Le premier nœud qui se trouve déjà dans le projet comporte toutes les corrections primaires apportées précédemment.

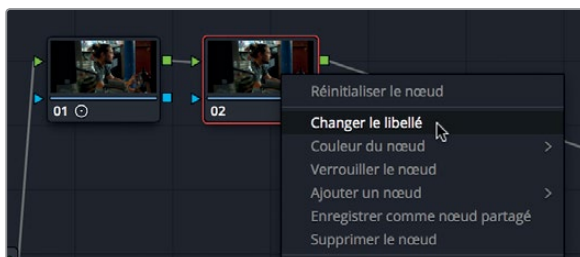
Cependant, vous pouvez également choisir de créer d'autres nœuds qui contiennent à leur tour une ou plusieurs corrections. L'utilisation de plusieurs nœuds, qui comportent chacun des corrections spécifiques, permet de choisir l'ordre d'application de ces corrections, mais aussi de les repérer ou de les modifier plus facilement.

Ajoutons un deuxième nœud à l'éditeur de nœud pour séparer les corrections que vous allez appliquer au poteau.

- 1 Dans le menu Étalonnage, choisissez Nœuds > Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série ou appuyez sur Option-S (MacOS) ou Alt-S (Windows).

Ce dernier est ajouté après le premier nœud et se nomme 02. Comme il est sélectionné, il est entouré en rouge. Vous pouvez le renommer pour savoir instantanément quelles corrections il comporte.

- 2 Faites un clic droit sur le nœud, puis choisissez Changer le libellé dans le menu contextuel.

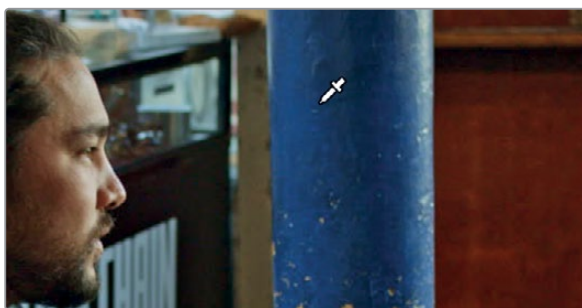


- 3 Saisissez Blue Pole et appuyez sur Entrée pour confirmer le changement. Sur ce nouveau nœud, vous pouvez désormais utiliser l'outil Courbes pour modifier la couleur du poteau. Par défaut, les courbes sont réglées sur Personnalisées, option que vous connaissez peut-être déjà si vous utilisez Photoshop ou un autre logiciel de montage. DaVinci Resolve dispose de nombreuses options qui permettent d'isoler les teintes, la luminance et la saturation. Pour diminuer le bleu du poteau, vous allez utiliser la courbe Hue vs. Sat.
- 4 Dans le menu déroulant, choisissez Hue vs Sat pour afficher la courbe correspondante.



Le spectre visible apparaît sous la timeline. Ces paramètres permettent d'isoler une teinte spécifique en cliquant simplement sur l'élément de l'image que vous voulez modifier.

- 5 Dans le viewer, placez la souris sur le poteau.



La souris se transforme alors en pipette pour recueillir un échantillon de cette région de l'image.

- 6 Cliquez n'importe où sur le poteau.
Vous remarquez alors que trois points apparaissent sur la ligne dans la fenêtre Hue vs Sat. Le point central représente la teinte que vous venez de sélectionner. Les deux autres points délimitent l'étendue de la teinte que vous allez modifier.
- 7 Dans la palette Hue vs. Sat, faites glisser le point central vers le bas pour réduire le niveau de saturation du bleu.



Seuls les éléments qui comportent cette teinte sont affectés par ce changement. Les courbes Hue, Lum ou Sat simplifient un processus complexe qui consisterait autrement à isoler manuellement une teinte.

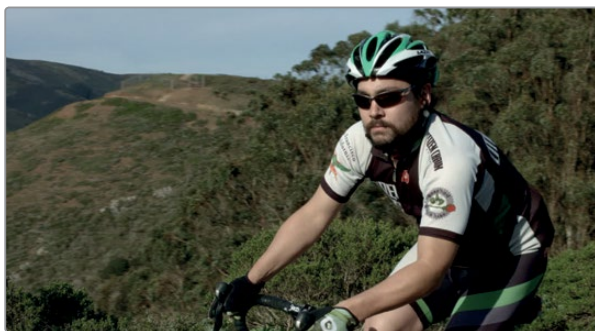
Une nouvelle fois, comme vous avez apporté un grand nombre de corrections à vos images, pensez à les comparer. Vous allez simplement comparer les changements appliqués au poteau. Comme vous avez réalisé vos corrections sur un nouveau nœud, vous pouvez temporairement désactiver ce nœud pour comparer l'image modifiée avec l'image originale.

- 8 Choisissez Étalonnage > Nœuds > Activer/Désactiver les nœuds sélectionnés, ou appuyez sur Cmd-D (MacOS) ou Ctrl-D (Windows).
Vous voyez à présent l'image comportant les corrections primaires sans la correction appliquée au poteau.
- 9 Choisissez Étalonnage > Nœuds > Activer/Désactiver les nœuds sélectionnés, ou appuyez sur Cmd-D (MacOS) ou Ctrl-D (Windows).
Vous pouvez donc rapidement comparer les images avec et sans correction. N'hésitez pas à corriger davantage la saturation si vous pensez que l'image en a besoin.

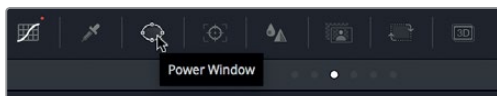
Appliquer des effets DaVinci Resolve FX

Resolve comprend un certain nombre d'effets regroupés sous l'outil Resolve FX, dont des effets de flou, d'éclat, de grain du film et de facteur de flare. Vous pouvez simplement appliquer ces effets à un plan ou les utiliser avec une forme Spline pour corriger une région de l'image en particulier.

- 1 Cliquez sur la vignette 07.

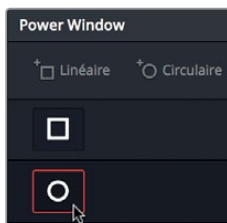


- 2 Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.
Le premier nœud de ce plan comporte déjà une correction colorimétrique primaire, nous allons donc créer un deuxième nœud pour y ajouter un effet.
- 3 Dans la menu Étalonnage, choisissez > Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série, ou appuyez sur Option-S (MacOS) ou Alt-S (Windows).
Vous allez ajouter un effet fréquemment employé en télévision : un effet de flou sur la manche du cycliste. Il s'agit d'un effet souvent utilisé pour éviter les problèmes de publicité clandestine. La première étape consiste à isoler la région que vous voulez flouter.
- 4 Placez le curseur de lecture du viewer au début du plan.
- 5 Au centre de la barre d'outils, cliquez sur le bouton Power Window.

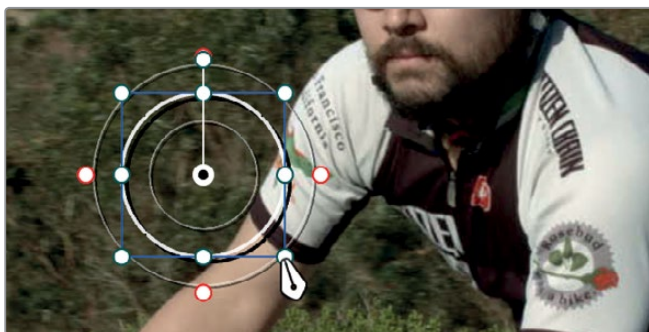


Vous pouvez utiliser les Power Window pour isoler une région de l'image. Par contre, contrairement à la courbe Hue vs. Sat qui offre une sélection basée sur la teinte, les Power Window reposent sur des courbes.

- 6 Cliquez sur la Power Window circulaire pour l'ajouter au plan.



- 7 Utilisez les coins du carré qui entoure la Power Window pour que la ligne intérieure du cercle mesure à peu près la taille du logo.

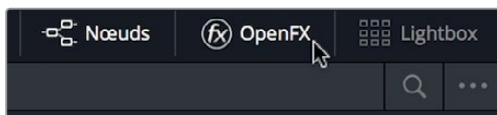


- 8 Déplacez la Power Window afin qu'elle entoure le logo qui se trouve sur la manche du cycliste.



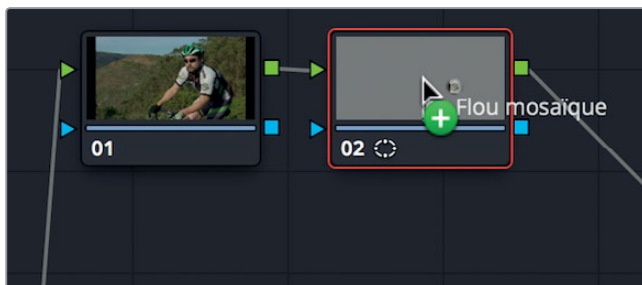
Vous allez utiliser un effet Resolve FX pour « remplir » la Power Window et flouter le logo.

- 9 Au-dessus de l'éditeur de nœuds, cliquez sur le bouton OpenFX.



Dans la fenêtre OpenFX, vous trouverez la liste des plug-ins tiers que vous aurez ajoutés à Resolve, ainsi que des effets DaVinci Resolve FX préinstallés.

- 10 Faites défiler les effets et choisissez Flou mosaïque. Déposez l'effet sur le nœud contenant la Power Window.



Une fois l'effet Flou mosaïque ajouté, le logo est flouté. Vous pouvez le modifier dans la fenêtre de paramétrage qui s'affiche automatiquement.

- 11 Dans cette fenêtre, réglez l'option Fréquence pixel sur 100 afin d'augmenter le nombre de carrés de mosaïque utilisé dans la Power Window.

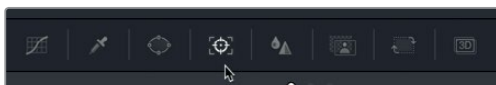


La mosaïque n'est ajoutée qu'à cette image en particulier. Comme le cycliste se déplace dans le plan, il va falloir appliquer un tracking à la Power Window afin que le logo soit correctement flouté tout au long du plan.

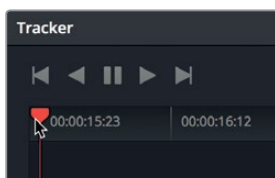
Tracker une Power Window

La page Étalonnage comprend l'outil de tracking Perspective 3D qui suit non seulement le mouvement des objets, mais qui analyse aussi les changements d'angle de rotation ou de perspective. Vous pouvez ainsi tracker des objets très complexes et y appliquer un effet Resolve FX ou une correction colorimétrique.

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Tracker.

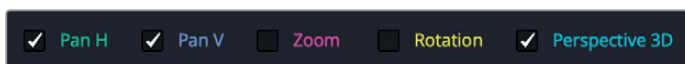


- 2 Veillez à ce que la tête de lecture se trouve au début du plan.

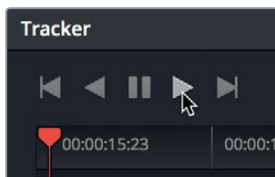


Cet outil permet de suivre le mouvement des objets dans un plan. Vous pouvez activer et désactiver le type de tracking en cochant ou décochant les paramètres proposés en haut de la fenêtre. Si vous ne souhaitez pas utiliser certains types de tracking, nous vous recommandons de les désactiver, car cela améliorera le tracking de l'objet. Par exemple, dans ce plan, nous n'avons pas à nous soucier du zoom ou de la rotation, par contre il est important de prendre en compte les changements d'inclinaison et de perspective.

- 3 Décochez les cases Zoom et Rotation pour les désactiver.



- 4 Pour démarrer le tracking, il suffit d'appuyer sur le bouton de lecture Tracking vers l'avant.

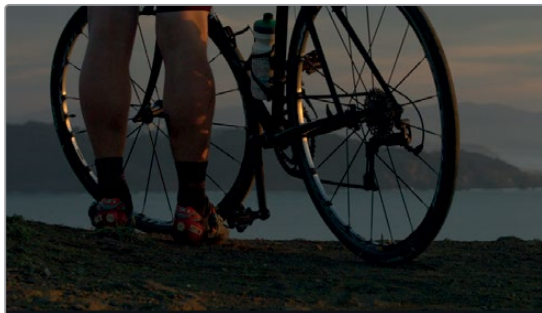


- 5 Une fois le tracking terminé, survolez ou lancez la lecture du plan pour visualiser le résultat. L'effet de mosaïque suit parfaitement le mouvement du logo dans le plan.

Atténuer les tremblements de l'image

Le tracking consiste à analyser le mouvement dans un plan afin de suivre un élément de l'image. Ce processus calcule également les mouvements de la caméra dans le plan. Comme dans la page Fusion, le tracker de la page Étalonnage permet à la fois de suivre le mouvement de l'élément en question, mais il permet aussi de stabiliser le plan. Le tracker de la page Étalonnage stabilise le plan, mais de manière un peu plus automatique que dans la page Fusion.

- 1 Sélectionnez la vignette 10 et lancez la lecture.



Imaginons que cette prise vous plaise, mais que vous préféreriez qu'il n'y ait pas de mouvement panoramique. Heureusement, vous pouvez appliquer la fonction Stabilisateur pour verrouiller la caméra et supprimer les mouvements.

- 2 Dans le menu déroulant en haut à droite de la fenêtre Tracker, choisissez Stabilisateur.



La palette Tracker passe en mode Stabilisateur.

- 3 En bas de la fenêtre, cochez la case Verrouiller la caméra.



Une fois cette case cochée, le stabilisateur tente de supprimer tous les mouvements de caméra du plan. Contrairement à la fonctionnalité de la page Fusion, ce stabilisateur fonctionne sans réglage préalable. C'est particulièrement utile lorsque vous voulez stabiliser rapidement vos images.

- 4 En haut à droite de la palette Tracker, cliquez sur le bouton Stabiliser pour démarrer l'analyse.
- 5 Une fois l'analyse terminée, appuyez sur la barre d'espace pour visionner le plan.

La taille du plan stabilisé a été modifiée pour que l'image remplisse l'écran. Lorsque vous stabilisez une image, le plan bouge (verticalement et horizontalement) pour réduire le mouvement de la caméra. Si la taille du plan n'était pas légèrement réduite, les bords de l'image seraient visibles à l'écran.

ASTUCE Pour voir l'ampleur du mouvement appliqué au plan, vous pouvez décocher la case Zoom en bas de la palette Tracker et lancer la lecture.

Cette initiation à l'étalonnage vous a offert un aperçu des différents outils disponibles sur la page Étalonnage. Les trois prochains chapitres vous permettront d'en apprendre encore davantage sur la correction colorimétrique primaire et secondaire et sur les autres outils qui permettent de copier et de comparer différents rendus.

Révision

- 1 Sous la roue colorimétrique Lift, à quoi sert la molette Master ?
- 2 Quelle commande sert à réchauffer ou à refroidir les tons de l'ensemble de l'image ?
- 3 Vrai ou faux ? On ne peut pas utiliser les roues primaires pour changer la couleur d'un élément spécifique de l'image.
- 4 Quel outil doit-on utiliser pour qu'une Power Window suive un élément en mouvement dans l'image ?
- 5 Sur la page Étalonnage, où se trouve le Flou mosaïque.

Réponses

- 1 La molette Master placée sous la roue colorimétrique Lift permet de régler les noirs de l'image.
- 2 La commande Température permet de réchauffer ou de refroidir les tons de l'ensemble de l'image.
- 3 Faux. Vous pouvez utiliser les roues primaires pour changer la couleur d'un élément spécifique de l'image si le sélecteur ou une Power Window a été préalablement appliqué.
- 4 Pour qu'une Power Window suive un élément en mouvement de l'image, il faut utiliser l'outil Tracker.
- 5 Sur la page Étalonnage, tous les effets ResolveFX et les effets tiers se trouvent dans la palette OpenFX.

Chapitre 11

Réaliser des corrections colorimétriques primaires

Avec tous les outils proposés par DaVinci Resolve 15, vous allez pouvoir laissez libre cours à votre imagination ! En plus d'être doté d'un esprit créatif, un étalonneur doit absolument maîtriser les techniques de base qui permettent de créer des rendus stylisés et d'assurer la continuité colorimétrique de ses projets.

Le métier d'étalonneur consiste entre autres à régler l'exposition et la colorimétrie des prises. La balance des couleurs est un autre aspect important de ce métier, car les prises d'une même scène capturées par plusieurs caméras devront donner l'illusion qu'elles appartiennent à une même séquence sans afficher de dominante de couleur indésirable. L'étalonneur est également responsable de fournir des images qui pourront être exploitables sur les plates-formes de diffusion télé, cinéma ou web.

Les exercices suivants vont vous apprendre à créer un étalonnage de base et à équilibrer vos prises à l'aide des outils de correction primaire et des scopes. Vous allez aussi apprendre à sauvegarder et à copier des corrections afin de les appliquer ultérieurement à d'autres prises.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

Objectifs

Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve	309
Appliquer des corrections automatiques	311
Équilibrer les couleurs et la luminosité avec les roues colorimétriques	313
Vérifier les réglages sur les scopes	314
Réaliser un étalonnage neutre avec les barres de réglage primaires	318
Donner du style à une image avec les principaux outils de correction primaire	321
Améliorer les rendus à l'aide des autres outils de correction primaire	323
Utiliser les courbes pour réaliser des corrections primaires	324
Copier les corrections sur des scènes similaires	332
Révision	338

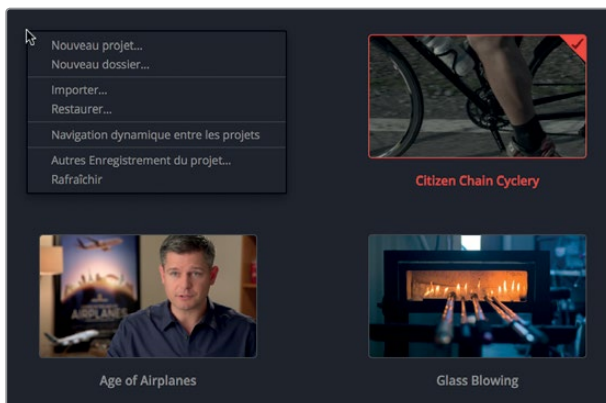
Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve

Le métier de cinéaste est avant tout un métier technique qui demande beaucoup d'expérience. Et rien ne pourrait mieux illustrer cette affirmation que les innombrables formats vidéo proposés par les fabricants de caméras. Ils proposent tous des images de qualité souvent bien supérieure à ce qu'un simple écran HD est capable de prendre en charge.

Les caméras peuvent capturer des images dont la palette chromatique est bien plus riche que celle d'un écran HD. En conséquence, les images visionnées sans retouche sont souvent délavées et désaturées.

Bien entendu, ce genre de fichiers ne sont pas souvent destinés à être lus sur des HDTV. Une des premières étapes de la transformation consiste donc à modifier le contraste et la palette chromatique de ces fichiers originaux afin qu'ils s'affichent correctement sur votre support de diffusion (que ce soit une HDTV ou autre). Et grâce au gestionnaire de couleur de DaVinci Resolve, vous allez pouvoir gérer très facilement les signaux provenant d'une variété de caméras dans différents espaces colorimétriques. La configuration d'un projet dans le gestionnaire de couleur de DaVinci Resolve est extrêmement rapide et permet de partir sur de bonnes bases pour étalonner et monter vos images.

- 1 Ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet de DaVinci Resolve.
Au cours des trois prochains chapitres, vous allez étalonner le projet Gnarly in Pink, mettant en scène des petites filles qui s'amuse dans un skatepark. Une fois le projet restauré, vous pourrez réaliser des corrections colorimétriques comme si vous l'aviez monté dans DaVinci Resolve.
- 2 Faites un clic droit dans la fenêtre du Gestionnaire de projet et choisissez Restaurer dans le menu contextuel.



- 3 Allez sur R15 leçons > Leçon 11. Sélectionnez le dossier Gnarly in Pink.dra et cliquez sur Ouvrir.
- 4 Dans le Gestionnaire de projet, ouvrez le projet Gnarly in Pink. Dans le chutier Master, ouvrez la timeline Gnarly in Pink edit.

- 5 En bas de l'interface, cliquez sur l'onglet **Étalonnage** pour ouvrir cette page. Vous allez activer le gestionnaire de couleur Resolve.
- 6 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 5.



Cette image offre un bon aperçu de ce qu'il est possible de réaliser si l'on applique les réglages suivants.

- 7 Choisissez **Fichier > Paramètres du projet**, puis cliquez sur l'onglet **Gestion de la couleur**.
- 8 Dans le menu déroulant **Colorimétrie**, sélectionnez **Gestion de la couleur YRGB (DaVinci)**.

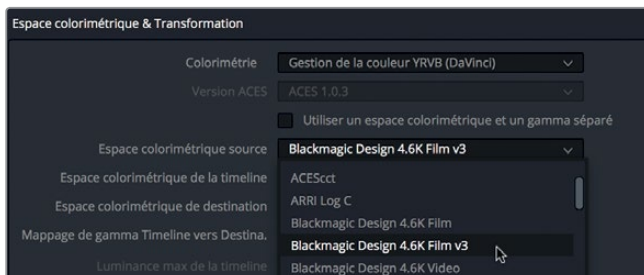


Aucune modification n'est apportée à l'image, par contre, vous avez activé certains paramètres.

Les trois menus les plus importants de cet onglet sont : Espace colorimétrique source, Espace colorimétrique de la timeline et Espace colorimétrique de destination. Vous allez laisser l'espace colorimétrique Timeline et Destination sur leur valeur par défaut : Rec.709 Gamma 2.4. Il s'agit de l'espace colorimétrique HD standard utilisé pour la distribution télévisuelle en HD.

Cependant, vous allez changer la valeur de l'option Source afin qu'elle corresponde à l'appareil qui a capturé les plans importés.

- 9 Comme ces plans ont été tournés avec une Blackmagic Design 4.6K Film, réglez le paramètre Espace colorimétrique source sur Blackmagic Design 4.6K Film v3.



ASTUCE Bien que vous puissiez toujours changer l'espace colorimétrique de destination pour qu'il corresponde au support de diffusion, il ne faut jamais changer les espaces colorimétriques Timeline ou Source une fois l'étalonnage commencé.

- 10 Cliquez sur Enregistrer pour refermer le paramètre, mais gardez un œil sur le viewer timeline.

ASTUCE Si vous travaillez avec des plans provenant de différentes caméras, réglez l'espace colorimétrique source en fonction de la caméra qui a été la plus utilisée. Ensuite, faites un clic droit sur chaque plan dans les chutiers pour choisir le bon espace colorimétrique source.



Attendez quelques secondes ou déplacez la tête de lecture. Vous voyez alors que les basses lumières se sont obscurcies et que les hautes lumières se sont éclaircies. En fonction de la caméra utilisée pendant le tournage et de l'éclairage natif des scènes, le changement peut s'opérer de manière subtile ou plus évidente. Si la séquence a été tournée en format « brut », la technique que nous venons d'expliquer permet de corriger rapidement et facilement les contrastes des images sans les étalonner. Gardez bien en tête qu'il ne s'agit pas là d'étalonnage, malgré les changements apportés à l'image. Si les plans filmés étaient surexposés, ils resteront surexposés. Si la balance des blancs était mal réglée, celle-ci ne sera pas corrigée. Vous avez uniquement corrigé les niveaux de gamma afin qu'ils correspondent à ceux de l'appareil de diffusion HD. Maintenant que cette étape est terminée, vous pouvez vraiment commencer l'étalonnage.

Appliquer des corrections automatiques

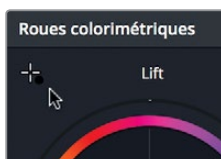
Lors du tournage, il n'est pas rare que des images soient enregistrées dans des teintes inadéquates, que les hautes lumières soient ternes ou que les basses lumières soient trop lumineuses. Il est donc important de commencer l'étalonnage de vos images en équilibrant les couleurs. De cette façon, vous disposez d'une bonne base pour apporter des corrections plus créatives ultérieurement. Il existe plusieurs techniques pour étalonner des images, mais commençons par la plus simple. Cette méthode repose beaucoup sur DaVinci Resolve, qui va effectuer la majorité du travail pour vous.

- 1 Cliquez sur la vignette 14 de la timeline de la page Étalonnage, on y voit trois jeunes garçons assis au milieu du skatepark.



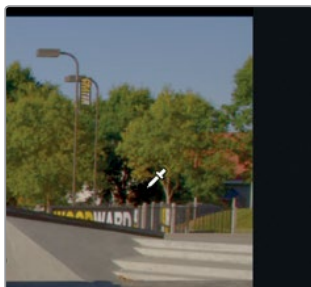
Vous allez commencer à étalonner les images en réglant le contraste de l'image. Pour ce faire, vous allez utiliser les sélecteurs de point noir et de point blanc des roues colorimétriques.

- 2 Dans le coin supérieur gauche de la roue Lift, cliquez sur Sélectionner le point noir.



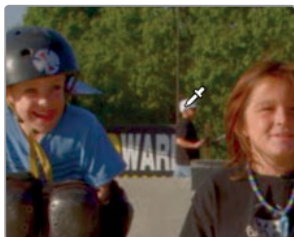
Grâce à cet outil, vous allez pouvoir sélectionner le point le plus noir de l'image. Il va falloir le placer à l'endroit où vous pensez trouver la zone la plus noire de l'image.

- 3 Survolez l'image et cliquez dans la partie ombragée des arbres, au fond à droite.



L'image devrait immédiatement s'obscurcir et la température de l'image devrait devenir un peu plus froide. En cliquant dans cette zone, vous identifiez le noir absolu, ce qui entraîne une correction des teintes. De cette façon, aucun canal de couleur ne domine. Vous allez maintenant répéter cette opération pour le point blanc.

- 4 Dans le coin supérieur gauche de la roue Gain, cliquez sur Sélectionner le point blanc.
Grâce à cet outil, vous allez pouvoir sélectionner le point le plus blanc de l'image. Il va falloir le placer à l'endroit où vous pensez trouver la zone la plus blanche de l'image.
- 5 Survolez l'image et cliquez dans le casque blanc, juste derrière les garçons.



ASTUCE Pour zoomer dans l'image, placez la souris dans le viewer et utilisez le bouton central.

L'image devrait immédiatement être plus lumineuse. Elle est bien contrastée et bien équilibrée.

Il est important de choisir avec soin les points de référence, sans quoi vous risquez d'écraser vos noirs et de brûler vos blancs. Attention toutefois à ne pas sélectionner des zones qui seraient déjà écrêtées ou brûlées. Resolve ne pourrait alors en tirer aucune information. Ce problème se produit souvent quand on utilise des outils de corrections automatiques. Si votre image est parfaitement réglée, vous n'aurez aucun problème, mais si vos plans ne comportent pas de noir ou de blanc absolus, méfiance ! Il faudra alors plutôt se fier à votre expérience pour faire le bon choix.

Équilibrer les couleurs et la luminosité avec les roues colorimétriques

Dans certains cas, la correction automatique que nous venons d'utiliser ne fonctionnera pas, ou il se peut que vous préférerez avoir davantage de contrôle sur le réglage de vos prises. Ici, les commandes de corrections colorimétriques primaires de DaVinci Resolve vont vous permettre de régler le contraste et les couleurs efficacement.

En général, la méthode standard consiste à commencer par régler la luminance, puis à retravailler la teinte et la saturation.

- 1 Cliquez sur la vignette 08 pour la sélectionner.



En regardant simplement les images dans le viewer, vous verrez que le contraste est trop faible, que les ombres autour de la commode sont pâles et tirent vers le gris, et que les murs blancs sont un peu ternes.

Pour améliorer le contraste, vous pouvez utiliser les outils de correction primaire que vous avez déjà utilisés au cours du chapitre précédent.

- 2 Tirez la molette Master du Lift vers la gauche, jusqu'à ce que la valeur de luminance Y affiche -0.10.



Vous voyez que cette manipulation assombrit les basses lumières.

- 3 Pour accentuer les hautes lumières, tirez la molette Master du Gain vers la droite, jusqu'à ce que la valeur de luminance Y affiche 1.30.



Maintenant que votre image est mieux contrastée, vous pouvez comparer l'image corrigée avec l'image originale en désactivant temporairement la correction.

- 4 Choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout, ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'original, puis choisissez de nouveau Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout pour voir l'image corrigée.

Grâce à ces simples petits réglages, vous avez réussi à créer une image dont les basses lumières sont plus profondes et les hautes lumières plus lumineuses.

Vérifier les réglages sur les scopes

Les quatre scopes disponibles sur DaVinci Resolve affichent des informations claires sur l'état de vos réglages. Vous pouvez utiliser les affichages Oscilloscope, Parade, Vecteurscope ou Histogramme pour vérifier la luminance, l'exposition, la teinte et la saturation d'une image.

- 1 À droite de la barre d'outils, cliquez sur le bouton Scopes.



- 2 Cliquez sur la flèche pour ouvrir le menu déroulant.

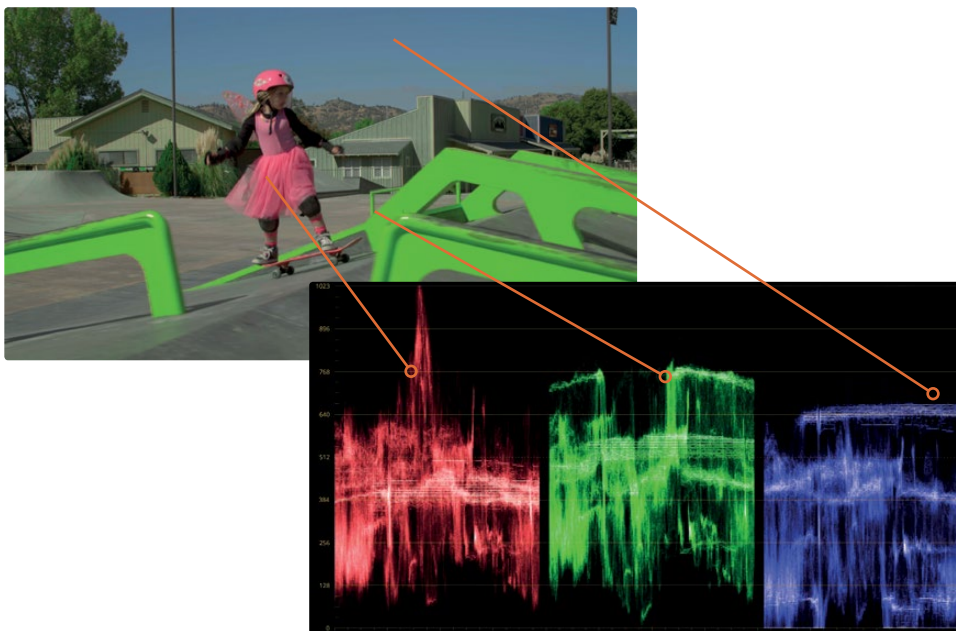


ASTUCE Vous pouvez visualiser deux ou quatre scopes simultanément en choisissant Espace de travail > Scopes vidéo > On.

Dans le menu, vous pouvez choisir l’affichage que vous préférez en fonction de ce que vous voulez retravailler.

- 3 Choisissez Parade.

Le scope Parade affiche les canaux de couleur indépendamment. Le graphique se lit de bas en haut : la ligne 0 représente le noir absolu et la ligne 1023, le blanc absolu. Lorsque vous équilibrez des images, le signal qui apparaît sur la forme d’onde ne doit en aucun cas passer sous le 0 ni aller au-delà de 1023. Si le signal se situe au-delà de ces limites, les signaux seront écrêtés et l’image perdra de ses détails.

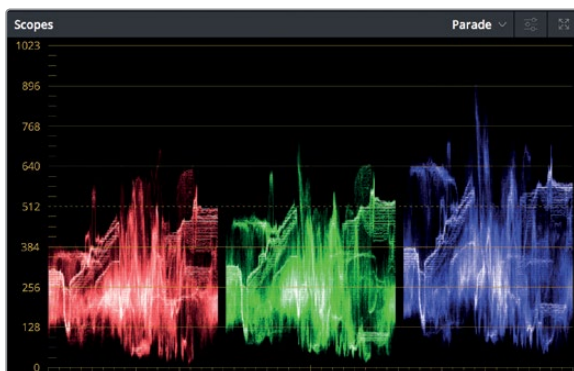


Le signal se lit de gauche à droite et représente les niveaux des différents éléments de l’image. Ainsi, la partie gauche des signaux rouges, verts et bleus correspond à la partie gauche de l’image. Vous voyez que la lecture du scope est relativement intuitive.

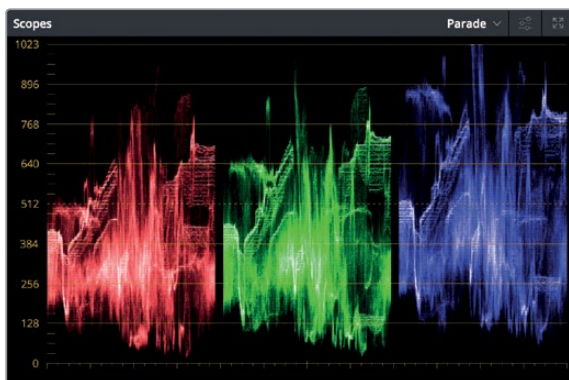
ASTUCE Vous pouvez afficher la fenêtre des images clés en masquant la fenêtre des scopes. Cela libérera de l'espace sur votre carte graphique et améliorera les performances de lecture de votre ordinateur.

En général, il est recommandé de positionner le bas de la forme d'onde entre les valeurs 0 et 128. Si un élément de l'image est d'un noir absolu, alors le signal doit se rapprocher du 0. Si les régions les plus sombres de l'image tirent plutôt vers le gris foncé, le signal doit se trouver vers la ligne 128. Afin d'améliorer cette prise, vous allez utiliser les molettes Master du Gain et du Lift pour que le signal s'étire entre 0 et 1023.

- 4 Tirez la molette Master du Lift jusqu'à ce que la partie inférieure du signal se situe entre les valeurs 0 et 128.



- 5 Tirez la molette Master du Gain vers la droite jusqu'à ce que le signal se situe entre les valeurs 896 et 1023.



Vous allez ensuite modifier la teinte et la saturation. Mais abordons d'abord le sujet de la synthèse additive. En synthèse additive, le blanc s'obtient par un mélange équilibré du rouge, du vert et du bleu. Sur le scope Parade, les signaux rouges, verts et bleus d'une image blanche se situeraient donc tout en haut du graphique. Nous allons donc utiliser les murs blancs de la chambre pour équilibrer nos couleurs.



On voit ici assez clairement que l'image tire vers le bleu, mais vous pouvez tout de même utiliser le scope Parade pour le confirmer.

Le signal du canal bleu est placé plus haut que le signal du canal vert ou rouge. Les hautes lumières comportent donc bien du bleu. Il est courant que la balance des blancs présente des teintes bleu ou orange, on appelle cela une dominante de couleur. Dans le chapitre précédent, vous avez utilisé le paramètre Température pour corriger la balance des blancs. Mais vous pouvez également utiliser les roues colorimétriques pour régler ce problème fréquent.

- 6 Dans la roue colorimétrique Offset, tirez la plage circulaire vers le jaune/orange jusqu'à ce que les murs soient bien blancs et que les signaux rouges, verts et bleus se situent presque en haut du graphique.



ASTUCE Le scope affichera toujours des signaux inégaux, sauf si votre image est complètement blanche. Les signaux vous serviront de guide, mais faites aussi confiance à vos yeux pour réaliser les derniers réglages manuellement.

Vous venez d'appliquer une correction colorimétrique neutre et équilibrée à l'aide des outils de correction primaire. Vous appliquerez ces réglages sur toutes les prises quand vous commencerez l'étalonnage. De cette manière, vous disposerez d'un point de départ identique pour toutes vos prises.

Utiliser les viewers pour l'étalonnage

Les viewers de Resolve n'ont pas été conçus pour servir de moniteurs permettant de retravailler les couleurs, en particulier si vous travaillez sur des projets destinés au cinéma ou à la télévision. Nous vous recommandons donc d'utiliser le Blackmagic Design UltraStudio ou des cartes DeckLink reliées à un écran correctement calibré.

Réaliser un étalonnage neutre avec les barres de réglage primaires

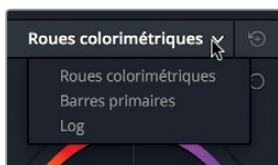
La puissance de DaVinci Resolve réside dans les multiples méthodes qui permettent de réaliser un même réglage. Continuons d'explorer la palette dédiée à la correction primaire, en essayant une méthode différente pour corriger les couleurs d'une autre prise.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 04.



Il s'agit de la scène d'ouverture filmée en très gros plan. Tout comme pour le plan précédent, ces images ont besoin d'être rééquilibrées. Mais cette fois-ci, au lieu d'utiliser les roues colorimétriques, vous allez utiliser les barres de réglage primaires.

- 2 En haut à droite des roues colorimétriques, choisissez Barres primaires dans le menu contextuel.



Les barres de réglage primaires permettent de régler les couleurs comme avec les roues colorimétriques. Cependant, ces barres offrent une représentation plus précise des canaux rouges, verts et bleus dans les régions du lift, du gain et du gamma. Certains apprécieront sans doute de pouvoir équilibrer les canaux de couleur dans différentes régions de l'image. Pour le réglage des tons, vous pouvez utiliser les molettes Master (situées sous les barres comme dans la fenêtre des roues colorimétriques).

- 3 Tirez la molette Master du Lift vers la gauche, jusqu'à ce que la valeur de luminance Y affiche -0.05.

Les basses lumières de l'image s'assombrissent. Malheureusement, les hautes lumières de cette image sont un peu plus compliquées à régler, car, contrairement au plan précédent, cette image ne comporte pas de blanc. Cependant, à l'œil nu, il est évident que les hautes lumières doivent être plus lumineuses.

- 4 Pour accentuer les hautes lumières, tirez la molette Master du Gain vers la droite jusqu'à ce qu'elles soient suffisamment lumineuses. Le haut du signal doit alors se trouver dans le quart supérieur du graphique.

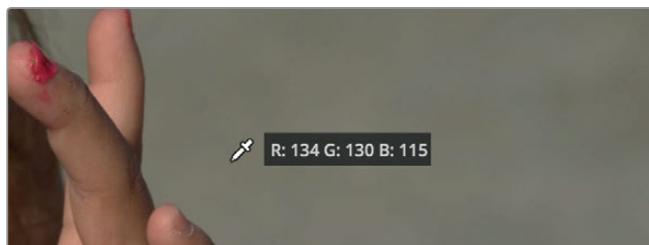
Comme l'image ne comporte pas de blanc, il est d'autant plus difficile de l'équilibrer correctement. Le trottoir offre tout de même une zone gris neutre. Tout comme le blanc, le gris s'obtient par un mélange équilibré du rouge, du vert et du bleu. Comme il est assez difficile de repérer la nuance gris neutre dans un scope, il va falloir utiliser une autre méthode pour mesurer le niveau des canaux rouges, verts et bleus. Dans le cas présent, l'outil pipette va nous servir à recueillir un échantillon des valeurs RVB dans une zone donnée.

- 5 Placez la souris sur le viewer afin qu'elle se transforme en pipette.
6 Faites un clic droit dans le viewer et choisissez « Afficher les valeurs RVB de la pipette ».



Les valeurs RVB 8 bits (0-255) sont affichées à la pointe de la pipette. Elles affichent la quantité de bleu, de rouge ou de vert d'un pixel.

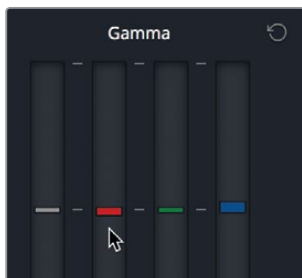
- 7 Placez la pipette sur l'arrière-plan gris à droite de la prise.



Les valeurs RVB affichent un niveau de bleu assez bas et un niveau de rouge assez élevé. Comme le ciment devrait être d'un gris neutre, il va falloir rééquilibrer les valeurs RVB. Ce type de réglage est plus facile à réaliser avec les barres de réglage primaires.

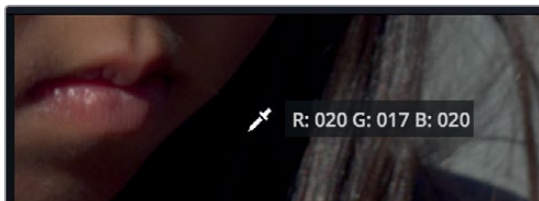
ASTUCE Vous pouvez afficher les valeurs de la pipette en 10 bits (0-1023) en choisissant Affichage > Afficher les valeurs RVB de la pipette en > 10 bits.

- 8 Pour augmenter le niveau de bleu dans les moyennes lumières, tirez la barre bleue du Gamma légèrement vers le haut et la barre rouge du Gamma vers le bas.



Une fois les moyennes lumières équilibrées, vous pouvez vérifier si les basses lumières ne comportent pas de teinte particulière.

- 9 Placez la pipette sur le côté droit du visage de la petite fille, à l'endroit où ses cheveux projettent une ombre.



- 10 Continuez le réglage des barres rouges, vertes et bleues du Lift jusqu'à ce que les valeurs RVB soient presque identiques.

Une fois ces réglages réalisés, n'oubliez pas de comparer le résultat avec l'original.

- 11 Choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout, ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale, puis appuyez de nouveau sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

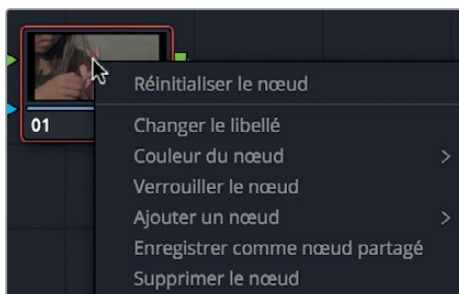


Grâce aux corrections que vous venez d'apporter, la balance des couleurs est bien meilleure et le contraste beaucoup plus marqué. Ce réglage n'a pas demandé beaucoup de temps. Il est rare de régler le paramètre une seule fois et de comparer le résultat avec l'original sans devoir appliquer de nouvelles corrections. Vous allez sans doute devoir répéter ces étapes, comparer de nouveau, réajuster, etc. L'art de l'étalonnage se perfectionne avec le temps, mais plus vous vous entraînez, plus vous serez efficace.

Donner du style à une image avec les principaux outils de correction primaire

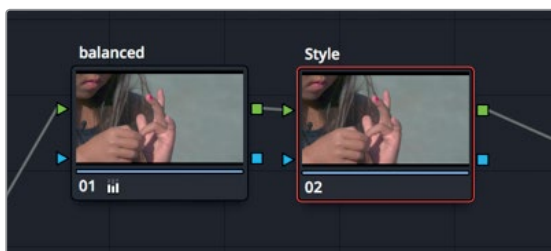
Outre la possibilité de réaliser un étalonnage neutre, les outils de correction primaire comprennent des outils qui permettent de créer des rendus uniques. Maintenant que votre prise est mieux équilibrée, vous allez pouvoir y apporter un peu de peps. Avant de vous lancer, il est important de bien définir le message que vous voulez faire passer. Le documentaire porte sur un groupe de petites filles qui pratiquent le skateboard, mais la scène d'ouverture les montre en train de se mettre du vernis à ongles. Essayons donc de donner un rendu un peu plus chaud et plus doux à ces images pour qu'elles s'insèrent mieux dans les scènes du skatepark.

- 1 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série.



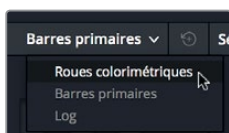
En ajoutant un nouveau nœud, vous allez pouvoir créer un rendu plus stylisé sans toucher aux réglages de la balance des blancs. De cette façon, vous pourrez mieux comparer les différences, et vous retrouverez plus rapidement les corrections appliquées aux nœuds. Pour améliorer encore davantage vos recherches, nous vous recommandons de renommer les nœuds.

- 2 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Changer le libellé.
- 3 Saisissez le nom Balanced.
- 4 Faites un clic droit sur le nœud 02, puis choisissez Changer le libellé.
- 5 Saisissez le nom Style.



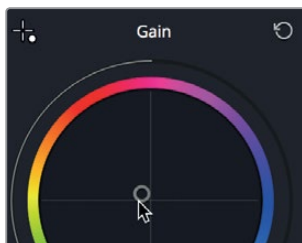
Maintenant que les nœuds sont renommés, vous pouvez commencer à styliser votre image.

- 6 Assurez-vous que le nœud 02 est bien sélectionné dans l'éditeur de nœuds.
- 7 Dans la fenêtre des roues colorimétriques, choisissez Roues colorimétriques dans le menu contextuel.



Les barres de réglage primaires sont bien adaptées aux réglages des canaux de couleur, alors que les roues colorimétriques offrent davantage de liberté pour choisir la couleur exacte à appliquer aux images. C'est d'autant plus vrai si vous utilisez un panneau DaVinci Resolve Micro, Mini ou Advanced Panel, car vous utilisez vos deux mains pour régler la couleur avec les trackballs.

- 8 Tirez la roue colorimétrique du Gain vers le jaune/orange pour réchauffer les hautes lumières.

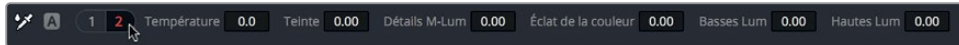


Ne vous sentez pas obligé d'utiliser tel ou tel outil pour créer les rendus, choisissez celui avec lequel vous êtes le plus à l'aise. Plus vous les utiliserez, plus vous arriverez à comprendre quels outils sont les mieux adaptés à votre workflow.

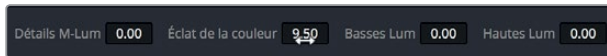
Améliorer les rendus à l'aide des autres outils de correction primaire

Les autres outils de correction primaire situés sous la molette Master permettent aussi de modifier les paramètres de luminosité, de couleur et de netteté. Afin de réchauffer la carnation des petites filles, vous pouvez utiliser le paramètre Éclat de la couleur.

- 1 Dans la liste des paramètres, cliquez sur la page 2.



- 2 Tirez la valeur du paramètre Éclat de la couleur vers la droite pour réchauffer légèrement la couleur de la peau.



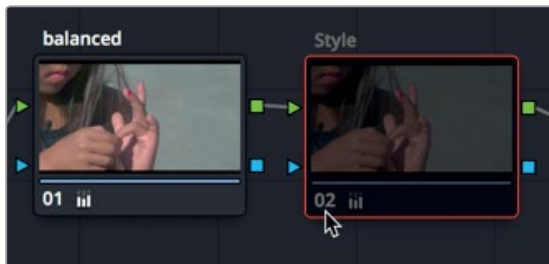
Afin de flouter légèrement la scène, utilisez le paramètre Détails. Dans le chapitre précédent, vous avez utilisé ce paramètre pour rendre les bords de l'image plus nets. Ici, nous allons appliquer une valeur négative.

- 3 Tirez la valeur du paramètre Détails vers la gauche pour adoucir l'image.



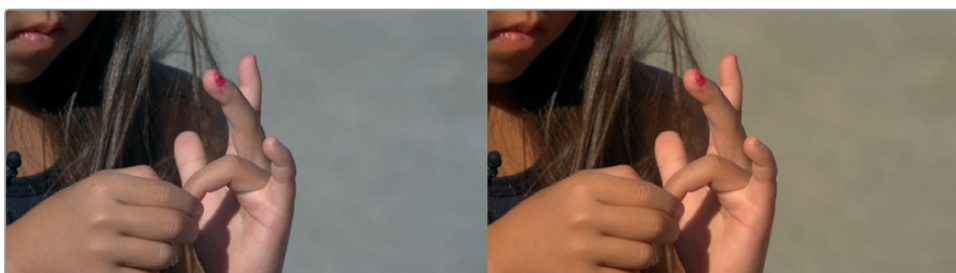
Attention de ne pas exagérer la correction, sinon, la peau risque de ressembler à du plastique.

- 4 Pour comparer la version stylisée avec l'image neutre du début, cliquez sur le chiffre 02 au-dessus du nœud pour le désactiver, ou appuyez sur Cmd-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows).



Le fait de travailler sur différents nœuds permet de comparer les rendus plus facilement.

- 5 Pour réactiver l'image stylisée, cliquez de nouveau sur 02, ou appuyez sur Cmd (macOS) ou Ctrl-D (Windows).



Avant

Après

Ce rendu pourrait être appliqué à d'autres plans de cette scène. Dans les exercices suivants, vous allez apprendre à copier des corrections d'un plan à un autre. Mais n'allons pas plus vite que la musique et finalisons notre plan en appliquant une dernière correction, un peu plus compliquée.

Utiliser les courbes pour réaliser des corrections primaires

Dans cet exercice, vous allez travailler sur une autre prise qui comporte quelques problèmes et demande une correction un peu plus poussée. Vous allez tout d'abord créer un étalonnage neutre, mais au lieu d'utiliser les outils de correction primaire, vous allez utiliser les courbes personnalisées.

- 1 Cliquez sur la vignette 33.
- 2 Cliquez sur le bouton de lecture pour visualiser le plan.

Ici, nous vous recommandons d'appliquer les corrections sur une des images du milieu, par exemple lorsque la petite fille se trouve au centre de l'image.

- 3 Tirez le curseur du viewer vers le centre du plan et arrêtez-vous au moment où vous voyez la petite fille dans les airs.



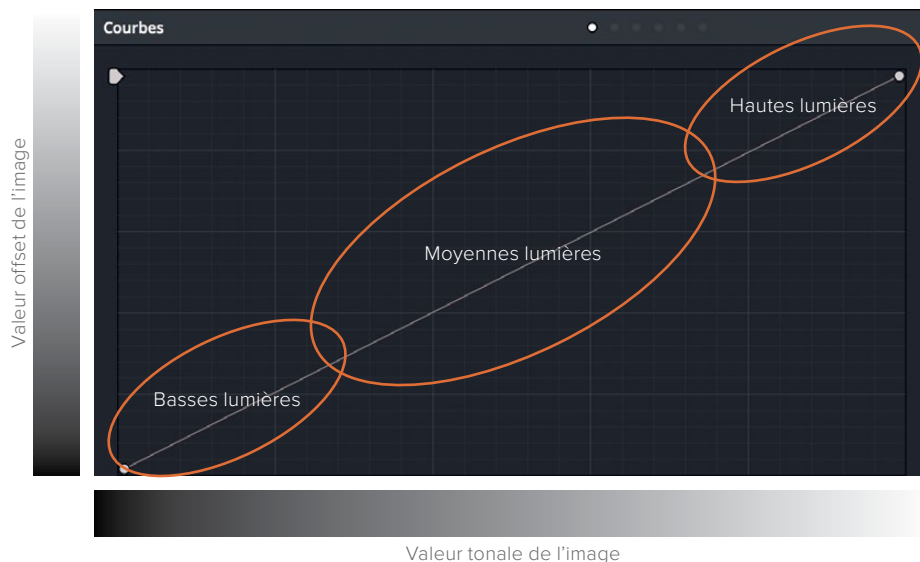
Vous allez corriger cette prise de la même façon que les autres : corriger la luminance, puis la balance des couleurs. Ce qui saute aux yeux dans cette scène, ce sont les différentes sources de lumière. Certaines lumières du plafond sont fluorescentes et diffusent une lumière verdâtre. Vous les corrigerez en dernier.

En regardant l'image, vous voyez sans doute plusieurs problèmes qui ont besoin d'être réglés. Le contraste est un peu faible. Dans le scope Parade, vous voyez d'ailleurs que le signal est ramassé au milieu. Les bleus sont faibles, tandis que les verts sont trop forts à cause de la lumière fluo. Les noirs sont légèrement gris, alors qu'ils devraient être plus profonds. Voilà les problèmes qu'il va falloir régler.

REMARQUE Sur les petits écrans, il faudra peut-être cliquer sur l'onglet Courbes pour afficher la palette en entier.

Le graphique montre une ligne diagonale qui permet d'appliquer des réglages très précis sur des régions particulières de l'image. L'axe des abscisses représente les valeurs tonales de l'image, des plus foncées à gauche, aux plus claires à droite. L'axe des ordonnées représente les valeurs offset, des plus foncées en bas, aux plus claires en haut.

ASTUCE Les termes valeurs tonales et gammes tonales désignent en fait la luminosité.



ASTUCE Dans la page Étalonnage, chaque plan dispose de la fonction Annuler/Rétablir. Si vous choisissez d'annuler l'action précédente (Édition > Annuler), seul le plan sélectionné sera modifié.

Afin de corriger le contraste, vous pouvez tirer les points situés aux extrémités de la courbe pour régler les noirs et blancs de l'image.

- 4 Placez la souris sur le point situé en bas à gauche du graphique.



Ce point contrôle les noirs. Tout comme la molette Master du Lift, il sert à augmenter ou à diminuer les noirs de l'image.

- 5 Tirez le point vers la droite jusqu'à ce que la fosse soit plus foncée, mais conserve tout de même quelques détails. Le signal affiché dans le scope Parade devrait se trouver proche du bas du graphique.



En déplaçant ce point vers la droite, vous assombrissez les régions les plus foncées de l'image.

- 6 Placez la souris sur le point situé en haut à droite du graphique.
Ce point contrôle les blancs. Tout comme la molette Master du Gain, ce point sert à augmenter ou à diminuer les blancs de l'image.
- 7 Tirez le point vers la gauche jusqu'à ce que les lumières du plafond soient lumineuses, sans être brûlées. Le signal affiché dans le scope Parade devrait se trouver proche du haut du graphique.



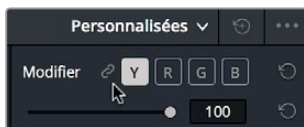
En déplaçant ce point vers la gauche, vous éclaircissez les régions les plus claires de l'image.

Cette opération revient simplement à augmenter le contraste avec le paramètre Contraste, ou à régler le gain et le lift des molettes Master.

- 8 Choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale. Ensuite, appuyez sur Majuscule-D pour comparer le plan corrigé à l'original.

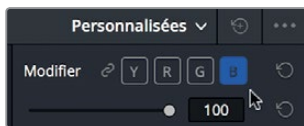
Vous pouvez maintenant vous attaquer à la balance des couleurs. Par défaut, les courbes personnalisées combinent les canaux de couleur et la luminance, mais vous pouvez choisir de les dissocier pour les régler indépendamment.

- 9 Dans la barre latérale droite de la fenêtre Courbes, cliquez sur l'icône de lien pour dissocier les canaux.

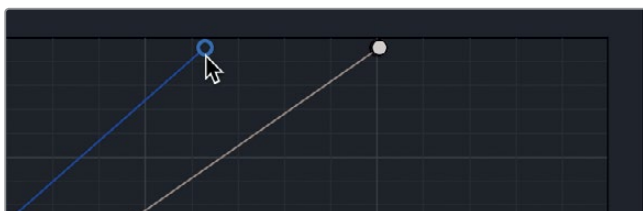


Si vous regardez attentivement le plafond, vous verrez qu'il est plus lumineux que le reste de la scène. Toutefois, il est encore légèrement trop beige, ce qui indique sans doute une dominante de rouge et de vert. Vous le voyez d'ailleurs plus clairement sur le scope Parade, où le signal bleu se trouve plus bas que les deux autres. Comme vous avez dissocié les canaux, vous allez pouvoir augmenter la teinte bleue de façon à rééquilibrer les couleurs du plafond.

- 10 Dans les paramètres de la fenêtre Courbes, cliquez sur B (canal bleu) pour afficher la courbe personnalisée dans l'éditeur de courbes.



- 11 Tirez le point supérieur vers la gauche jusqu'à ce que le plafond apparaisse bien blanc. Le signal bleu s'aligne immédiatement avec les deux autres signaux.



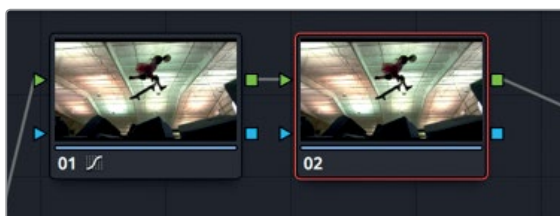
- 12 Choisissez Affichage > Ignorer les étalonnages et les effets Fusion > Ignorer tout ou appuyez sur Majuscule-D pour comparer les deux images.



Améliorer un mauvais éclairage avec les courbes secondaires

Une fois le plan rééquilibré, l'étape suivante consiste à corriger les zones de l'image où l'éclairage est inadapté. Au lieu de diminuer l'intégralité du signal vert, il est préférable d'isoler la zone à corriger. Vous allez commencer par ajouter un nouveau nœud dans l'éditeur de nœuds.

- 1 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série dans le menu contextuel.



En gros, un nœud correspond à un calque transparent appliqué sur un plan. Quand vous appliquez une modification, seul le nœud est modifié, pas le plan. Les réglages réalisés avec DaVinci Resolve sont non destructifs, car ils peuvent être activés et désactivés quand vous le souhaitez.

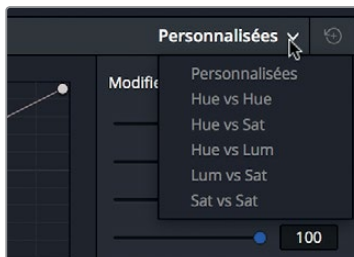
ASTUCE Vous vous demandez sans doute à quel moment il est préférable de créer un nouveau nœud, ou de continuer à travailler sur le même nœud. Il n'existe pas de règle à ce sujet. Les nœuds sont comme les miettes de pain du petit poucet, ils permettent de retrouver son chemin. Grâce à eux, vous pourrez toujours retourner à l'étape précédente. Alors, dès que vous ressentez le besoin de conserver un réglage, ajoutez un nœud.

Vous allez utiliser le nœud que vous venez de créer pour régler le problème de halo vert qui apparaît au plafond.

- 2 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud 02.
- 3 Pour augmenter la taille du viewer, vous pouvez masquer les vignettes des plans, la galerie ou l'éditeur de nœuds en appuyant sur Option- F (macOS) ou Alt-F (Windows), ou choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Simplifié.

Tout comme dans le chapitre 10 où vous avez réglé la teinte bleue du poteau, vous pouvez régler la saturation, ici du vert, avec la courbe Hue vs Sat.

- 4 Ouvrez le menu déroulant pour afficher les différentes options.



- 5 Dans le menu déroulant, choisissez Hue vs Sat. Avec cette courbe, vous êtes en mesure de sélectionner la teinte verte et de désaturer afin de corriger le halo au plafond. Quand vous travaillez sur des couleurs subtiles comme le vert que vous voyez à l'écran, vous pouvez augmenter temporairement la saturation pour sélectionner précisément la teinte.
- 6 Dans la liste des paramètres sous les roues colorimétriques, cliquez sur la page 1 et augmentez la saturation au maximum.
- 7 Maintenant que le vert est plus visible, cliquez sur deux ou trois zones vertes du plafond.



Chaque fois que vous cliquez dans l'image, des points sont ajoutés sur la courbe de manière à bien définir la teinte.

- 8 Pour réduire la saturation de la teinte sélectionnée, tirez les points du milieu vers le bas du graphique, sans toucher aux deux points externes.

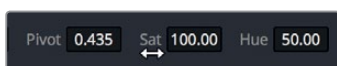


Cela permet de réduire la saturation de ces teintes-là. Les deux points externes définissent l'étendue de la teinte dont la saturation sera réduite. Si vous n'êtes pas satisfait du réglage, vous pouvez élargir la distance entre les deux points externes, de manière à inclure davantage de vert.

- 9 Tirez le point le plus à gauche vers la gauche pour inclure davantage de nuances de vert.



- 10 Dans la liste des paramètres, double-cliquez sur le nom Sat pour réinitialiser le paramètre.



Pour comparer les modifications, vous pouvez désactiver le nœud 02.

- 11 Pour afficher les vignettes de plan, la galerie ou l'éditeur de nœuds, appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows), ou choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Simplifié.
- 12 Sélectionnez le nœud 02 dans l'éditeur de nœuds, cliquez sur le chiffre 02, ou appuyez sur Cmd-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser l'image sans la correction. Appuyez de nouveau sur Cmd-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser le plan corrigé.



Avant

Après

Les nœuds vous permettent d'organiser rapidement vos réglages. Si vous réalisez un étalonnage simple, vous n'utiliserez peut-être qu'un seul nœud, mais pour des étalonnages complexes, vous aurez peut-être recours à une dizaine de nœuds. Cette organisation vous permettra de retrouver rapidement une correction ou de combiner plusieurs nœuds à votre guise.

Copier les corrections sur des scènes similaires

L'étalonnage peut rapidement devenir un véritable casse-tête si vous devez associer plusieurs angles de vue d'une même scène sur une seule timeline. Les images doivent non seulement être individuellement corrigées, mais elles doivent aussi s'intégrer parfaitement au reste des prises. Ce processus d'harmonisation s'appelle le Shot Matching.

L'intérêt d'harmoniser des prises est simple : dans la réalité, tout ce que vous voyez autour de vous, que ce soit pendant une conversation ou quand vous regardez par la fenêtre, forme une belle harmonie. La saturation, la couleur de la peau et la luminosité ne changent pas radicalement, sauf peut-être, si on allume la lumière ou si des nuages recouvrent le soleil. Ainsi, si vous voulez entretenir l'illusion de votre film, vous devrez recréer cette continuité naturelle en harmonisant vos prises et en équilibrant la couleur des scènes.

Dans cet exercice, vous allez découvrir les outils proposés par DaVinci Resolve qui permettent de recréer cette harmonie. Vous apprendrez à utiliser ces outils afin de créer un rendu naturel.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 15.



Il s'agit de la deuxième prise des trois garçons assis au skatepark. Nous allons utiliser l'une des méthodes les plus simples pour harmoniser des prises capturées au même moment par la même caméra, comme c'est le cas pour les vignettes 14 et 15. Comme la vignette 14 est déjà un peu étalonnée, vous pouvez appliquer la même correction à la vignette sélectionnée.

- 2 Appuyez sur = (signe égal), ou choisissez Étalonnage > Appliquer l'étalonnage du plan précédent.

Cette opération permet de copier et coller l'étalonnage sur le plan sélectionné. Cette méthode est particulièrement utile lorsque vous voulez étalonner rapidement plusieurs prises capturées par la même caméra.

Mais voyons une autre technique.

- 3 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 08.



Il s'agit de la scène que nous avons corrigée dans ce chapitre. Les vignettes 06, 07 et 08 représentent des plans sur plans capturés au cours de la même session d'enregistrement. Si l'éditeur de nœuds ne comporte qu'un seul nœud, il est facile de le copier et de le coller sur un autre nœud.

- 4 Sélectionnez le nœud 01 dans l'éditeur de nœuds et appuyez sur Cmd-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows) pour copier la correction appliquée à ce nœud.
- 5 Cliquez sur la vignette 07. Sélectionnez le nœud 01 dans l'éditeur de nœuds et appuyez sur Cmd-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller la correction.

La correction qui avait été appliquée au plan 08 est désormais également appliquée au plan 07. Essayons de répéter cette opération, mais cette fois-ci, en utilisant le bouton central de la souris.

- 6 Sélectionnez la vignette 06.



- 7 Si vous utilisez une souris disposant d'un bouton central, appuyez sur le plan 08 avec ce bouton.
Vous venez de copier la correction appliquée au plan 08 sur le plan 06.
- 8 Lancez la lecture de ces trois plans.

On a l'impression de regarder une séquence qui a été filmée en continu, car la luminosité, la teinte et la saturation sont identiques. Aucun élément ne distrait l'attention des spectateurs.

Grâce à la fonction Copier-Coller, vous savez désormais comment harmoniser très rapidement des plans. Mais DaVinci Resolve propose d'autres outils qui visent à réaliser cette même opération.

Sauvegarder et appliquer des images de référence

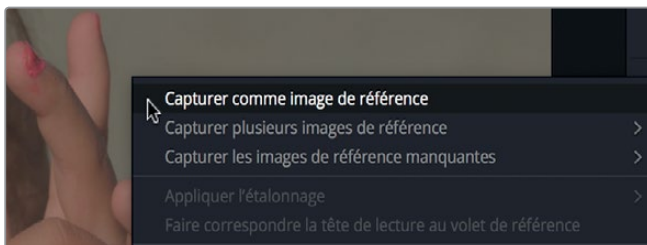
Au lieu de copier-coller les corrections d'un plan à un autre sans anticiper les modifications suivantes, vous pouvez sauvegarder des images de référence dans la galerie et ainsi les appliquer très rapidement sur vos plans le moment venu.

- 1 Sélectionnez la vignette 04. Il s'agit du gros plan que vous avez précédemment étalonné.



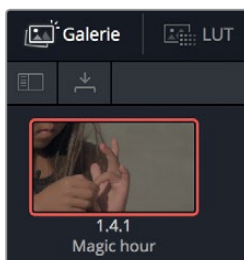
Vous pouvez sauvegarder l'étalonnage que vous avez appliqué à ce plan dans la galerie.

- 2 Faites un clic droit dans le viewer, puis choisissez Capturer comme image de référence.



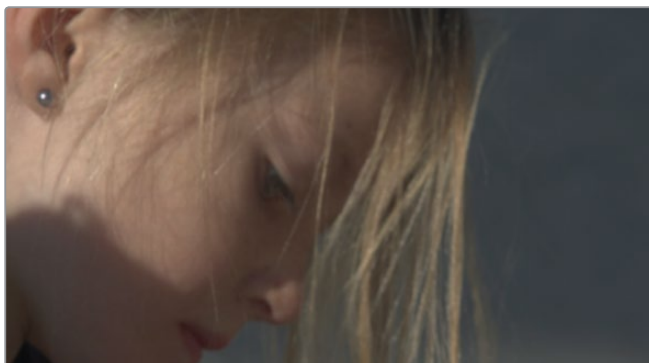
Une image de référence a été sauvegardée dans la galerie. Elle comprend également les instructions pour pouvoir la reproduire. Nous vous recommandons de renommer les images de référence pour savoir immédiatement à quoi elles correspondent.

- 3 Faites un clic droit sur l'image de référence, puis choisissez Changer le libellé.
- 4 Saisissez Magic hour.



Cette opération permet d'appliquer facilement un même étalonnage à plusieurs plans. Contrairement à la fonction Copier-Coller qui ne copie qu'un seul nœud à la fois, les images de référence comprennent tous les nœuds.

- 5 Cliquez sur la vignette 03.



Vous pouvez sélectionner plusieurs vignettes dans la timeline et appliquer l'image de référence de la galerie.

- 6 Faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur la vignette 02.
- 7 Dans la fenêtre Galerie, faites un clic droit sur l'image de référence, puis choisissez Appliquer l'étalonnage dans le menu contextuel.



L'étalonnage a été appliqué aux deux plans. Vous pouvez visionner les trois plans afin de voir le résultat. Dans l'exercice suivant, vous allez apprendre à tirer parti de cette image de référence.

Comparer les prises

Lorsque vous harmonisez vos prises, il est important de sauvegarder quelques images de référence de votre film. De cette façon, lorsque vous réaliserez vos étalonnages, vous pourrez comparer le résultat avec vos images de référence et ainsi assurer la continuité colorimétrique de votre projet.

- 1 Sélectionnez la vignette 05, le plan d'ensemble des petites filles en train de se mettre du vernis à ongles.



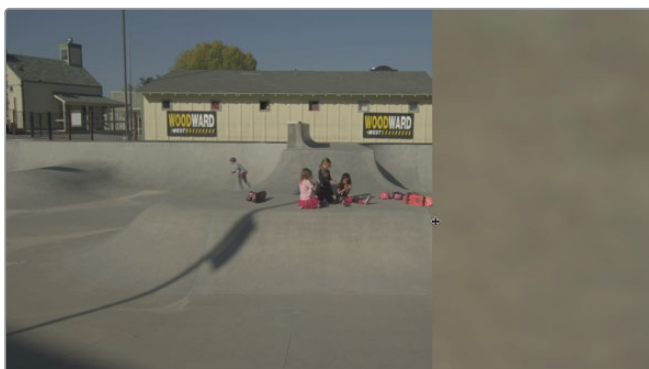
Dans ce plan, on entend les petites filles parler de leur vernis tout en ayant un aperçu du lieu où elles se trouvent. Il faut donc qu'il corresponde aux rendus créés pour les scènes en gros plan. Il est cependant probable que cette prise ait été capturée à un moment différent de la journée, et peut-être même dans un autre skatepark. Commençons donc par comparer ces deux prises.

- 2 Pour comparer la vignette 05 avec la vignette 04, double-cliquez sur l'image de référence pour la charger dans le viewer.



Par défaut, un écran divisé apparaît dans le viewer. La prise issue de la timeline (vignette 05) se trouve à gauche. L'image de référence de la galerie se trouve à droite.

- 3 Choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Simplifié, ou appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows) afin d'agrandir la taille du viewer.
- 4 Dans le viewer, tirez la barre de séparation vers la gauche et vers la droite pour voir la différence.



Lorsque vous comparez la couleur du ciment dans le plan large avec la couleur de l'image de référence, celle du plan large semble légèrement plus froide. Appliquons-y la correction sauvegardée dans la galerie.

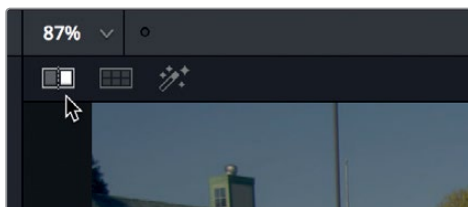
- 5 Choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Simplifié, ou appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows) afin d'afficher la fenêtre Galerie.
- 6 Dans la fenêtre Galerie, faites un clic droit sur l'image de référence, puis choisissez Appliquer l'étalonnage dans le menu contextuel.

Le plan de la timeline comporte désormais l'étalonnage sauvegardé dans l'image de référence. Un rapide coup d'œil à l'éditeur de nœuds vous informe que deux nœuds ont été ajoutés. Toutefois, comme on pouvait s'y attendre avec des plans capturés à différents endroits et à différents moments de la journée, le rendu est légèrement différent. Le plan d'ensemble est un peu plus chaud.

- 7 Dans le viewer, tirez la barre de séparation vers la gauche et vers la droite pour comparer les deux prises.

Comme le plan de la timeline est plus chaud que l'image de référence, il serait préférable de le refroidir avec les roues colorimétriques.

- 8 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud 05.
- 9 Sur la roue colorimétrique Offset, tirez la plage circulaire vers le bleu jusqu'à ce que le ciment du plan de la timeline soit identique à celui de l'image de référence.
- 10 Pour désactiver l'écran divisé, cliquez sur le bouton Volet en haut à gauche du viewer.



L'harmonisation des plans est relativement aisée lorsque vous appliquez les images de référence de la galerie. De plus, les scopes sont très utiles pour conserver un regard critique sur vos réglages, car le cerveau a tendance à forcer l'harmonie entre les images. Utiliser à la fois les images de référence et les scopes permet d'assurer une meilleure continuité colorimétrique de votre projet.

Révision

- 1 Dans la page Étalonnage, que représente la ligne 1023 du scope Parade ?
- 2 Vrai ou faux ? Les courbes personnalisées ne peuvent régler que les canaux rouge, vert et bleu.
- 3 Que faut-il faire pour sauvegarder une image de référence dans la galerie ?
- 4 Si la pipette RVB se trouve sur un pixel neutre, quelles seront les valeurs rouge, vert et bleu affichées ?
- 5 À quoi sert la courbe Hue vs Sat ?

Réponses

- 1 La ligne 1023 du scope Parade représente le blanc absolu. Tous les signaux dépassant cette ligne seront écrêtés et l'image perdra de ses détails.
- 2 Faux. Elles peuvent régler les canaux rouge, vert et bleu, ainsi que la luminance.
- 3 Pour sauvegarder des images de référence dans la galerie, il faut faire un clic droit sur le viewer et choisir Capturer comme image de référence.
- 4 Si la pipette RVB se trouve sur un pixel neutre, les valeurs rouge, vert et bleu devraient être similaires.
- 5 La courbe Hue vs Sat permet d'augmenter ou de réduire la saturation d'une teinte spécifique.

Chapitre 12

Appliquer des corrections secondaires

Les corrections colorimétriques primaires vous permettent de retravailler l'ensemble de l'image, tandis que les corrections secondaires permettent d'isoler certaines zones de l'image pour les modifier précisément.

Vous pouvez par exemple choisir de changer la couleur d'une voiture sans toucher au reste de l'image, ou de réchauffer le teint des acteurs, ou encore de créer un masque qui attirera l'attention des spectateurs sur un élément spécifique de l'image. DaVinci Resolve propose une large gamme d'outils qui vous permettront de réaliser des corrections extrêmement précises.

Dans ce chapitre, vous allez utiliser le sélecteur pour isoler des éléments en fonction de leur couleur. Vous apprendrez aussi à appliquer des formes géométriques sur certaines zones de l'image. Enfin, vous utiliserez les outils de la fenêtre Tracker pour que vos corrections suivent les éléments en mouvement pendant toute la scène.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 30 minutes de travail.

Objectifs

Utiliser le sélecteur	341
Utiliser un nœud correcteur inversé	346
Combiner le sélecteur et les Power Windows	347
Révision	352

Utiliser le sélecteur

La fenêtre Sélecteur vous permet de sélectionner une couleur précise dans une prise afin de ne modifier que cette couleur. Cette fenêtre permet de sélectionner la couleur en fonction de sa teinte, de sa luminosité et de sa saturation. Ce niveau de contrôle permet de réaliser des sélections ou des incrustations précises même lorsque d'autres éléments de l'image sont d'une couleur identique.

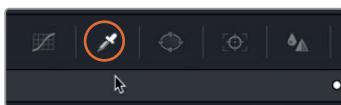
ASTUCE Le sélecteur n'est pas un outil d'étalonnage, il permet uniquement de créer des incrustations. Les modifications apportées n'apparaissent que lorsque vous modifiez les réglages liés aux images sélectionnées.

- 1 Lancez DaVinci Resolve 15, puis ouvrez le projet Gnarly in Pink, sur lequel vous avez travaillé jusqu'à maintenant.
- 2 Ouvrez la timeline Gnarly in Pink pour la charger dans le viewer.
- 3 Cliquez sur la vignette 12 de la page Étalonnage.



Dans cette prise, vous allez appliquer un effet très à la mode : une couleur restera intacte, tandis que le reste de l'image sera en noir et blanc. Vous avez sans doute dû voir des films comportant cet effet, ou peut-être avez-vous déjà essayé de créer ce rendu avec un autre logiciel. Le plus délicat consiste à isoler précisément la couleur que vous voulez garder.

- 4 Dans la barre d'outils située au milieu de l'interface, cliquez sur l'icône Sélecteur.



Dans ce plan, vous allez tenter de conserver les casques et les vêtements roses.

Lorsque le sélecteur est sélectionné, il suffit de survoler le viewer avec la souris pour afficher une pipette. Elle vous permettra de sélectionner la couleur que vous voulez garder.

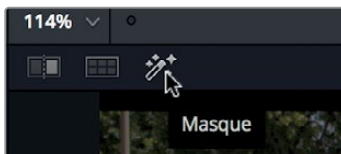
- 5 Cliquez sur l'arrière du casque de la petite fille placée au milieu de l'image.



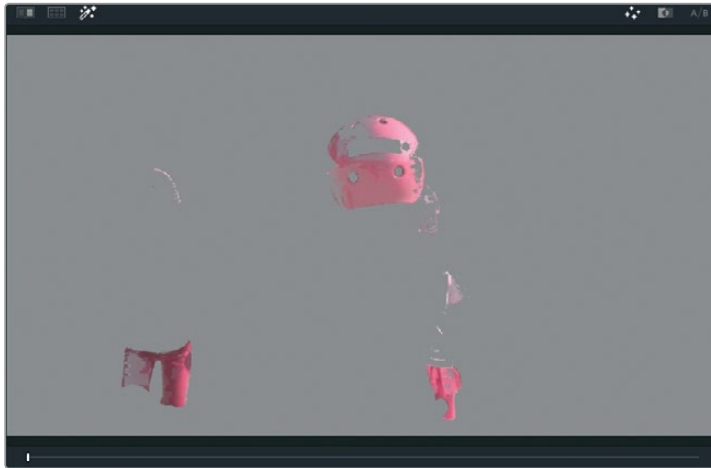
ASTUCE La pipette est disponible dans toutes les fenêtres de la page Étalonnage. Si par exemple, vous ouvrez la fenêtre Courbes et vous cliquez sur l'image dans le viewer, des points de contrôle seront alors ajoutés à la courbe.

Vous voyez que le plan n'a pas été modifié, toutefois, les réglages de la fenêtre Sélecteur sont désormais différents. Ils reproduisent les informations enregistrées par la pipette. L'étape suivante consiste à affiner la sélection. Pour ce faire, vous devez tout d'abord changer le type d'affichage de l'image afin d'avoir une idée plus claire de votre sélection.

- 6 En haut à gauche du viewer, appuyez sur l'icône Masque.

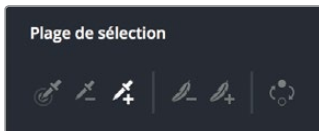


L'image que vous voyez désormais à l'écran affiche la sélection sur fond gris. Comme vous le voyez, la sélection n'est pas très précise. On peut l'affiner de différentes façons. Nous allons tout d'abord élargir l'échantillon de couleur dans la fenêtre Sélecteur.



ASTUCE Vous pouvez changer l'affichage de la sélection en cliquant sur une des trois icônes situées en haut à droite du viewer. L'icône Couche alpha, qui se trouve à droite de l'icône Masque, permet de visualiser la sélection en noir et blanc. Vous reconnaîtrez ce type d'affichage si vous avez déjà utilisé des logiciels de compositing ou si vous avez déjà créé des incrustations.

- 7 Dans la fenêtre Sélecteur, sous le menu Plage de sélection, cliquez sur l'icône de la pipette avec le signe plus.



Cette icône permet d'ajouter des couleurs additionnelles à la sélection.

- 8 Dans le viewer, cliquez de nouveau sur le casque afin de sélectionner davantage de nuances de rose. Il est préférable de désactiver temporairement l'affichage Masque afin de ne pas sélectionner les mauvaises couleurs.

ASTUCE Pour annuler la sélection, appuyer sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).

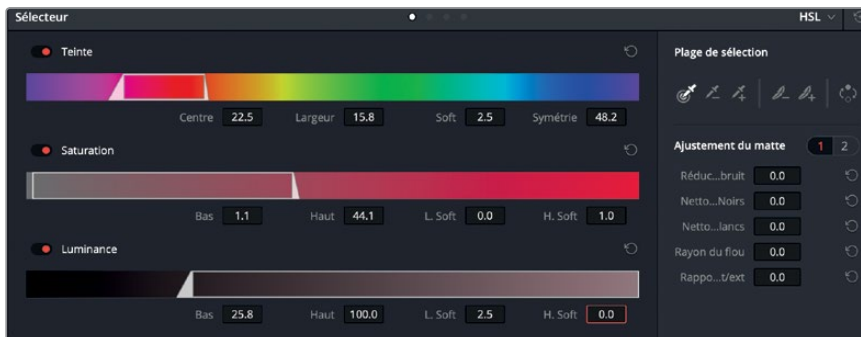
La zone de sélection couvre désormais une partie plus grande de l'image, mais celle-ci n'est pas encore parfaite.



Lorsque toutes les nuances ont été sélectionnées, vous pouvez affiner la sélection en ajustant la teinte, la saturation et la luminance dans la fenêtre Sélecteur. Les outils de contrôle de la fenêtre Sélecteur sont extrêmement performants. Il faudra sans doute un peu de temps avant que vous ne soyez vraiment à l'aise avec leur fonctionnement, alors commençons dès maintenant.

- 9 Réglez le paramètre Largeur de la teinte, ainsi que les paramètres Haut et Bas de la saturation et de la luminance pour affiner la sélection.

ASTUCE Vous pouvez activer ou désactiver les curseurs en cliquant sur le bouton rouge placé à gauche de chaque paramètre. Cela permet également de vérifier si le changement améliorera véritablement la sélection.



La dernière méthode pour affiner la sélection consiste à ajuster le masque de l'image. Cette opération ne repose pas sur une sélection différente de la couleur, mais sur une modification de la sélection que vous venez de créer.

- 10 En haut à droite du viewer, appuyez sur le bouton Couche alpha.



- 11 Sous le menu Ajustement du matte de la fenêtre Sélecteur, réglez les paramètres Nettoyer Noirs et Nettoyer Blancs de manière à supprimer les petites taches noires et blanches qui apparaissent sur le masque.

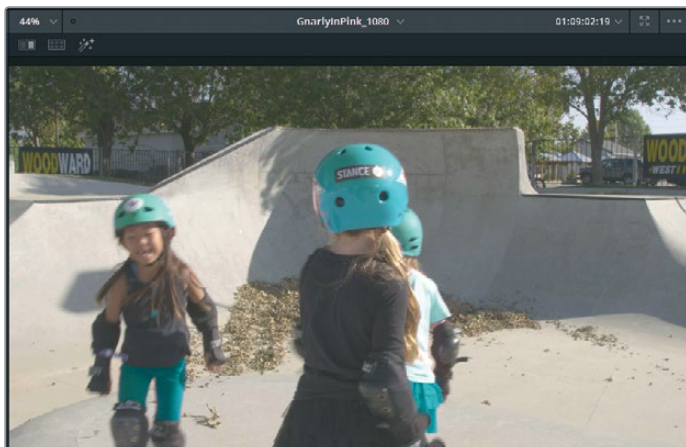
Cet ajustement précis vise à produire une image en noir et blanc propre. Même si ce plan ne comporte pas de zones grises, sachez qu'elles se trouvent en général dans les zones transparentes de l'image.

- 12 Cliquez sur la page 2 de l'ajustement du matte et réglez le Mode sur Agrandir (Grow).



Les paramètres de nettoyage auront peut-être un peu trop réduit la taille du matte autour du casque. Le paramètre Agrandir permet d'en augmenter la taille. Vous pouvez à présent commencer l'étalonnage!

- 13 Augmentez le paramètre du rayon jusqu'à 4 pour augmenter la taille du matte.
- 14 Appuyez sur le bouton Masque pour désactiver cet affichage.
Avant de commencer à corriger ce masque, il est important de vous assurer que la sélection a été correctement effectuée. Pour ce faire, nous vous recommandons de modifier la valeur de la teinte.
- 15 Dans la liste des paramètres situés sous les roues colorimétriques, tirez la valeur de la teinte vers la gauche ou vers la droite afin de visualiser les changements qui se produisent sur le masque.



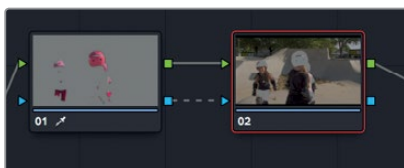
16 Double-cliquez sur ce paramètre pour le réinitialiser.

Si vous remarquez que la sélection n'est pas correcte, reprenez l'outil de sélection et utilisez une des méthodes décrites plus haut pour l'affiner davantage.

Utiliser un nœud correcteur inversé

De temps en temps, vous voudrez peut-être vous concentrer sur la partie de l'image que vous n'avez pas sélectionnée. Par exemple, dans cette prise, vous pourriez vouloir garder la couleur des casques intacte, et modifier tous les éléments qui ne sont pas roses. Comme vous avez déjà créé votre sélection du rose, cette opération va être extrêmement rapide. Vous allez ajouter un nœud correcteur inversé, qui inverse la sélection du masque que vous venez de créer.

- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud 01, faites un clic droit, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud externe, ou appuyez sur Option-O (macOS) ou Alt-O (Windows).



Un deuxième nœud apparaît dans l'éditeur de nœuds. Comme pour tout autre type de nœud, celui-ci est relié au nœud précédent à l'aide de points de connexion verts. Mais vous remarquerez sans doute un autre lien, représenté par des triangles bleus. Le masque que vous voyez à l'écran recouvre la partie que vous voulez isoler. Lorsque vous créez un nœud inversé, il inverse automatiquement le masque du nœud précédent.

- 2 Sélectionnez le nœud 02, puis dans les paramètres situés sous les roues colorimétriques, réglez la valeur de la saturation sur 0.



Vous pouvez accentuer le rendu en augmentant le contraste de la partie noire et blanche de l'image.

- 3 Réglez maintenant la valeur du contraste sur 1.2.

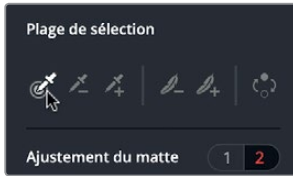
Les workflows qui reposent sur des structures nodales permettent de réutiliser un même masque. En effet, comme vous n'appliquez qu'un seul masque à l'image, vous passez moins de temps à étalonner vos images et vous réduisez ainsi leur temps de traitement.

Combiner le sélecteur et les Power Windows

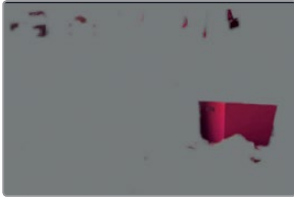
Les Power Windows permettent également de sélectionner une zone précise de l'image que vous voulez modifier. Mais, contrairement au sélecteur, celles-ci ne reposent pas sur une sélection de la teinte, mais sur des formes qui définissent la zone de sélection.

Vous pouvez aussi affiner la sélection en utilisant ces deux outils conjointement. En effet, il n'est pas rare qu'une image comporte plusieurs éléments d'une même teinte. Au lieu de passer un temps fou à nettoyer les différentes zones de l'image sélectionnées involontairement par le masque (ce qui pourrait d'ailleurs entraîner une détérioration de sa qualité), il est parfois préférable d'utiliser les Power Windows.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 07.
Dans cet exercice, vous allez changer la couleur de la boîte rose pour qu'elle s'intègre mieux au décor de la chambre.
- 2 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série, ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).
- 3 Cliquez sur l'icône Sélecteur pour ouvrir la fenêtre et sous le menu Plage de sélection, cliquez sur l'icône de la pipette.



- 4 Dans le viewer, cliquez sur la boîte placée à côté de la petite fille.



ASTUCE Si le sélecteur ne fonctionne pas, vérifiez que l'icône « pipette + » est bien désactivée. Changez d'outil et choisissez la pipette standard afin de réaliser la sélection.

- 5 Dans le viewer, activez le mode Masque afin de visualiser le résultat de la sélection.
- 6 Dans le menu HSL, augmentez le réglage Centre et Largeur de la teinte, afin de réduire la sélection.
- 7 Réglez les paramètres Haut et Bas de la luminance et de la saturation, puis utilisez les paramètres de menu Ajustement du matte pour finaliser la sélection.

Vous commetrez sans doute des erreurs avant de parvenir à un résultat satisfaisant. Mais quoi que vous fassiez, il sera très difficile d'isoler complètement la boîte des autres éléments roses de la chambre (notamment les vêtements pendus au fond de la pièce).



Essayez simplement de réaliser une sélection propre de l'objet que vous voulez sélectionner sans vous soucier du reste.

- 8 Dans la barre d'outils centrale, cliquez sur l'icône Window.

- 9 Dans la fenêtre Power Window, cliquez sur le bouton Courbe pour l'activer.



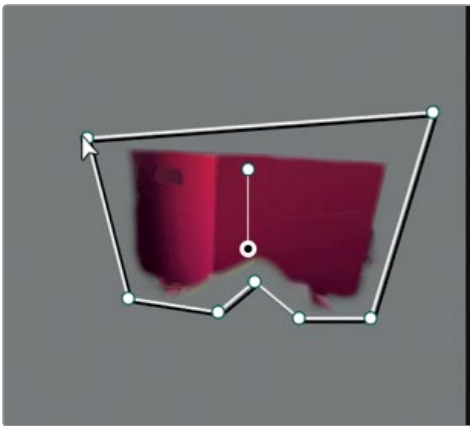
- 10 Double-cliquez à droite de l'icône que vous venez de créer et renommez la **Box**.



- 11 Placez la souris dans le viewer.

Lorsqu'un masque est actif dans la fenêtre, un outil en forme de plume s'affiche dans le viewer. Il permet de tracer une forme personnalisée.

- 12 Tracez une forme en cliquant aux quatre coins de la boîte et faites bien attention d'exclure les zones que vous ne voulez pas sélectionner.



- 13 Pour fermer la forme, cliquez sur le premier point.
Grâce à cette forme, la Power Window exclut désormais le reste de l'image. La sélection porte uniquement sur la boîte.
- 14 Dans le viewer, désactivez le mode Masque.
- 15 Dans les paramètres situés sous les roues colorimétriques, réglez le paramètre de la teinte de manière à ce que la boîte soit du même bleu que les autres éléments de la chambre.



En utilisant conjointement le sélecteur et les Power Windows, vous pouvez effectuer une sélection rapide des zones de l'image en fonction de leur teinte, tout en excluant rapidement les éléments qui interfèrent avec votre sélection. Grâce à ces deux outils, vous n'êtes pas obligé de dessiner une Power Window trop précise autour de la boîte. Cette solution permet de gagner du temps et de créer des incrustations très précises.

Activer le suivi des casques

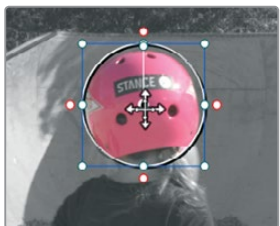
Dans le premier exercice, vous vouliez garder un des casques en rose et mettre le reste de l'image en noir et blanc. Ce n'est pas exactement ce qu'il s'est produit, car les t-shirts et les pantalons sont encore roses. Mais maintenant que vous connaissez davantage de techniques de corrections colorimétriques secondaires, vous pouvez activer le suivi du casque de la petite fille qui se trouve au centre du plan.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 12.

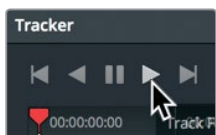


- 2 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud 01.
- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Power Window.
- 4 Cliquez sur la Power Window circulaire pour l'ajouter au viewer.
- 5 Renommez la PW que vous venez de créer **Helmet**.
- 6 Dans le viewer, déplacez le centre du masque sur le casque.
- 7 Tirez un des points situés dans un coin du cercle pour que le masque s'adapte à peu près à la taille de l'élément.

- 8 Réglez le paramètre Adoucissement sur 1.



- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Tracker, puis cliquez sur le bouton de tracking vers l'avant.



- 10 Une fois le suivi terminé, survolez ou lancez la lecture du plan pour visualiser le résultat.

Une bonne compréhension des outils Sélecteur, Power Window et Tracker vous permet d'appliquer des corrections secondaires précises à vos images. Mais c'est lorsque vous les utilisez ensemble que leur potentiel est décuplé.

Révision

- 1 À quoi sert le bouton Masque situé en haut à gauche du viewer de la page Étalonnage ?
- 2 Vrai ou faux ? Lorsque vous isolez une couleur, le sélecteur de la page Étalonnage repose sur la valeur de la teinte.
- 3 Dans la page Étalonnage, à quoi sert le nœud correcteur inversé ?
- 4 Vrai ou faux ? Dans la page Étalonnage, vous pouvez utiliser une Power Window pour sélectionner une zone de l'image en fonction d'une forme spline ou de la valeur de luminance.
- 5 Si vous enregistrez une image de référence dans l'album PowerGrade, vous ne pouvez ensuite y accéder qu'à partir du projet dans lequel elle a été créée ?

Réponses

- 1 Le bouton Masque situé en haut à gauche du viewer de la page Étalonnage affiche les pixels sélectionnés par le sélecteur ou par la Power Window. Cette zone de sélection reste inchangée jusqu'à ce que vous y apportiez des modifications. Les zones qui ne sont pas sélectionnées sont affichées en gris et ne sont pas affectées par les changements de couleur apportés.
- 2 Faux. Le sélecteur par défaut repose sur les valeurs de la teinte, de la saturation et de la luminance.
- 3 Le nœud correcteur inversé copie la couche alpha du nœud précédent et inverse la sélection.
- 4 Faux. La Power Window sélectionne les zones en fonction des formes spline.
- 5 Non, si vous enregistrez une image de référence dans l'album PowerGrade, elle sera accessible dans tous les projets.

Chapitre 13

Donner du style à son film

Maintenant que vous avez vu comment utiliser les outils primaires et secondaires de la page *Étalonnage*, passons au côté artistique de l'étalonnage. Les couleurs que vous choisissez pour une scène influencent la manière dont le public perçoit le film : les tons froids expriment une atmosphère quelque peu angoissante, tandis que les tons chauds évoquent plutôt un environnement rassurant.

De plus, vous pouvez utiliser les couleurs pour donner une indication du lieu et de l'heure en créant des styles différents en fonction du moment de la journée et du lieu où vous tournez. Enfin, votre façon d'étalonner les images rend chacun de vos projets uniques.

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à utiliser ces techniques pour créer, sauvegarder et comparer trois styles différents.

Durée

Ce chapitre nécessite environ
30 minutes de travail.

Objectifs

Retravailler une prise en noir et blanc	355
Utiliser une LUT pour styliser rapidement les images	357
Appliquer un effet de traitement sans blanchiment	362
Sauvegarder et partager les images de référence dans plusieurs projets	364
Révision	366

Retravailler une prise en noir et blanc

Lorsque nous avons vu le fonctionnement des roues colorimétriques dans les chapitres précédents, vous avez utilisé un paramètre de correction qui permettait de régler la **saturation**. Ce paramètre vous permet d'exalter ou d'adoucir les couleurs. Si vous réduisez ce paramètre au minimum, vos images s'afficheront en noir et blanc.

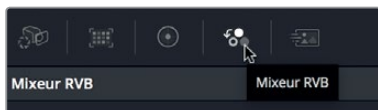
Dans la page Étalonnage, vous avez la possibilité de mettre vos images en noir et blanc de différentes façons. Vous pouvez bien entendu régler la saturation sur 0, mais ce n'est pas la méthode la plus simple.

Dans la fenêtre Mixeur RVB, vous pouvez régler la saturation des canaux Rouge, Vert et Bleu, même pour une image en noir et blanc. Cette manipulation offre un résultat très intéressant. Vous allez maintenant créer ce rendu en réalisant votre propre version d'une image en noir et blanc.

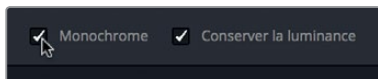
- 1 Lancez le logiciel DaVinci Resolve 15, puis ouvrez le projet Gnarly in Pink sur lequel vous avez travaillé jusqu'à présent.
- 2 Ouvrez la timeline Gnarly in Pink pour la charger dans le viewer.
- 3 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 29.



- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Mixeur RVB pour ouvrir la fenêtre.



- 5 En bas de la fenêtre, cochez la case Monochrome.



L'image s'affiche désormais en noir et blanc. Certaines voies des canaux rouge, vert et bleu sont automatiquement réduites et ne peuvent plus être sélectionnées. Dans une image monochrome, vous ne pouvez contrôler que la quantité de rouge, de vert et de bleu ajoutée au mélange.

- 6 Dans la fenêtre Mixeur RVB, tirez la ligne grise du Canal vert vers le haut, puis vers le bas.



Vous remarquez sans doute que les zones les plus affectées par les changements sont celles qui comportent la plus grande quantité de rouge.

Vous pouvez répéter cette opération en regardant le viewer afin de bien visualiser les changements.

- 7 Amusez-vous avec les canaux bleu et vert pour comprendre le fonctionnement de ces réglages.

Vous voyez à quel point certains éléments sont affectés par le changement de réglages d'un canal en particulier. En ajustant le canal rouge, les casques roses des petites filles passent du gris foncé au blanc. Le canal bleu sert principalement à modifier la couleur du ciel, en lui donnant un aspect plus dramatique.

- 8 Réglez le paramètre Rouge du canal rouge sur -0.45, le paramètre Vert du canal vert sur -1.25 et le paramètre Bleu du canal bleu sur -0.50.



- 9 Pour sauvegarder une correction type dans la galerie, faites un clic droit sur le viewer et choisissez Capturer comme image de référence.

Vous voyez donc qu'il n'existe pas qu'une seule version d'une image en noir et blanc. Même lorsque les couleurs sont complètement désaturées, il est possible de contrôler l'intensité des canaux RVB. Cette technique rapide vous permet de créer des images soigneusement travaillées, bien qu'elles soient en noir et blanc.

Utiliser une LUT pour styliser rapidement les images

Une fois la nouvelle version créée et renommée, vous pouvez donner du style à vos images à l'aide d'une **LUT**. Les **LUT** ressemblent à s'y méprendre à des préréglages, en cela qu'ils permettent de modifier les couleurs et la luminance des images très rapidement. Cependant, contrairement à de simples préréglages, les LUT aident à la conversion du gamut, à la calibration des écrans et à la création d'images stylisées.

En outre, la façon dont les pixels sont modifiés varie de celle des préréglages. Alors que ceux-ci correspondent à une série de calculs qui modifie un pixel en fonction de sa teinte et de sa luminance, les LUT sont des tableaux statistiques d'affectation des codes qui modifient les valeurs RVB d'une image en changeant sa teinte, sa saturation et sa luminosité.

Charger les LUT

DaVinci Resolve comporte de nombreuses LUT prêtes à l'emploi. Mais une des forces du logiciel réside dans sa capacité à pouvoir personnaliser les LUT, à les partager avec d'autres étalonneurs et à les charger dans DaVinci Resolve, même si elles ont été créées par d'autres développeurs.

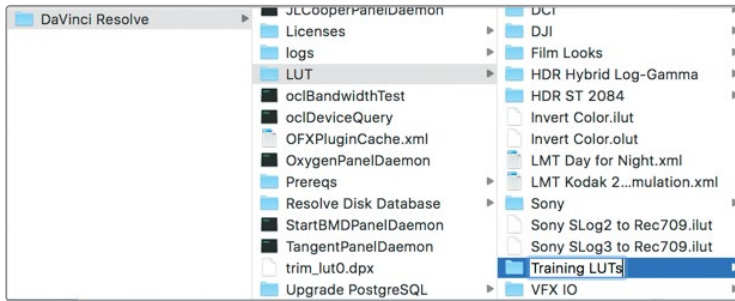
Vous allez commencer par charger une LUT tierce. Imaginons que vous l'ayez déjà téléchargée d'un site Internet.

- 1 Choisissez Fichier > Paramètres du projet, puis cliquez sur l'onglet Gestion de la couleur.
- 2 Cliquez sur le bouton Ouvrir le dossier LUT.

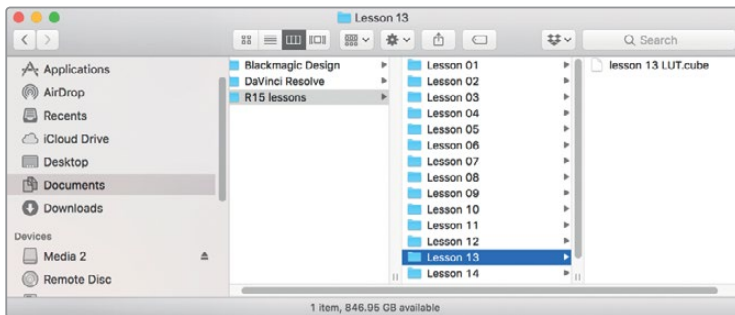


Une fenêtre contenant une liste de LUT apparaît.

- 3 Dans la fenêtre, créez un nouveau dossier appelé **Training LUTs**.



- 4 Ouvrez une nouvelle fenêtre du Finder (macOS) ou d'Explorer (Windows) et allez sur R15 Lessons > Lesson 13.
- 5 Dans ce dossier, faites un glisser-déposer du fichier Lesson_13_LUT.cube dans le dossier Training LUTs.



ASTUCE DaVinci Resolve 15 prend en charge les LUT créées au format .cube qui peuvent être revues sur un simple éditeur de texte.

- 6 Revenez sur DaVinci Resolve et dans l'onglet Gestion de la couleur du menu Paramètres du projet, cliquez sur Mettre les listes à jour.
- 7 Dans la fenêtre Paramètres du projet, cliquez sur le bouton Enregistrer. La LUT est désormais chargée dans DaVinci Resolve.

Vous pouvez l'utiliser dans l'éditeur de nœuds. Faites bien attention lorsque vous téléchargez des LUT d'Internet, car le résultat pourrait bien être très différent de ce que vous attendez. C'est pour cette raison que les studios de postproduction génèrent leurs propres LUT. De cette façon, elles sont toujours calibrées en fonction de leur propre environnement de travail.

LUT de monitoring

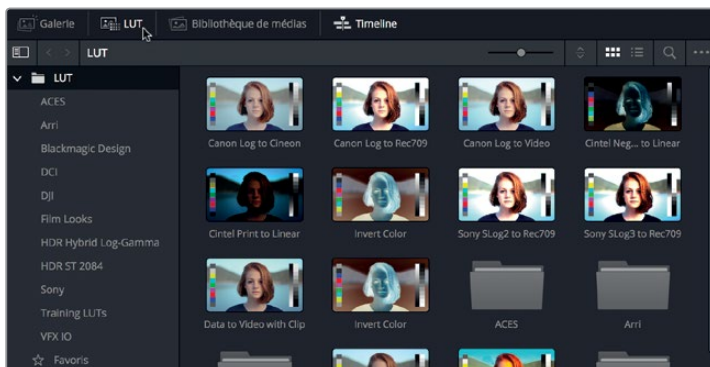
Les LUT sont souvent utilisées pour visionner des images avant que le projet ne soit finalisé. Ces LUT vous permettent en effet de modifier en direct le rendu de l'image capturée par la caméra. Si le signal est capturé avec une courbe gamma non linéaire, l'écran de monitoring HD affiche des images plates, peu contrastées et peu saturées. En appliquant une LUT sur l'écran, le signal est alors converti instantanément afin d'apparaître en HD (Rec 709), qui offre un contraste plus marqué et des couleurs plus saturées. Si le style du film est déjà arrêté, vous pourriez même choisir de créer votre propre LUT, puis de la sauvegarder afin de la charger ensuite directement dans une caméra Blackmagic Design. De cette façon, vous visualiserez une image quasi finale pendant le tournage.

La LUT ne modifie pas les images capturées par la caméra, elle modifie seulement leur rendu à l'écran. Ainsi, quand vous transférez vos images dans DaVinci Resolve, vous disposez toujours de toutes les données natives capturées par le capteur.

Appliquer une LUT

Les LUT permettent de calibrer rapidement les pixels, offrant ainsi une technique d'étalonnage différente. De plus, une fois importée, DaVinci Resolve rend extrêmement facile l'application des LUT sur les images.

- 1 Sélectionnez Étalonnage > Réinitialiser > Tous les étalonnages et les nœuds pour réinitialiser vos images.
- 2 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 29.
- 3 En haut à gauche de la barre d'outils, appuyez sur le bouton LUT pour afficher le navigateur.



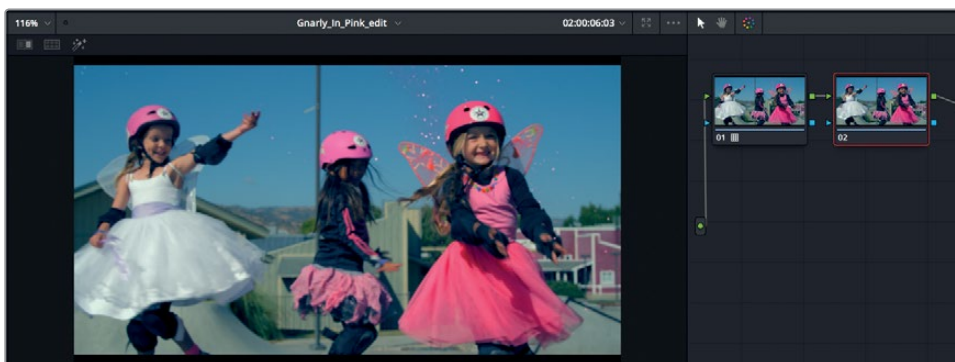
- 4 Dans le navigateur LUT, sélectionnez Training LUTs
Vous pouvez visualiser les LUT en déplaçant le pointeur de la souris de gauche à droite sur les vignettes LUT dans le navigateur.
- 5 Survolez la vignette de Lesson 13 LUT pour visionner rapidement les images modifiées dans le viewer.
- 6 Faites un clic droit sur la vignette LUT et choisissez Appliquer la LUT au nœud sélectionné.



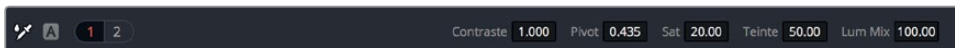
La LUT que vous venez de charger dans le logiciel est alors appliquée à l'image. Comme avec les images de référence sauvegardées dans la galerie, vous pouvez utiliser une LUT comme point de départ, et continuer ensuite à modifier les images.

ASTUCE Les LUT changent l'apparence du plan sur un seul nœud. Elles ne reposent pas sur une structure nodale, et ne peuvent pas être utilisées avec des étalonnages secondaires, comme c'est le cas avec les incrustations et les masques.

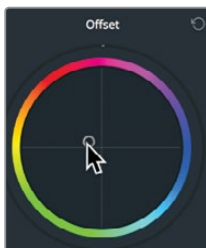
- 7 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série, ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).



- 8 Dans la fenêtre des roues colorimétriques, augmentez légèrement la valeur du contraste.



- 9 Tirez ensuite la plage circulaire de la roue Offset vers les tons jaunes/orangés afin de réchauffer la scène.

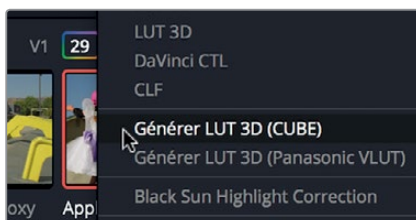


L'efficacité de la LUT est largement déterminée par l'image d'origine et par l'écran que vous utilisez. Pour exploiter tout le potentiel d'une LUT, il faut qu'elle soit appliquée au même type d'image, capturée par le même modèle de caméra et affichée sur le même moniteur. Si un de ces facteurs diffère, alors vous n'obtiendrez pas le même résultat.

Sauvegarder des LUT

Une fois que vous avez personnalisé vos LUT, vous voudrez sans doute les sauvegarder pour pouvoir les réutiliser ultérieurement. Au lieu d'enregistrer ce rendu dans la galerie, vous allez l'enregistrer dans le navigateur LUT.

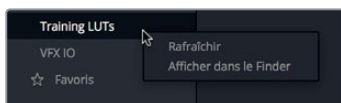
- 1 Faites un clic droit sur la vignette 29 et choisissez Generate 3D LUT (CUBE).



- 2 Dans le champ Enregistrer sous, saisissez **Cold Air LUT** et enregistrez-le dans le dossier Training LUT.
- 3 Cliquez sur Enregistrer.

Vous venez de générer une LUT basée sur les données de pixels que vous aviez préalablement réglées. Si la LUT a été correctement sauvegardée, vous devriez la trouver dans l'éditeur de nœuds.

- 4 Dans le navigateur LUT, faites un clic droit sur la catégorie Training LUT et choisissez Rafraîchir.



La LUT que vous venez de créer s'affiche dans le navigateur LUT.

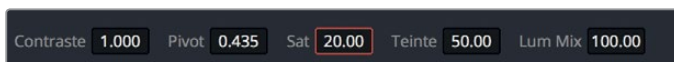
Dans cet exercice, vous avez utilisé des LUT pour styliser votre image. Mais avec DaVinci Resolve 15, vous pouvez utiliser les LUT à différentes étapes du workflow. Vous pouvez par exemple les ajouter aux plans et aux paramètres d'exportation des timelines, ou simplement les charger dans le viewer ou sur un écran de contrôle afin d'avoir un aperçu plus abouti de votre image.

Appliquer un effet de traitement sans blanchiment

Dans cet exercice, vous allez appliquer un rendu sans blanchiment à une prise.

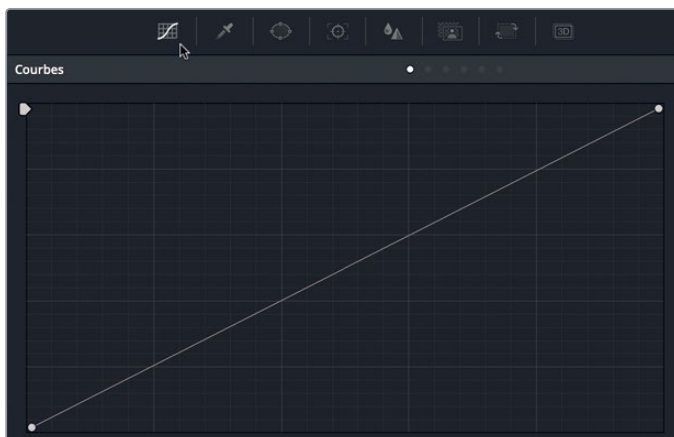
Cet effet, également appelé traitement argentique ou ENR, permet d'obtenir un rendu peu saturé et très contrasté. Elle date de l'époque de l'argentique, où l'on sautait l'étape de blanchiment. Ce traitement est très utilisé dans les séries télé et les films, dont *Reds*, *Il faut sauver le soldat Ryan* et *Seven*.

- 1 Choisissez **Étalonnage > Réinitialiser > Tous les étalonnages et les nœuds**.
L'effet sans blanchiment repose sur des couleurs peu saturées. Vous allez commencer par diminuer la saturation à l'aide d'outils de corrections standard situés sous les molettes des roues colorimétriques.
- 2 En bas de la fenêtre **Roues colorimétriques**, baissez la saturation à 20.



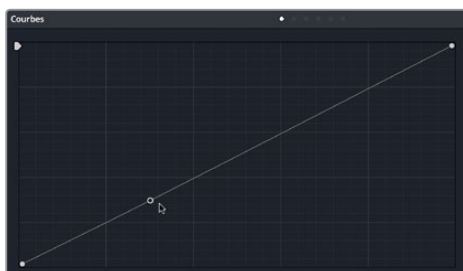
Jusqu'à maintenant, vous n'avez utilisé les courbes personnalisées que pour modifier les points noirs et blancs et la balance des couleurs. Pour le traitement sans blanchiment, vous les utiliserez pour augmenter le contraste.

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton **Courbes > Personnalisées** si la palette n'est pas déjà ouverte.

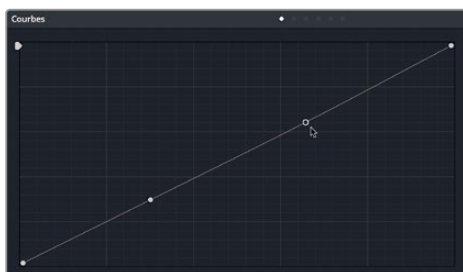


Vous pouvez augmenter le contraste dans cette palette en ajoutant deux points de contrôle : un dans les basses lumières et un dans les hautes lumières.

- 3 Cliquez sur la ligne de la courbe, à environ un tiers du bas du graphique pour ajouter un point et ainsi modifier les basses lumières.



- 4 Cliquez sur la ligne de la courbe, à environ un tiers du haut du graphique pour ajouter un point et ainsi modifier les hautes lumières.



- 5 Tirez le point de contrôle du bas jusqu'à ce qu'il atteigne la première ligne inférieure de quadrillage et ainsi réduire les basses lumières.



- 6 Tirez le point de contrôle du haut jusqu'à ce qu'il atteigne la première ligne supérieure de quadrillage et ainsi réduire les hautes lumières.



- 7 Faites un clic droit dans le viewer, puis choisissez Capturer comme image de référence. Les courbes en S permettent d'ajouter du contraste à vos prises et de créer un traitement sans blanchiment.

Comprendre la synthèse additive

Quelle couleur obtenez-vous si vous mélangez toutes les couleurs de l'arc-en-ciel ?

Si l'on imagine un prisme qui transforme la lumière blanche en lumières colorées, il est logique de penser que l'opération inverse donnerait une lumière blanche. D'autres penseront sans doute qu'on obtiendrait une boue grisâtre.

En réalité, la réponse dépend du procédé utilisé : s'agit-il d'une synthèse additive ou d'une synthèse soustractive ? La synthèse soustractive s'applique principalement aux supports imprimés ou en peinture. La synthèse additive s'applique quant à elle aux supports reposant sur un éclairage (soleil ou lampes) ou aux écrans d'ordinateur.

Comme les images vidéo sont étalonnées sur des écrans d'ordinateur, c'est la synthèse additive qui s'applique. Toutefois, quand vous étalonnez, vous réfléchissez plus en termes de colorimétrie, il s'agit donc d'une synthèse soustractive.

Par exemple, dans un espace de couleur soustractif, les couleurs complémentaires produisent des combinaisons agréables à l'œil. Vous aurez donc tendance à créer des rendus composés de couleurs complémentaires. Cependant, en étalonnage, vous pouvez additionner deux couleurs complémentaires pour les neutraliser. Si vous ajoutez du bleu au jaune, vous obtenez du blanc (ou des nuances de gris). C'est un concept clé à maîtriser pour créer des étalonnages de qualité.

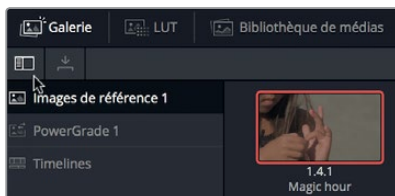
Sauvegarder et partager les images de référence dans plusieurs projets

Il est fréquent de vouloir appliquer une image de référence que vous avez déjà créée à un nouveau projet.

Si vous travaillez sur une série par exemple, vous aurez sans doute besoin de conserver le même style tout au long de la série. Il se peut également que vous vouliez utiliser un étalonnage qui vous plaît particulièrement.

Précédemment, vous avez enregistré les images de référence dans la galerie. Retournons-y pour comprendre comment les partager entre différents projets.

- 1 En haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Galerie pour ouvrir le menu.
- 2 En haut à gauche de la galerie, appuyez sur le bouton Albums Images de référence.



ASTUCE Si la barre latérale est trop étroite, tirez la barre de séparation vers la droite.

La barre latérale comprend le dossier PowerGrade 1. Ce dossier permet bien entendu de stocker des fichiers, mais il peut aussi être partagé entre tous les projets du système.

- 3 Glissez une image de référence de l'album Images de référence sur PowerGrade du dessous. Lorsque vous ouvrirez un nouveau projet dans Resolve, la page Étalonnage contiendra déjà cette image de référence.

Une fois que vous comprendrez mieux la colorimétrie, vous serez capable de créer rapidement différents looks. Vous pourrez aussi utiliser des LUT, ou partager celles que vous avez créées avec vos collègues. En sauvegardant des images de référence au fur et à mesure du projet, vous pourrez rapidement passer d'une version à l'autre pour comparer votre travail et recevoir le feu vert de votre chef.

Révision

- 1 Quelle est la différence entre un réglage monochrome dans le mixeur RVB et la désaturation d'une image ?
- 2 Vrai ou faux ? Le nœud Merge permet de combiner les étalonnages dans la page Étalonnage.
- 3 Dans DaVinci Resolve 15, comment retrouve-t-on l'emplacement des LUT sur le disque dur ?
- 4 Dans la page Étalonnage, comment ajoute-t-on un nœud dans l'éditeur de nœuds ?
- 5 Vrai ou faux ? Dans la page Étalonnage, les courbes personnalisées servent à régler le contraste, mais pas les points noirs et blancs.

Réponses

- 1 La désaturation d'une image réduit les niveaux de saturation rouge, vert et bleu de la même façon. Si le mixeur RVB est réglé sur Monochrome, le niveau de luminance des canaux rouge, vert et bleu est réglé indépendamment. Vous pouvez ainsi véritablement personnaliser le résultat.
- 2 Faux. Le nœud Merge n'est disponible que dans la page Fusion. Il permet de combiner les images.
- 3 Pour retrouver l'emplacement des LUT sur le disque dur, il faut utiliser le bouton Ouvrir le dossier LUT dans la section Gestion de la couleur du menu Paramètres du projet.
- 4 Pour ajouter un nœud dans la page Étalonnage, vous pouvez choisir Étalonnage > Nœuds > Ajouter un nœud correcteur en série, ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Ctrl-S (Windows).
- 5 Faux. Le contraste et les points blancs et noirs peuvent être réglés grâce aux courbes personnalisées de la page Étalonnage.

Chapitre 14

Exporter le programme final

Chaque workflow est unique, c'est pourquoi la page Exportation se doit de répondre à toutes les étapes du processus de création d'un film, de l'organisation des rushes à l'exportation finale. Avec Resolve, vous avez la possibilité d'exporter plusieurs fichiers d'un même projet, dans des résolutions, des formats de compression et vers des destinations différentes. Ne vous laissez pas impressionner par les nombreuses options disponibles sur la page Exportation, elles sont plus faciles à maîtriser que vous le pensez.

Dans ce chapitre, vous allez découvrir la page Exportation et créer deux fichiers distincts : un pour la diffusion en ligne, l'autre pour l'application ultérieure d'effets visuels.

Durée

Ce chapitre nécessite environ
20 minutes de travail.

Objectifs

Créer un fichier destiné à la diffusion en ligne	369
Personnaliser une option d'exportation	375
Révision	378

Créer un fichier destiné à la diffusion en ligne

De nos jours, la grande majorité des projets sont publiés sur des sites web destinés à l'hébergement et à la diffusion de vidéo en ligne. Afin d'exporter rapidement vos projets aux formats les plus utilisés, DaVinci Resolve 15 propose des options d'exportation préenregistrées permettant de configurer vos projets en fonction du format d'exportation.

- 1 Dans DaVinci Resolve, ouvrez le projet Age of Airplanes sur lequel vous avez travaillé dans les chapitres précédents.
- 2 Dans le chutier Rough Cuts, double-cliquez sur la timeline Fairlight pour le charger dans le viewer.

Vous allez préparer cette timeline dans la page Exportation en vue de son exportation.

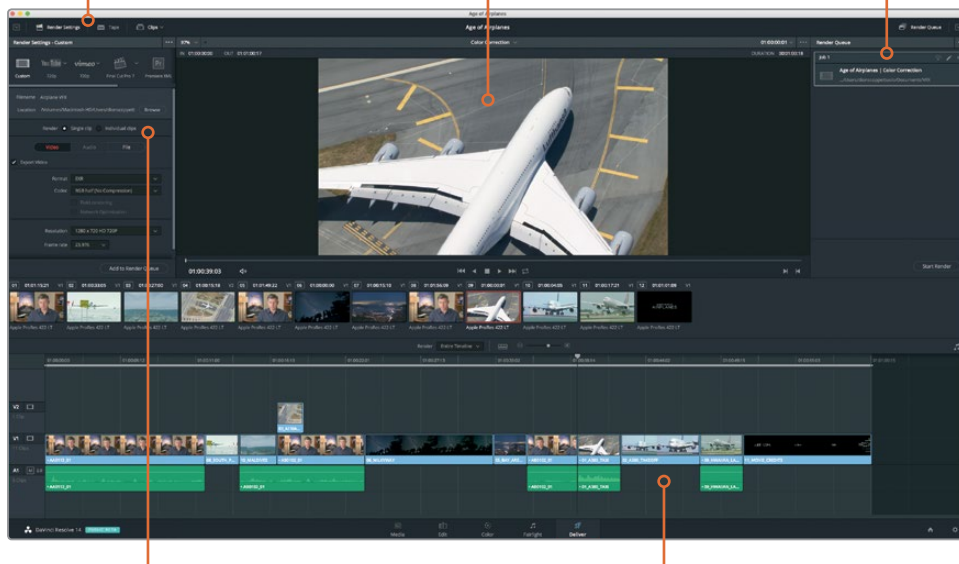
- 3 En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Exportation.

La page Exportation est divisée en cinq espaces de travail.

Les boutons de la barre d'outils permettent de choisir entre un rendu sur fichier ou un rendu sur bande.

Le viewer affiche les images de la timeline sélectionnée.

La liste d'export contient tous les projets mis en attente.

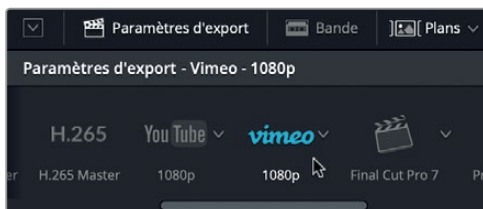


Les paramètres d'export permettent de configurer le format d'exportation.

La fenêtre Timeline affiche une représentation graphique de la timeline que vous êtes en train d'exporter.

L'onglet Bande sert à l'exportation sur bande et l'onglet Paramètres d'export sert à l'exportation sur fichier. Si vous choisissez d'exporter votre projet sur fichier (l'option Paramètres d'export est toujours sélectionnée par défaut), vous avez la possibilité de choisir une option d'exportation préenregistrée.

- 4 En haut de la fenêtre Paramètres d'export, cliquez sur l'icône Vimeo.



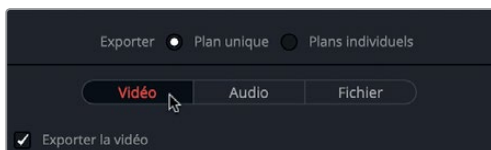
Une fois l'option d'exportation choisie, DaVinci Resolve configure les paramètres d'export de votre fichier afin qu'ils correspondent aux réglages requis par la destination. Vous pouvez exporter le fichier dès maintenant, si vous le voulez. Pour ce faire, il suffit de choisir l'emplacement du fichier sur votre disque dur.

- 5 Sous les options d'exportation, cliquez sur le bouton Parcourir pour choisir l'emplacement d'exportation du fichier. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la fenêtre.



Il s'agit du seul réglage que vous êtes obligé d'effectuer avant d'exporter votre projet, mais vous pouvez bien entendu modifier de nombreux autres paramètres. Examinons maintenant les paramètres que vous pouvez utiliser si vous créez un fichier destiné à la diffusion sur Internet.

- 6 Cliquez sur l'onglet Vidéo en haut de la fenêtre pour afficher les options relatives à la vidéo.



Bien que vous puissiez personnaliser les paramètres de compression vidéo et de format dans l'onglet Vidéo, en choisissant une option d'exportation préenregistrée, les réglages choisis par Resolve sont optimisés.

Le préreglage Vimeo propose le format et le codec QuickTime H.264, particulièrement bien adaptés à la diffusion sur Internet. L'option d'exportation préenregistrée choisit également pour vous la résolution et la fréquence d'images de la timeline.

Le réglage du débit varie en fonction de la plate-forme de diffusion choisie. Par exemple, le débit maximal d'une vidéo 720p diffusée sur Vimeo sera de 10 000 kbit/s (10 Mb/s), mais il pourra être plus élevé sur d'autres plate-formes. Réduisons un peu le débit pour assurer une lecture optimale sur les autres services de diffusion.

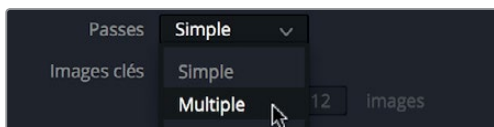
- Faites défiler les paramètres et dans le champ Qualité, sélectionnez l'option Restreindre à, puis saisissez **7 500** kbit/s.



Vous pouvez également choisir entre un encodage des passes « Simple » ou Multiple ». Dans la plupart des cas, vous devrez choisir l'encodage Multiple. La première passe de ce type d'encodage analyse les données à encoder, et les passes suivantes encodent les images, en choisissant le nombre de bits optimal par rapport au mouvement de vos images. À première vue, ce réglage semble être le choix le plus judicieux, mais l'encodage Simple permet quant à lui de gagner du temps. L'encodage Multiple demande jusqu'à trois fois plus de temps que l'encodage Simple.

Comme nous travaillons sur un film court, choisissons le mode Multiple.

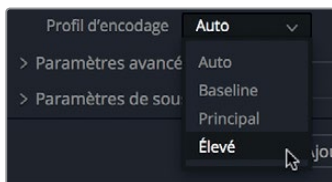
- Dans le menu déroulant Passes, choisissez Multiple.



Vous pouvez également modifier les paramètres Profil d'encodage, mais pour le moment, conservons le profil par défaut. Par contre, si vous savez déjà sur quel type d'appareil votre film sera diffusé, vous pouvez changer le profil d'encodage. Par exemple, les iPhone ou les téléphones Android fonctionnent mieux avec des paramètres de base (Baseline) qui consomment moins d'énergie.

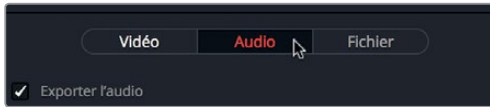
Si vous téléchargez votre film sur Vimeo, choisissez le profil Élevé, qui était initialement conçu pour le Blu-Ray. Ce profil offre des images de grande qualité, mais gardez à l'esprit que ce réglage crée un fichier qui nécessite une puissance de traitement importante.

- Dans le menu Profil d'encodage, choisissez Élevé.



Une fois tous les paramètres vidéo réglés, ouvrez l'onglet Audio qui se trouve sous le champ Parcourir.

- En haut de la fenêtre, cliquez sur l'onglet Audio pour afficher les options relatives au son.



En général, les fichiers audio QuickTime H.264 sont compressés au format d'édition AAC, le format le plus utilisé par les sites de diffusion en ligne. Vous trouverez tout de même de nombreuses options qui peuvent être modifiées.

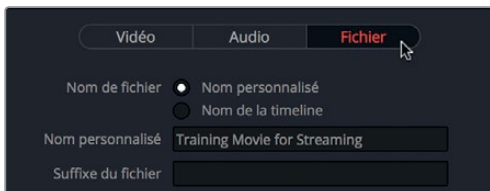
Le paramètre Débit binaire propose les options Constant ou Variable. Un débit binaire constant permet de prévoir exactement quel débit sera produit pour l'intégralité du fichier audio. Ce choix est idéal pour les sites de diffusion en continu et la production de podcasts. Le débit binaire variable repose sur une méthode d'encodage qui conserve la même qualité audio dans un format plus petit, mais dont le débit variera. La troisième option combine Constant et Variable. L'option Débit variable sous contrainte permet de limiter le débit binaire variable à un débit maximal correspondant au débit binaire constant (en kbit/s).

- 11 Dans le menu Débit, choisissez l'option Débit variable sous contrainte.



Maintenant que l'encodage audio et vidéo est réglé, vous pouvez renommer le fichier à exporter.

- 12 Cliquez sur l'onglet Fichier en haut de la fenêtre pour afficher les choix de conventions de dénomination.



- 13 Dans le champ Nom personnalisé, saisissez **Training Movie for Streaming**.

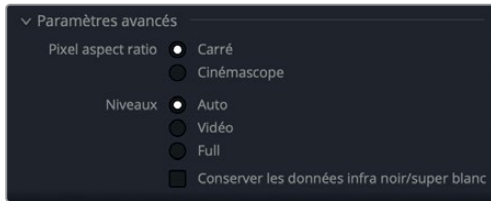
Cet onglet est le plus facile à utiliser de la page Exportation. Avant d'exporter ce fichier, nous allons ajouter un élément supplémentaire.

Ajouter un filigrane

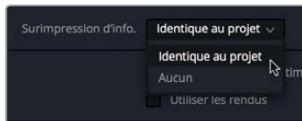
Vous pouvez ajouter un filigrane, qui correspond plus ou moins à un titre, sur la vidéo. En général, les filigranes permettent d'ajouter la mention Ne pas distribuer ou le timecode. Ce sont les paramètres Surimpression d'information de la page Étalonnage qui permettent de créer et de formater le filigrane.

- 1 Cliquez de nouveau sur l'onglet Vidéo.

- 2 Faites défiler la fenêtre et cliquez sur la flèche située à côté du menu Paramètres avancés.

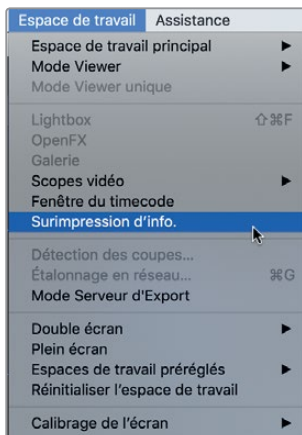


- 3 Réglez le paramètre Surimpression d'info. sur l'option Identique au projet.



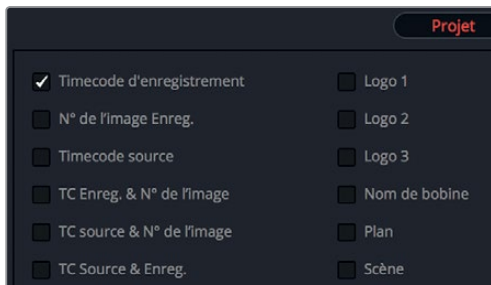
Ces paramètres sont disponibles dans toutes les pages de Resolve.

- 4 Choisissez Espace de travail > Surimpression d'info. pour ouvrir une fenêtre comportant de nombreuses options.

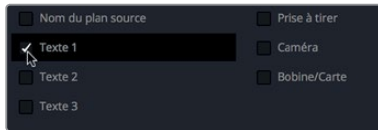


Le côté gauche de la fenêtre dresse la liste du type de données que vous pouvez appliquer à la vidéo. Pour sélectionner les filigranes, il suffit de cocher les différentes cases.

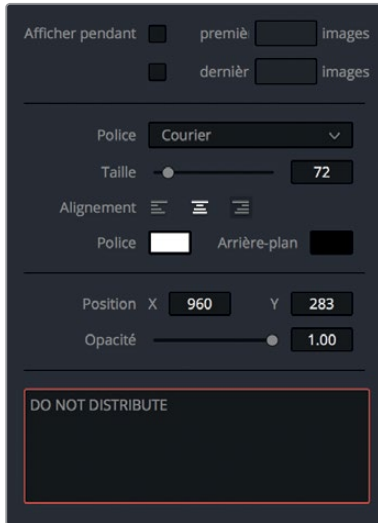
- 5 Dans cette liste, cochez la case Timecode d'enregistrement pour afficher le timecode sur le fichier d'exportation.



- 6 Cochez la case Texte 1 pour ajouter du texte.



- 7 Dans le champ Texte personnalisé, saisissez **DO NOT DISTRIBUTE**.



- 8 Tirez le curseur Taille vers la droite pour augmenter la taille du texte jusqu'à 55.
Le viewer affiche tous les changements apportés au paramètre Surimpression d'info.
Vous êtes désormais prêt à exporter le fichier Vimeo.
- 9 Fermez la fenêtre Surimpression d'info. pour retourner sur la page Exportation.
- 10 En bas de la fenêtre Paramètres d'export, cliquez sur le bouton Ajouter à la liste d'export.



Ce projet est transféré dans la liste d'export, réservée aux projets destinés à l'exportation. Vous pouvez y ajouter autant de projets que vous voulez, ou choisir de les exporter immédiatement. En ce qui nous concerne, nous allons patienter un peu et y placer un autre projet.

Personnaliser une option d'exportation

Dans certains cas, vous voudrez sans doute simplement exporter un seul segment de la timeline afin que vos collaborateurs puissent à leur tour travailler dessus. Si vous travaillez sur des plans qui comportent des éléments graphiques ou qui doivent être intégrés à des VFX, vous devrez exporter cette partie de la timeline dans un format spécifique.

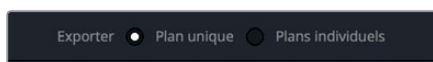
C'est ce que nous allons faire maintenant. Les superviseurs d'effets visuels travaillent sur des fichiers rendus en haute définition, et comme DaVinci Resolve n'intègre pas de pré-réglages spécialement conçus pour les effets visuels, vous allez devoir les créer vous-même et les sauvegarder.

- 1 En haut de l'espace Paramètres d'export, cliquez sur Personnaliser.



Cette option exporte tous les paramètres personnalisables. Tout d'abord, vous allez devoir choisir si vous voulez exporter chaque plan de la timeline individuellement ou en un fichier unique.

- 2 En haut de la fenêtre, cliquez sur Plan unique pour créer un fichier unique.

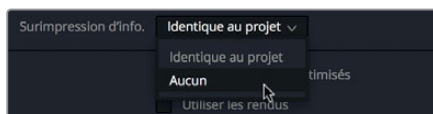


- 3 Cliquez sur l'onglet Vidéo, puis choisissez le format EXR.

Le format EXR permet d'exporter les images de synthèse en format single-frame, tout comme le format TIFF.

Il va maintenant falloir enlever le filigrane de vos images à exporter.

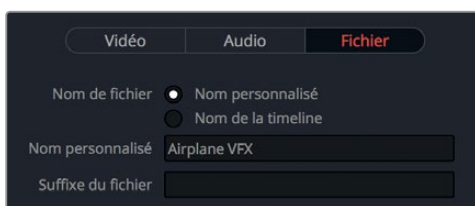
- 4 Faites défiler le menu Surimpression d'info. et choisissez Aucun.



Bien que ce paramètre soit désormais désactivé, le texte est toujours visible dans le viewer.

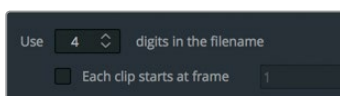
Comme les fichiers EXR ne comportent pas de pistes audio, ne vous occupez pas de l'onglet Audio et allez directement sur l'onglet Fichier.

- 5 Cliquez sur l'onglet Fichier pour nommer les fichiers.
- 6 Saisissez le nom **Airplane VFX**.



Comme chaque image se transforme en fichier EXR, vous devez numéroter les images afin que le superviseur VFX sache dans quel ordre les images devront apparaître.

- 7 Réglez «Utiliser # chiffres dans le nom de fichier» sur 4.



Quatre chiffres peuvent désormais être ajoutés à la fin de chaque fichier, ce qui est largement suffisant pour n'importe quel projet.

- 8 Cochez la case Plans débutent sur l'image et dans le champ numérique, saisissez **001**.



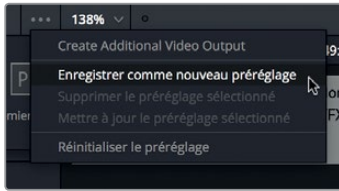
Et comme vous voulez n'envoyer qu'une seule prise aux superviseurs VFX, vous allez devoir sélectionner le segment que vous voulez exporter.

- 9 Dans la timeline de la page Exportation, placez la tête de lecture sur le plan **08_SOUTH_POLE_DC3**.
- 10 Choisissez Marque > Marquer le plan, ou appuyez sur X, pour saisir les points d'entrée et de sortie de ce plan.

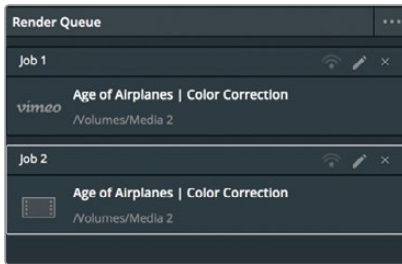


La sélection identifie la partie de la timeline que vous voulez exporter. À présent, vous pouvez sauvegarder l'option d'exportation que vous venez de créer.

- 11 En haut de la fenêtre Paramètres d'export, cliquez sur le menu Option et choisissez Enregistrer comme nouveau pré-réglage.



- 12 Dans le champ « Saisir le nom du préréglage », saisissez **VFX Output**, puis cliquez sur OK. Une fois toutes ces étapes réalisées, ajoutez le projet à la liste d'export.
- 13 En bas de la fenêtre Paramètres d'export, cliquez sur Ajouter à la liste d'export pour y ajouter ce deuxième projet.



La liste d'export comprend désormais deux projets. Si vous sauvegardez et quittez DaVinci Resolve maintenant sans exporter vos projets, ceux-ci demeureront dans la file liste. Si vous préférez ne pas encombrer votre disque pour le moment, ne les exportez pas.

- 14 Pour exporter un projet qui se trouve dans la liste d'export, sélectionnez simplement l'élément en question, puis cliquez sur Exporter en bas de la fenêtre pour démarrer l'opération. Les projets seront exportés un par un, puis seront marqués comme terminés.
- 15 À ce stade, il est également utile de savoir comment supprimer les projets de la liste d'export. Dans le coin supérieur droit de liste d'export, cliquez sur le menu Option.



- 16 Choisissez Tout supprimer pour supprimer tous les projets de la liste d'export. La page Exportation propose un grand nombre d'options destinées à l'exportation de fichiers et de workflows. Vous disposez désormais d'une meilleure compréhension de son fonctionnement, et de la manière de personnaliser les options d'exportation.

Révision

- 1 Dans DaVinci Resolve 15, comment ajoute-t-on une marque en filigrane ?
- 2 Quelles sont les deux plateformes en ligne qui disposent de préréglages dans la page Exportation de Resolve ?
- 3 Quelles sont les principales différences entre l'exportation vers une plateforme en ligne et vers un autre logiciel vidéo non linéaire ?
- 4 Comment peut-on enregistrer les préréglages personnalisés dans la page Exportation ?
- 5 Après avoir réglé les paramètres d'export, comment exporte-t-on un projet ?

Réponses

- 1 Il faut choisir Espace de travail > Surimpression d'info.
- 2 Les deux plateformes qui disposent de préséglages dans Resolve sont YouTube et Vimeo.
- 3 Lorsque vous exportez un projet vers une plateforme en ligne, un seul fichier est créé. Lorsque vous exportez un projet vers un autre logiciel de montage, les fichiers propres à chaque coupe dans la timeline et un fichier XML, AAF ou EDL sont créés.
- 4 Pour enregistrer des préséglages personnalisés dans la page Exportation, il faut cliquer sur le menu Option dans les paramètres d'export (les trois points en haut à droite) et choisir Enregistrer comme nouveau préséglage.
- 5 Pour démarrer l'export, il faut cliquer sur le bouton Ajouter à la liste l'export, puis dans la liste l'export, cliquer sur Exporter.

Chapitre 15

Gérer les médias et les bases de données

Contrairement aux autres logiciels de montage, DaVinci Resolve 15 utilise des bases de données conformes aux normes de l'industrie pour stocker les projets, les chutiers, les plans et les timelines. Ainsi, tous les éléments, à l'exception des fichiers audio et vidéo, sont conservés dans des bases de données. DaVinci Resolve réagit donc légèrement différemment des autres logiciels quand vous déplacez vos projets d'un système à un autre ou quand vous créez des sauvegardes de vos projets. Ce n'est pas plus compliqué, et dans certains cas c'est même plus simple ! Mais gardez à l'esprit que le fonctionnement est différent.

Dans ce chapitre, nous allons explorer les différentes façons de sauvegarder et de déplacer des projets et des médias, ainsi que de gérer les bases de données DaVinci Resolve.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 20 minutes de travail.

Objectifs

Consolider les médias	381
Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur	383
Travailler avec les bases de données DaVinci Resolve	385
Révision	388

Consolider les médias

REMARQUE Cet exercice nécessite l'utilisation d'un deuxième disque dur. Nous vous conseillons de ne pas réaliser les étapes suivantes, elles sont présentées ici à titre indicatif.

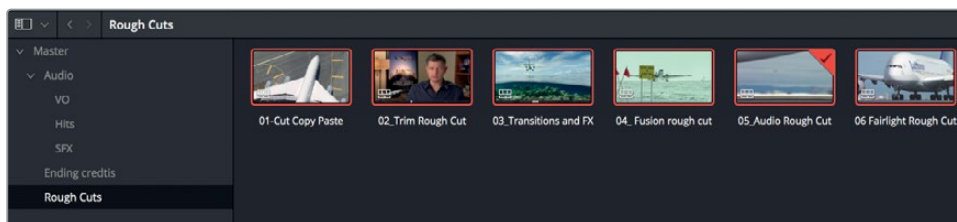
Avant de découvrir le fonctionnement des bases de données, nous allons explorer la gestion des médias.

Tout projet implique un certain niveau de gestion des médias, qu'il s'agisse simplement de copier les médias d'un disque dur à un autre ou de convertir leur format, vous n'y échapperez pas. Dans DaVinci Resolve, c'est l'outil de gestion des médias qui prend en charge ce type d'opérations. Vous pouvez vous en servir pour copier, déplacer et même consolider vos médias.

La consolidation permet en effet de supprimer tous les éléments multimédias dont vous n'avez plus besoin et qui encombrant votre disque dur. Le gestionnaire de média permet de ne copier que les médias que vous utilisez. Pour les grosses productions comportant beaucoup de matériel audiovisuel, la consolidation libère de l'espace libre et permet de sauvegarder un projet très rapidement.

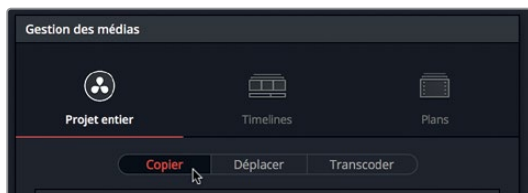
Comme cet outil ne peut être utilisé qu'avec un projet, ouvrez le projet Multicamera qui se trouve dans le menu Gestionnaire de projet.

- 1 Si le projet Age of Airplanes est toujours ouvert, cliquez sur l'onglet de la page Média et dans la bibliothèque de média, cliquez sur le chutier Rough Cuts. Sélectionnez toutes les timelines.
- 2 Choisissez Fichier > Gestion des médias.



Si vous sélectionnez les timelines avant d'ouvrir cette fenêtre, la fenêtre s'ouvrira automatiquement sur l'onglet Timeline.

- 3 Cliquez sur l'onglet Copier.



Cette option permet de copier les médias sur le disque dur externe, tout en conservant les fichiers originaux.

- 4 Cliquez sur le bouton Parcourir sous la section Destination et choisissez l'emplacement où vous voulez copier vos fichiers. Cliquez sur OK.

ASTUCE Vous pouvez cliquer sur le bouton Ajouter un nouveau dossier pour créer un nouveau dossier de consolidation. Si vous ne créez pas de nouveau dossier, vous allez vous retrouver avec un grand nombre de fichiers sans savoir lesquels doivent être conservés et lesquels doivent être supprimés.

L'option de consolidation nécessite de sélectionner une ou plusieurs timelines pour choisir les fichiers à conserver. Vous disposez de deux options pour consolider les médias : soit copier l'intégralité des plans utilisés dans les timelines, soit copier seulement les segments des plans utilisés dans les timelines (avec les poignées).

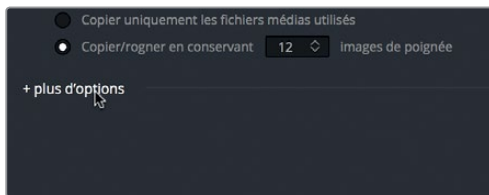
- 5 Sélectionnez l'option « Copier/rogné en conservant ».



Cette option permet de sélectionner uniquement les plans utilisés sur la ou les timeline(s) et de régler le nombre d'images à conserver dans les poignées des plans. Ces poignées permettent au monteur de disposer d'images supplémentaires en cas de besoin.

ASTUCE Les formats qui reposent sur une compression temporelle, comme le format H.264, ne peuvent être utilisés avec l'option « Rogner les médias inutilisés » proposée dans la fenêtre Gestion des médias.

- 6 Dans le champ Copier/rogné en conservant X images des poignées, saisissez le chiffre 12. Comme votre projet est réglé sur 23.979 images par seconde, cela permettra d'ajouter une demi-seconde de part et d'autre du fichier et ainsi de faciliter les raccords et les transitions.
- 7 Cliquez sur « Plus d'options » pour afficher les options supplémentaires.



- 8 Sélectionnez « Relier aux nouveaux fichiers » pour utiliser les médias que vous venez de relier dans la timeline au lieu des médias existants.



Quand vous voudrez véritablement consolider les fichiers, il faudra alors cliquer sur Démarrer. Les médias utilisés dans la timeline sont alors copiés sur un disque externe, puis ils sont rognés afin que seuls les segments utilisés (avec la demi-seconde de poignées) soient sauvegardés sur le disque. Cependant, comme nous allons utiliser ces fichiers dans les prochains chapitres, nous n'en ferons rien.

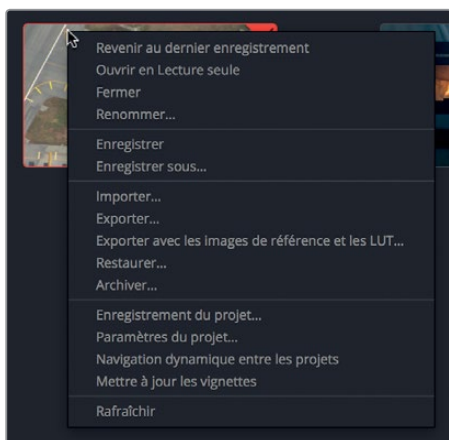
Les plans qui se trouvent dans les chutiers sont reliés à ces nouveaux médias, mais tous les plans originaux sont conservés intacts à l'emplacement d'origine. Vous pourrez les supprimer lorsque vous serez certain de ne plus en avoir besoin.

Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur

La consolidation des médias permet de gagner beaucoup de temps, mais qu'en est-il des autres éléments de votre projet ? Les timelines, les plans et les métadonnées ne sont en effet pas consolidés. La façon la plus simple de copier, de sauvegarder ou de déplacer un projet et ses médias d'un ordinateur à un autre consiste à utiliser les fonctions d'archivage et de restauration de DaVinci Resolve. L'archivage d'un projet regroupe tous les fichiers (même ceux qui se trouvent sur d'autres disques durs) et les place dans un seul dossier à l'emplacement de votre choix. Pour archiver un projet, il faut utiliser la fenêtre Gestionnaire de projet.

REMARQUE Les exercices suivants nécessitent l'utilisation d'un deuxième disque dur, afin de copier et de transcoder les médias. Si vous ne possédez pas de deuxième disque dur, ou si vous ne voulez pas encombrer votre disque. Les étapes décrites dans ce chapitre sont présentées à titre indicatif.

- 1 Ouvrez le menu Gestionnaire de projet, faites un clic droit sur la vignette Age of Airplanes et choisissez Archiver.



- 2 Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez le disque sur lequel vous voulez sauvegarder votre projet et cliquez sur Enregistrer.

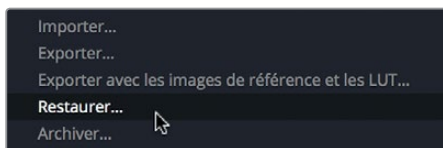
Toutes les timelines et les médias contenus dans les chutiers sont sauvegardés dans un dossier sous l'extension .dra. Ce dossier contient tout ce dont vous avez besoin pour ouvrir le projet sur un autre ordinateur.

Ne vous inquiétez pas, les médias originaux sont conservés intacts à leur emplacement d'origine. Les deux dossiers constituent deux ensembles de médias identiques. C'est donc à vous de choisir si vous voulez ou non supprimer les médias qui se trouvent à l'emplacement d'origine.

Lorsque vous importez le dossier archivé sur un autre ordinateur, la première étape consiste à le restaurer dans DaVinci Resolve.

REMARQUE Comme le projet se trouve déjà sur votre ordinateur, les étapes suivantes sont présentées à titre indicatif.

- 3 Pour restaurer un projet archivé, ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet.
4 Faites un clic droit dans la fenêtre et choisissez Restaurer.



- 5 Recherchez le dossier .dra et cliquez sur Ouvrir.
Le projet archivé s'ouvre dans le Gestionnaire de projet, vous pouvez maintenant commencer à travailler.

Travailler avec les bases de données

DaVinci Resolve

Si vous souhaitez déplacer ou sauvegarder des projets et des timelines, vous allez devoir utiliser une base de données. Afin d'effectuer ces opérations, DaVinci Resolve doit être ouvert. En effet, les projets et tous éléments associés (chutiers, plans et timeline) qui se trouvent sur le disque dur ne sont pas des médias indépendants que vous pouvez manipuler à votre guise. Et bien que cela semble un peu compliqué, vous verrez qu'il y a aussi de nombreux avantages à privilégier ce workflow. Les bases de données organisent vos projets sans que vous vous en aperceviez. Vous pourrez alors oublier les projets et les chutiers, car ils sont automatiquement sauvegardés dans la base de données.

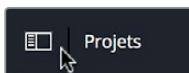
De plus, comme il s'agit d'une base de données, vous pouvez la sauvegarder sur un serveur connecté à plusieurs logiciels DaVinci Resolve. Vous avez donc la possibilité d'accéder à tous vos projets à partir de n'importe quel ordinateur, ou de travailler de manière collaborative sur différents projets.

Créer et utiliser les bases de données

Lorsque vous ouvrez DaVinci Resolve pour la première fois, le logiciel crée automatiquement une base de données sur le disque dur. L'utilisateur peut donc facilement la repérer s'il le souhaite. Sur macOS, la base de données se trouve dans le dossier Image, et sur Windows, il se trouve dans le dossier Program data. Cependant, même si vous savez où elles se trouvent, ne les renommez sous aucun prétexte et ne modifiez ou ne supprimez pas les fichiers qui s'y trouvent.

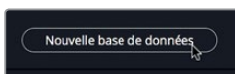
Dans ce chapitre, vous allez apprendre à naviguer entre différentes bases de données, mais aussi à créer et à sauvegarder vos bases de données sans les modifier sur votre ordinateur. Vous allez commencer par créer une base de données.

- 1 En haut à gauche de la fenêtre Gestionnaire de projet, appuyez sur le bouton Bases de données pour afficher la liste des bases de données disponibles.



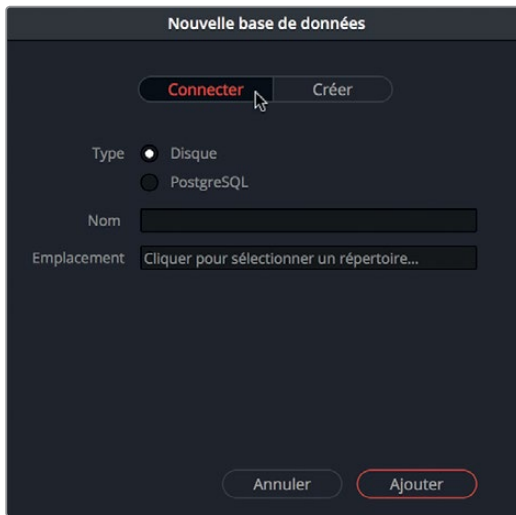
La base de données locale est affichée dans la barre latérale. Il s'agit de la base de données créée par défaut par DaVinci Resolve au début d'un projet.

- 2 Cliquez sur le bouton Nouvelle base de données pour créer une nouvelle base de données.

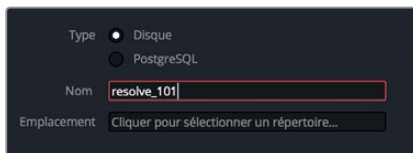


Vous disposez alors de deux options. L'onglet Connecter permet de connecter le projet à une base de données existante et l'onglet Créer permet de créer une nouvelle base de données. Il arrive par exemple que vous souhaitiez créer une nouvelle base de données à chaque début d'année. Nous allons créer une nouvelle base de données, comme si nous commençons une nouvelle année.

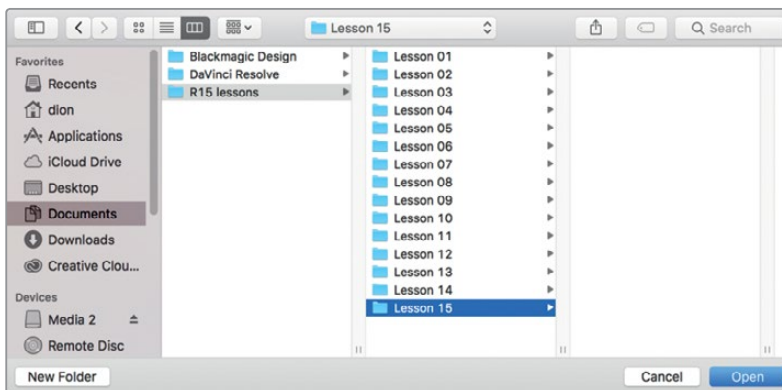
- 3 Dans la fenêtre Nouvelle base de données, cliquez sur l'onglet Connecter.



- 4 Dans le champ Nom, saisissez resolve_101 et cliquez sur le champ Emplacement pour naviguer jusqu'à la base de données.



- 5 Allez sur Documents > R15 lessons > Lesson 15.

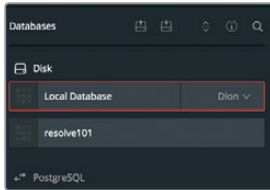


L'emplacement a été sélectionné. La base de données peut désormais être ajoutée à DaVinci Resolve.

- 6 Cliquez sur Ajouter.

La base de données resolve_101 apparaît désormais dans la liste des bases de données disponibles sur le disque. Pour sélectionner la base de données de votre choix, il suffit de cliquer dessus dans cette fenêtre. Notre nouvelle base de données est déjà sélectionnée.

Elle est prête pour accueillir de nouveaux projets.



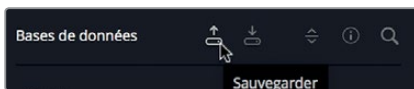
ASTUCE Les bases de données qui contiennent peu de projets ou des projets relativement petits seront plus performantes que les bases de données qui contiennent un grand nombre de projets.

Sauvegarder une base de données

Les bases de données ne contiennent aucun fichier vidéo et audio, en revanche, elles contiennent toutes les métadonnées et toutes les timelines des projets sur lesquels vous travaillez. Il est donc important de les sauvegarder régulièrement afin d'éviter toute perte accidentelle de vos données. Grâce aux fonctionnalités de pointe de Resolve, vous pouvez sauvegarder vos bases de données directement à partir de la fenêtre Database Manager.

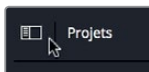
REMARQUE L'exercice suivant nécessite l'utilisation d'un deuxième disque dur ou d'un espace de stockage en ligne. Si vous ne disposez ni de l'un ni de l'autre, vous pouvez simplement lire les explications données dans ce chapitre pour prendre connaissance des options offertes par Resolve.

- 1 Dans la liste des bases de données, assurez-vous que **resolve101** est bien sélectionné.
- 2 En haut de cette fenêtre, cliquez sur l'icône Sauvegarder.



En général, la taille des bases de données varie entre une centaine de mégaoctets et une dizaine de gigaoctets. Mais contrairement aux médias, celles-ci peuvent être sauvegardées dans des espaces de stockage en ligne ou sur de petits disques durs locaux.

- 3 Choisissez le disque dur ou l'espace de stockage en ligne que vous voulez utiliser pour sauvegarder votre projet, puis cliquez sur Enregistrer.
- 4 Une fois la sauvegarde terminée, cliquez de nouveau sur le bouton base de données pour refermer cette fenêtre.



Une fois sauvegardé, un fichier .diskdb est créé. Ce fichier contient l'intégralité de la base de données. Ainsi, si vous achetez un nouvel ordinateur et vous souhaitez exporter votre projet, vous pouvez simplement la copier sur un autre disque dur. Sur l'autre ordinateur, cliquez simplement sur le bouton Restaurer dans DaVinci Resolve pour ouvrir et utiliser cette base de données.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? Le gestionnaire des médias gère les plans, les timelines et les chutiers ?
- 2 Quelles sont les trois opérations qui peuvent être réalisées sur les médias sélectionnés dans le menu Gestion des médias ?
- 3 Quand vous utilisez le Gestionnaire de projet, quelle est la différence entre l'exportation et l'archivage des projets ?
- 4 Comment affiche-t-on les bases de données dans le Gestionnaire de projet ?
- 5 Quels sont les avantages de créer plusieurs bases de données ?

Réponses

- 1 Faux. Le gestionnaire de médias ne gère que les médias.
- 2 Dans le gestionnaire de média, les médias sélectionnés peuvent être copiés, déplacés ou transcodés.
- 3 L'exportation crée des fichiers au format DRP (DaVinci Resolve Project) qui ne contiennent que les métadonnées du projet. L'archivage crée un dossier comprenant une extension DRA qui inclut un fichier DRP, ainsi que tous les fichiers médias contenus dans le projet.
- 4 Pour afficher les bases de données de DaVinci Resolve 15, il faut cliquer sur le bouton Afficher/Masquer les bases de données dans la fenêtre Gestionnaire de projet.
- 5 Vous pouvez créer des bases de données différentes pour séparer vos projets en fonction de l'année, des clients ou tout autre critère qui vous semble pertinent. Quel que soit le critère choisi, il est important de sauvegarder les bases de données quotidiennement.

Félicitations !

Vous avez réalisé tous les exercices du Guide complet DaVinci Resolve 15. Vous êtes prêt à explorer les autres fonctionnalités de montage, d'effets visuels, d'étalonnage et de mixage audio présentés dans les autres livres de la collection. Grâce aux exercices de ce livre, vous êtes désormais en mesure à passer l'examen qui fera de vous un utilisateur certifié DaVinci Resolve. Pour obtenir votre certificat, vous devez passer un test en ligne qui est disponible à l'adresse suivante.

Nous serions également heureux de vous compter parmi les membres actifs de la communauté DaVinci Resolve, n'hésitez donc pas à nous rejoindre sur le forum de Blackmagic Design. Vous pourrez y poser toutes les questions que vous souhaitez sur le montage, l'étalonnage et le mixage audio avec DaVinci Resolve.

Nous espérons que les outils de montage et d'étalonnage proposés par DaVinci Resolve 15 répondront à vos attentes et à celles de votre workflow de postproduction!

Testez vos connaissances en passant l'examen en ligne sur <http://bit.ly/2wzTdDx>

A

Affichages de la timeline, 128, 171, 172, 198
 formes d'onde audio, 172
Animation, 17, 19, 23, 32, 143, 151, 152, 270,
 271, 272, 273, 274
 éditeur de courbe, 144
 images clés, 143, 144, 271
Aperçu des images, 36
Archiver, 383
Attributs du plan, 211
Audio, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 23, 25, 26, 27, 32,
 33, 36, 38, 43, 44, 45, 46, 54, 69, 70, 74,
 88, 89, 90, 91, 93, 95, 96, 97, 101, 113,
 114, 115, 116, 117, 118, 124, 128, 129, 153,
 154, 155, 156, 157, 158, 163, 165, 168, 171,
 172, 173, 175, 176, 180, 181, 182, 183, 184,
 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193,
 194, 195, 196, 197, 198, 200, 201, 202,
 203, 205, 207, 208, 209, 210, 211, 212,
 213, 215, 217, 218, 222, 224, 227, 228,
 234, 372, 375, 380, 387, 389
 assigner, 216
 bouton Solo, 182, 210, 213
 couper le son, 181
 dB, 188
 enregistrement, 208
 fondu, 190, 191
 forme d'onde, 9, 12, 54, 91, 115, 118, 169
 mono, 202, 208, 212
 niveau, 14, 155, 182, 184, 187, 189, 190
 volume, 13
 vumètres, 33, 182

B

Balance des couleurs, 283, 321, 327
Barre d'outils, 3, 59, 63, 66, 70, 89, 90, 95,
 97, 99, 104, 106, 107, 109, 110, 113, 116,
 119, 120, 121, 124, 148, 160, 171, 175, 300,
 303, 314, 350, 369
Barres de réglage primaires, 318, 319
Base de données, 385, 386, 387, 388
 sauvegarder, 385
Bibliothèque d'effets, 21, 22, 134
Bibliothèque de médias, 33
Blancs, 326

Bus et Assigner, 226
Bus Format, 219, 220

C

Capture et lecture, 208
Chutier, 35, 36, 37, 38, 40, 42, 44, 46, 47, 49,
 50, 52, 53, 60, 64, 68, 71, 73, 74, 76, 77,
 81, 82, 84, 85, 86, 87, 89, 104, 122, 123,
 128, 132, 160, 166, 176, 178, 179, 194, 211,
 225, 226, 240, 256, 287, 309, 369, 381
 chutier Master, 35, 36, 38, 40, 52, 84, 85
 chutier paramétrable, 44, 47, 53, 86, 87
 code couleur, 86
 en-têtes, 46, 47
 forme de liste, 46
 mode d'affichage par vignette, 53
 nouveau chutier, 35, 36, 42, 52
 trier, 47
Coller les attributs, 141, 187
Commande de destination, 69
Consolider, 381, 382, 383
Courbe de niveau, 188, 189
Courbe Hue vs. Sat, 298
Courbes personnalisées, 285, 324, 327, 362

D

Débit, 371, 372
Décaler, 88, 108, 112, 115, 118
De-hummer, 213, 216, 226

E

Écran vert, 259
Écraser, 67
Éditeur de nœuds, 234
Éditeur d'images clés, 235, 272, 273, 274
Espaces de stockage, 29, 30

F

FairlightFX, 193, 214
Filigrane, 372, 373, 375
Fondu enchaîné, 130

G

Galerie, 288, 329, 331, 360, 364

Gestion de la couleur, 310, 357, 358, 367
 réglages, 310, 357
 Gestion des médias, 381
 Gestionnaire de projet, 28, 84, 287, 381, 383,
 384, 385

I

Image clé, 143, 144, 188, 189, 270, 271, 272,
 273, 274, 275
 ajouter, 188
 audio, 188, 189
 Importer, 33, 36, 234
 dossiers, 36
 plans, 36
 Index de la timeline, 177, 179
 Inspecteur, 132, 138, 142, 143, 150, 157, 185,
 186, 191, 234, 235, 239, 245, 246, 247,
 248, 251, 253, 254, 258, 260, 263, 264,
 266, 267, 268, 270, 271, 272
 Inverser la place des plans, 99

L

L'afficher dans le viewer, 38
 La page Exportation, 372
 Les données à encoder, 371
 Lier la sélection, 114
 Lire du point d'entrée au point de sortie, 55
 L'onglet de la page, 32
 L'outil Index, 177
 L'outil Rasoir, 94, 95
 LUTs, 357, 358, 359

M

Marqueurs, 155, 160, 161, 162, 163, 164, 165,
 166, 167, 168, 169, 170, 177, 178, 179, 191,
 192
 ajouter, 5, 12, 129, 130, 160, 321, 328
 Marquer un segment, 168
 Métadonnées, 27, 32, 33, 38, 39, 40, 41, 43,
 46, 245
 affichage par liste, 46
 ajouter, 38, 39
 Mots clés, 40, 41, 43
 visionner, 33
 Mode Trim, 106, 107, 108, 109, 114, 115, 117, 119
 coulissement, 118
 raccord fin Ripple, 109, 110, 111, 114
 raccord fin Roll, 117
 Monochrome, 355, 356

N

Nœud, 235, 236, 238, 239, 240, 241, 242,
 243, 244, 245, 246, 247, 250, 251, 254,
 257, 258, 261, 263, 264, 266, 269, 270,
 271, 277, 278, 296, 297, 298, 299, 300,
 302, 321, 322, 323, 328, 329, 331, 333,
 335, 337, 346, 347, 350, 352, 353, 359,
 360, 366, 367
 désactiver, 246, 299, 323, 331
 Nœud correcteur en série, 360
 Noirs, 260, 290, 291, 292, 307, 313, 325, 326
 Nouveau, 7, 9, 321, 387

O

OpenFX, 138, 139, 258, 302
 Options de montage en transparence, 99
 Outil de sélection, 121, 131, 346
 Outil Remplacer, 174

P

Page Étalonnage, 32, 287, 288, 289, 290,
 292, 296, 297, 304, 305, 341, 342, 352,
 353, 372
 annuler, 107, 149, 292, 343
 corrections colorimétriques Lift, 313
 corrections colorimétriques Offset, 360
 corrections colorimétriques primaires, 313
 Primaires, 290, 306
 Page Média, 32, 33, 38, 381
 Paramètres du projet, 28, 29, 145, 151, 152,
 357, 358
 Pistes audio, 12, 89, 124, 128, 157, 159, 171,
 181, 188, 198, 375
 ajouter, 12, 129, 188
 code couleur, 198
 Placer au-dessus, 72
 Point blanc, 189, 240, 241, 312
 Power Window, 288, 300, 301, 302, 303,
 306, 349, 350, 351
 ajouter, 300, 301, 350
 suivi, 350, 351

R

Raccourcis clavier, 31
 Rasoir, 94, 95, 204
 Relier les médias, 85
 Relier les plans, 85
 Rendre, 44, 86, 111, 140, 147, 149, 158, 230,
 233, 246, 251, 258, 295, 323

paramètres, 146
 Resolve FX, 286, 300, 301, 302
 Réverbération, 216, 217
 Roues colorimétrique, 312, 313, 317, 322, 337, 360
 Roues colorimétriques, 290, 291, 292, 293
 Roues Master, 294

S

Saturation, 293, 294, 298, 299, 329, 330, 332, 344, 346, 355, 357, 362
 Scope Parade, 315, 316, 325, 326, 327
 Scopes vidéo, 315
 Sélecteur, 307, 340, 341, 342, 347, 348, 350, 352, 353
 Sélection automatique, 92, 93, 98, 108, 115, 116
 Smooth Cut, 136
 Stabilisation, 32
 Supprimer des plans, 84
 Supprimer et Ripple, 17, 88, 89, 92, 98, 108, 111

T

Température, 295, 317
 Tête de lecture, 13, 14, 21, 22, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 105, 106, 107, 108, 111, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 129, 140, 147, 160, 161, 162, 181, 182, 188
 Timecode, 10, 372, 373
 Timeline, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 29, 32, 48, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 121, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 130, 131, 132, 134, 136, 137, 139, 141, 142, 143, 145, 147, 148, 149, 151, 152, 154, 155, 156, 157, 160, 161, 162, 163, 164, 166, 168, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 212, 213, 214, 215, 216, 218, 222, 223, 224, 225, 226, 234, 235, 236, 237, 239, 240, 255, 256, 257, 265, 271, 273, 278, 287, 288, 289, 290, 292, 298, 309, 310, 311, 312, 318, 332, 335, 336, 337, 341, 347, 350, 355, 359, 369, 370, 375, 376, 379, 382, 383, 385

curseur du zoom, 90, 106, 110, 119, 121, 132
 résolution, 33, 50, 288, 370
 supprimer les plans, 14, 88
 tête de lecture, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 24, 54, 55, 56, 58, 59, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 88, 89, 90, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 105, 109, 111, 116, 117, 118, 119, 121, 123, 129, 136, 143, 155, 160, 161, 162, 163, 174, 175, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 188, 189, 195, 196, 201, 203, 206, 210, 212, 213, 234, 236, 237, 255, 257, 265, 271, 288, 289, 290, 311, 376
 Titres, 22
 Touches JKL, 57, 59
 Tracking, 303
 Transcoder, 383
 Transitions, 32, 118, 127, 131, 132, 133, 134, 136, 137, 145, 288, 382
 appliquer, 136, 137
 durée, 118, 131, 133, 137
 sauvegarder, 134
 Trim au début, 106, 107, 108, 109, 125

V

Variations de vitesse, 147
 Versions, 52
 Viewer, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 33, 34, 36, 37, 38, 47, 48, 54, 55, 56, 57, 60, 61, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 74, 76, 77, 78, 84, 104, 111, 120, 140, 141, 142, 145, 166, 167, 169, 174, 178, 179, 288, 289, 298, 300, 314, 324, 329, 331, 336, 337, 348, 349, 350, 355, 359, 374
 Vue d'ensemble de la timeline, 66, 77, 137, 190, 205, 223

Z

Zoom dynamique, 17, 18, 19, 21, 26

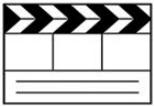
Paul Saccone travaille dans le domaine de la postproduction depuis plus de 20 ans, et excelle particulièrement dans l'art du montage vidéo. Il vit à San Francisco en Californie avec son mari Ryan et ses chiennes Chloe et Gracie. Vous avez entre les mains son deuxième livre, il souhaite donc remercier la personne qui a lu le premier ! Entre 1998 et 2013, Paul a travaillé pour Apple comme chef de produit des versions 2 à 7 du logiciel Final Cut Pro, et a participé à l'aventure Final Cut Studio. Il est connu dans le monde entier pour son sens de l'humour, particulièrement apprécié lors de ses présentations et de ses démonstrations. Paul travaille actuellement pour Blackmagic Design et passe une grande partie de son temps libre à monter des projets sur DaVinci Resolve 15.

Dion Scoppettuolo est formateur certifié Blackmagic Design. Il forme les professionnels qui travaillent au sein des meilleurs studios d'Hollywood, de New York, d'Europe et d'Asie.

Grâce à son expérience comme chef de produit chez Avid, il maîtrise parfaitement tous les aspects techniques du montage. En outre, il a récemment travaillé sur les logiciels Shake et Motion développés par Apple.

EDITSTOCK

FOOTAGE WORTH EDITING



Professionally Shot Films

Teach editing with dailies from professional films. Students can use our footage on their reels.



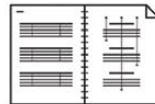
High Resolution Media

Inspire students with beautiful HD images. Raw RED, Arri, and ProRes media are available.



Site Licenses

Educational licenses never expire and apply to any number of students on a campus.



Paperwork Included

Get professionally lined scripts, storyboards, treatments, and other documents used by the crew.

WWW.EDITSTOCK.COM

WATCH IN DIGITAL HD FOR 50% OFF! www.airplanesmovie.com/resolve14



NATIONAL GEOGRAPHIC

LIVING IN THE AGE OF
AIRPLANES

NARRATED BY HARRISON FORD

NATIONAL GEOGRAPHIC STUDIOS presents a film by BRIAN J. TERWILLIGER "LIVING IN THE AGE OF AIRPLANES" narrated by HARRISON FORD music composed by JAMES HORNER
edited by BRAD BESSER director of photography ANDREW WARUSZEWSKI executive producer JAMES MOLL produced by BRYAN H. CARROLL produced and directed by BRIAN J. TERWILLIGER

FILMED IN 18 COUNTRIES ACROSS ALL 7 CONTINENTS

www.airplanesmovie.com

Copyright © 2015 The Invisible Highway, LLC. All Rights Reserved.

NZ841

GUIDE COMPLET

DAVINCI RESOLVE 15

DaVinci Resolve 15 est la solution de montage, d'effets visuels, d'étalonnage et de postproduction audio la plus performante au monde pour réaliser des longs-métrages, des séries télé et des publicités. Son workflow révolutionnaire permet de passer d'une étape à l'autre en un seul clic. Le temps où vous passiez de longues heures à apprendre à utiliser plusieurs logiciels pour réaliser vos projets ou à convertir les fichiers est révolu ! Ce guide complet décrit en détail les étapes indispensables au montage, à la création d'effets, à l'étalonnage et à la composition d'une bande-son de qualité. Vous avez entre les mains l'outil qui vous permettra d'égaliser les professionnels d'Hollywood.

Ce que vous apprendrez dans ce livre

- Comment démarrer un projet, importer les médias et utiliser les métadonnées pour accélérer votre workflow.
- Réaliser des sélections, monter les plans dans la timeline et utiliser les outils de raccords contextuels.
- Créer des titres, ajouter des graphiques et des effets et animer les images clés.
- Comment modifier la vitesse des plans, ajouter des transitions, stabiliser les prises et animer les photos.
- Réaliser des corrections colorimétriques primaires et secondaires à l'aide des outils légendaires DaVinci Resolve.
- Comment harmoniser vos prises, utiliser l'outil de gestion de la couleur, donner du style à vos images et étalonner plusieurs plans à la fois.
- Comment se servir des Power Windows, suivre un élément en mouvement dans une prise, utiliser les courbes et ajouter des effets ResolveFX.
- Créer des effets Fusion simples, travailler sur une structure nodale et animer du texte.
- Réaliser l'égalisation et le mixage son final avec les nouveaux outils Fairlight
- Comment exporter des projets dans différents formats, par exemple destinés au Web ou aux productions broadcast.
- Mais aussi des dizaines de conseils et d'astuces qui transformeront votre façon de travailler !

À qui s'adresse ce livre

Le Guide complet DaVinci Resolve 15 s'adresse à la fois aux débutants et aux professionnels de la postproduction. Les débutants y trouveront des chapitres clairs et concis qui leur permettront de faire leurs premières armes en toute sérénité. Les professionnels qui souhaitent amorcer une transition vers DaVinci Resolve y trouveront des exercices pour apprendre à configurer les raccourcis clavier en un rien de temps. Ils découvriront également des techniques de montage et de raccord avancées, ainsi que des dizaines d'astuces pour maîtriser très rapidement le logiciel !

« DaVinci Resolve 15 est le premier logiciel de montage non linéaire qui regroupe tous les outils dont j'ai besoin. Sa capacité à répondre à la fois aux exigences du montage et de l'étalonnage professionnels, ses effets complexes, ses outils audio de pointe et sa prise en charge d'une large gamme de formats, dont la 4K, en font un logiciel hors pair. C'est certain, DaVinci Resolve 15 va révolutionner l'industrie ! »

Eric Wilson, Monteur NCIS : Los Angeles



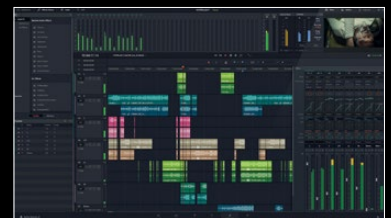
Montage professionnel



Effets Fusion



Étalonnage de pointe



Qualité Audio Fairlight