Septembre 2025

Guide des nouvelles fonctionnalités

Blackmagicdesign

DaVinci Resolve 20.2



Leading the Creative Video Revolution



Bienvenue

Bienvenue sur DaVinci Resolve pour Mac, Linux et Windows.

DaVinci est le logiciel d'étalonnage le plus réputé au monde et sert à étalonner les films, séries TV et publicités hollywoodiennes haut de gamme. Avec DaVinci Resolve, vous disposez d'outils de montage, d'étalonnage avancé, de mixage audio Fairlight et VFX Fusion dans une seule application, afin de monter, composer, étalonner, mixer et exporter les fichiers, du début à la fin.

DaVinci Resolve dispose des outils dont ont besoin les artistes VFX, les étalonneurs et les ingénieurs du son. Il repose sur les technologies audio et vidéo les plus avancées du marché.Grâce à cette mise à jour, nous espérons stimuler votre créativité en vous permettant de travailler plus facilement sur un outil que vous connaissez déjà, tout en offrant une toute nouvelle palette d'outils créatifs qui vous aideront à monter et à finaliser vos projets comme un pro !

Nous espérons que vous trouverez toutes les informations dont vous avez besoin dans ce guide des mises à jour. Avec son interface, son clavier et ses raccourcis personnalisables, DaVinci Resolve est un logiciel facile à prendre en main si vous avez l'habitude de travailler sur un autre logiciel de montage, et il comporte tous les outils dont vous avez besoin pour créer des projets de qualité.

L'équipe d'ingénieurs DaVinci Resolve



Grant Petty
PDG de Blackmagic Design

Sommaire

Introduction 4

Améliorations générales 5

Workflow URSA Cine Immersive 5

Appuyez et maintenez la touche C enfoncée pour que la tête de lecture survole les viewers 5

Variables des métadonnées d'horodatage pour les surimpressions d'informations et les chemins de rendu 6

Prise en charge de l'API de scripting pour ajouter des sous-titres dans les tâches de rendu 6

Prise en charge API pour le réglage des noms des plans sur la timeline et dans la bibliothèque de médias 6

Codecs & I/O 6

Cut et Montage 7

Page Cut uniquement 7

Page Montage uniquement 7

Pages Cut et Montage 14

Fusion 17

Prise en charge des repères personnalisés dans les viewers Fusion 17

Amélioration des commandes Alignement MultiText et Transformation 18

Animated Image Inputs pour Outils USD 18

Prise en charge multicouche pour 3 moteurs de rendu 19

Prise en charge multicouche du canal AOV pour moteur de rendu USD 19

Accélération des performances de l'effet Tracker de surface jusqu'à deux fois plus rapide 19

Étalonnage 20

Resolve FX Brume cinématographique 20

Prise en charge du canal alpha dans les effets ResolveFX Lumière 24

Accéder à un plan grâce à son numéro 24

Réinitialiser la couleur des nœuds sur plusieurs plans sélectionnés 25

Persistance du panneau latéral du DaVinci Resolve Advanced Panel entre les sessions 25

Gestionnaire de la couleur Resolve et Conversion d'espace colorimétrique utilisent désormais ITU BT.2408 25

Accélération des performances de l'effet Tracker de surface jusqu'à 2x 25

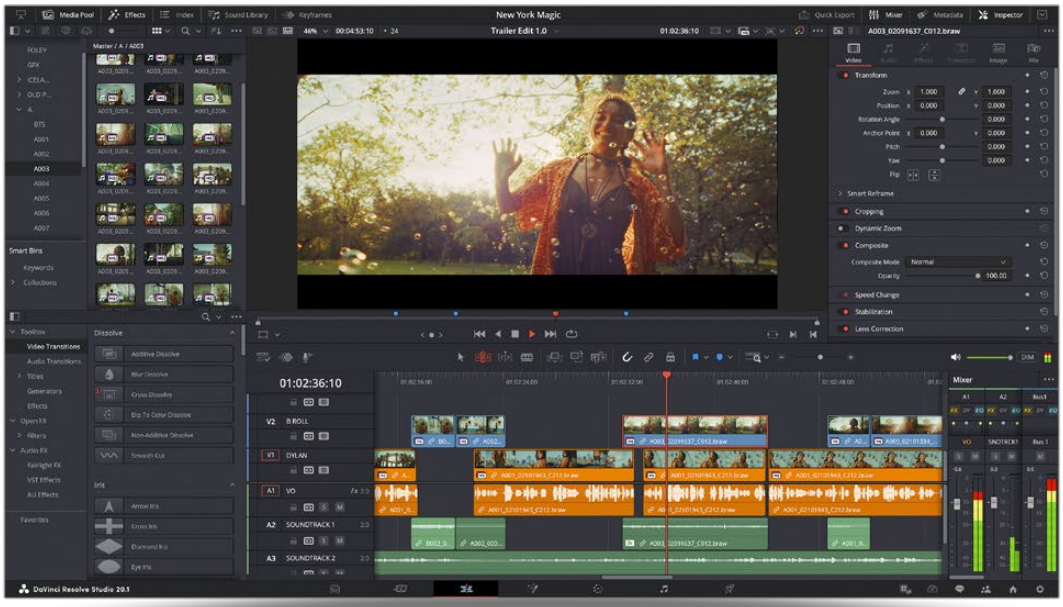
Fairlight 26

Paramètres du projet Fairlight 26

Introduction

La mise à jour DaVinci Resolve 20.2 ajoute des outils et des améliorations importantes aux fonctionnalités déjà présentes sur DaVinci Resolve 20.

Ce guide des nouveautés regroupe des informations détaillées pour chaque outil et amélioration apportés. Elles sont regroupées par page du logiciel. Ces changements seront inclus dans la prochaine mise à jour du manuel de référence DaVinci Resolve. N'hésitez pas à utiliser le sommaire interactif pour aller directement sur la nouvelle fonctionnalité qui vous intéresse.



Améliorations générales

DaVinci Resolve 20.2 propose de nombreuses améliorations importantes.

Workflow URSA Cine Immersive

De nouvelles mises à jour ont été implémentées dans le workflow DaVinci Resolve 20.2.

Streaming de la page Fusion vers Vision Pro

Vous pouvez désormais streamer le contenu immersif de la page Fusion vers le casque Apple Vision Pro Allez sur Espace de travail > Streamer sur visionOS et sélectionnez votre appareil AVP. Un réseau sans fil rapide (Wi-Fi 5 minimum ; Wi-Fi 6 de préférence) est recommandé pour un streaming fluide.

Option immersive dans PanoMap

Dans l'outil PanoMap de Fusion, on trouve une option Immersive pour modifier l'organisation du mapping sphérique vers d'autres formats.

Rotations et miroirs dans l'Immersive World Pose

Il est désormais possible d'appliquer des rotations et des miroirs dans l'Immersive World Pose de Fusion.

Rendu des médias 3D stéréoscopiques en Full Côte à côte et Haut en bas

Il est désormais possible de rendre des médias 3D stéréoscopiques en Full mapping Côte à côte et Haut en bas.

Prise en charge Calque Superposition Nœud pour les workflows 3D stéréoscopiques

Vous pouvez désormais utiliser l'option Calque Superposition Nœud pour les workflows 3D, comme c'était déjà le cas pour les projets 2D. Pour plus d'information sur l'option Calque Superposition Nœud, consultez le chapitre 143 « Node Editing Basics » dans le manuel de référence DaVinci Resolve.

Workflow EXR immersif

Les plans Blackmagic Immersive Camera BRAW rendus en EXR incluent désormais les images des deux yeux et les métadonnées de l'objectif. Ces fichiers EXR peuvent être utilisés pour les workflows VFX ou autres. Comme ils comportent tous des métadonnées immersives, ils peuvent être réimportés dans un projet immersif.

Appuyez et maintenez la touche C enfoncée pour que la tête de lecture survole les viewers

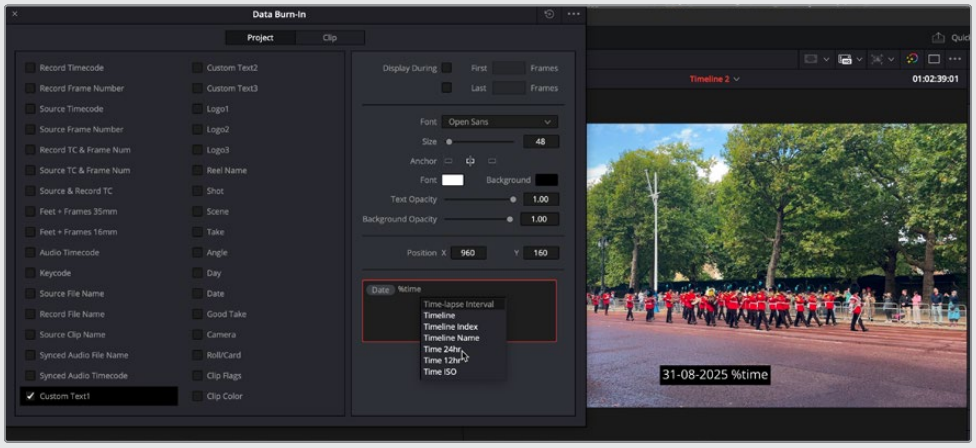
Vous pouvez désormais facilement parcourir les images dans n'importe quel viewer des pages Média, Cut, Montage et Étalonnage en maintenant la touche C enfoncée, et en survolant le viewer avec le pointeur.

Variables des métadonnées d'horodatage pour les surimpressions d'informations et les chemins de rendu

Vous pouvez désormais utiliser les variables des métadonnées d'horodatage dans la fenêtre Surimpression d'informations et dans les chemins de rendu pour l'exportation.

Variable Date : Saisissez %date dans le champ correspondant, et sélectionnez le format au choix Date, Date ISO ou Date US.

Variable Heure : Saisissez %heure dans le champ correspondant, et sélectionnez le format au choix Heure, Heure 24, ou Heure ISO.



Variables Date et Heure dans le champ Text1 personnalisable.

Prise en charge de l'API de scripting pour ajouter des sous-titres dans les tâches de rendu

Il est désormais possible de prendre en charge l'API de scripting pour ajouter des sous-titres dans les tâches de rendu. Pour plus d'informations, veuillez consulter la documentation pour les développeurs disponible sur Assistance > Documentation > Développeur.

Prise en charge API pour le réglage des noms des plans sur la timeline et dans la bibliothèque de médias

Il est désormais possible d'utiliser l'API pour le réglage des noms des plans sur la timeline et dans la bibliothèque de médias. Pour plus d'informations, veuillez consulter la documentation pour les développeurs disponible sur Assistance > Documentation > Développeur.

Codecs & I/O

Comme dans toutes les versions de DaVinci Resolve, la prise en charge des codecs et des formats a été enrichie pour les types de fichiers les plus courants (et ceux qui le sont moins).

- Prise en charge de l'encodage des plans Samsung APV.
- Prise en charge du décodage des images Sony ARW.
- Les plans WebP et GIF en image unique sont désormais importés comme des images fixes.

Cut et Montage

L'utilisation des pages Cut et Montage a été optimisée dans DaVinci Resolve 20.2. La page Montage comporte un nouveau sélecteur de pistes sources et un meilleur mécanisme de synchronisation du raccord Ripple.

Page Cut uniquement

Replay

Les améliorations suivantes ont été apportées aux outils Replay de la page Cut :

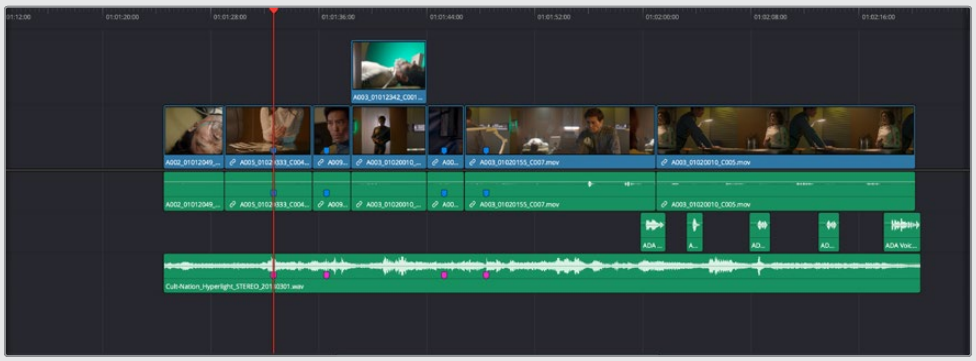
- Amélioration des transitions Stinger en replay dans les timelines entrelacées.
- Amélioration des retours avec le DaVinci Resolve Replay Editor et le mélangeur ATEM lors du lancement des Replay.

Page Montage uniquement

Les raccords Ripple préservent désormais la synchronisation lors d'opérations de montage.

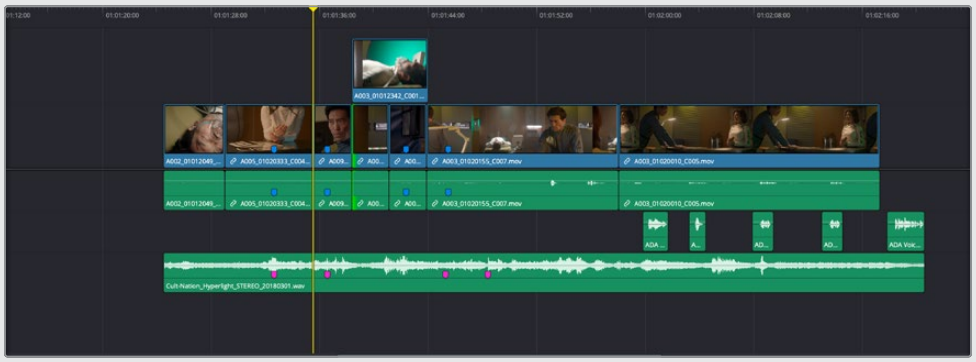
Le comportement Ripple de la page Montage a été repensé pour préserver la synchronisation dans la plupart des situations. Auparavant, le raccord Ripple n'affectait que les plans positionnés après le rognage en cours. Les plans situés avant le point de coupe étaient aussi parfois écrasés par ceux des autres pistes.

À présent, si la sélection automatique est activée, le raccord Ripple préserve automatiquement la synchronisation de tous les plans avant et après le point de coupe. Les plans des autres pistes sont coupés pour réaliser un raccord Insérer. De plus, les plans sur les autres pistes sont automatiquement rognés au niveau du point de coupe pour éviter d'aller au-delà de la piste placée en dessous.



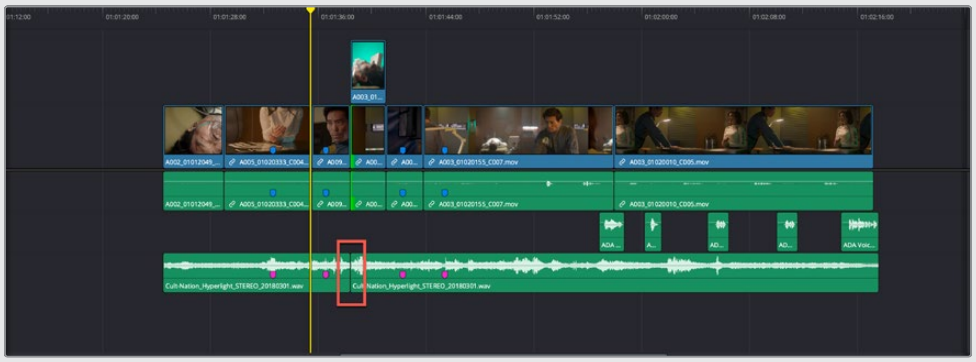
Timeline d'origine avant l'opération de rognage Ripple

La timeline d'origine se trouve ci-dessus. Vous remarquerez que les marqueurs roses sur la piste musicale sont alignés avec les marqueurs bleus sur les images sources. Ces marqueurs montrent le rythme de la musique parfaitement synchronisé avec l'image. Ces éléments doivent être conservés lors du rognage Ripple.



La timeline avec le raccord Ripple dans la version précédente

La timeline ci-dessus montre un rognage Ripple appliqué avec la version précédente de DaVinci Resolve 20.2. Vous remarquerez que le plan (point de montage vert) a été rogné et que les images ne sont plus synchronisées avec les marqueurs musicaux à droite. La vidéo sur la piste 2 n'a pas été rognée, elle cache donc la prise du dessous.



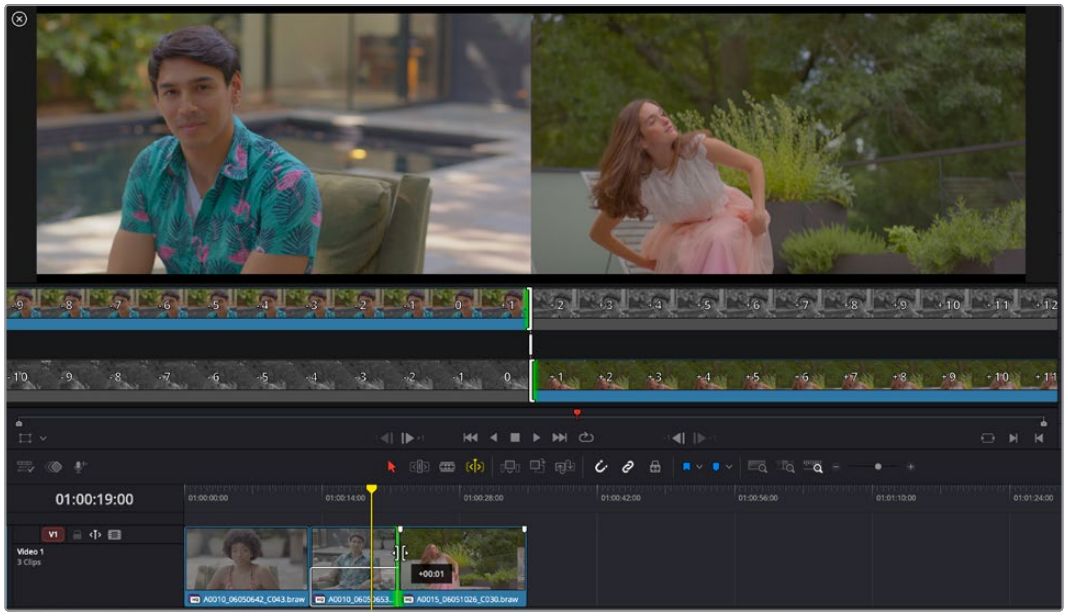
Dans DaVinci Resolve 20.2, après avoir effectué un raccord Ripple sur la timeline, on voit que la piste musicale a été coupée (rectangle rouge) pour préserver la synchronisation de toutes les pistes.

La timeline ci-dessus comporte un raccord Ripple appliqué avec la nouvelle méthode de DaVinci Resolve 20.2. Vous remarquerez sans doute qu'avec le rognage Ripple, tous les marqueurs de musique sont restés synchronisés et le plan vidéo sur la piste 2 a été rogné de la même façon. La timeline ci-dessus comporte un raccord Ripple appliqué avec la nouvelle méthode de DaVinci Resolve 20.2.

Cette nouvelle approche sera plus efficace pour la majorité des utilisateurs. Cependant, si vous préférez utiliser une autre méthode, il vous suffit de désactiver l'option Sync Locks (décrite ci-dessous) pour les pistes que vous souhaitez conserver sans modification.

L’éditeur de trim s’affiche automatiquement pendant le trim dynamique

En mode Rognage dynamique dans la page Montage, l’éditeur de Trim apparaîtra automatiquement dans le viewer pendant le rognage, vous épargnant une étape. Quand vous sortez du mode Trim, le viewer retournera automatiquement à son état normal.



En mode Rognage dynamique, l’interface de l’éditeur de Trim bascule automatiquement sur un seul grand viewer.

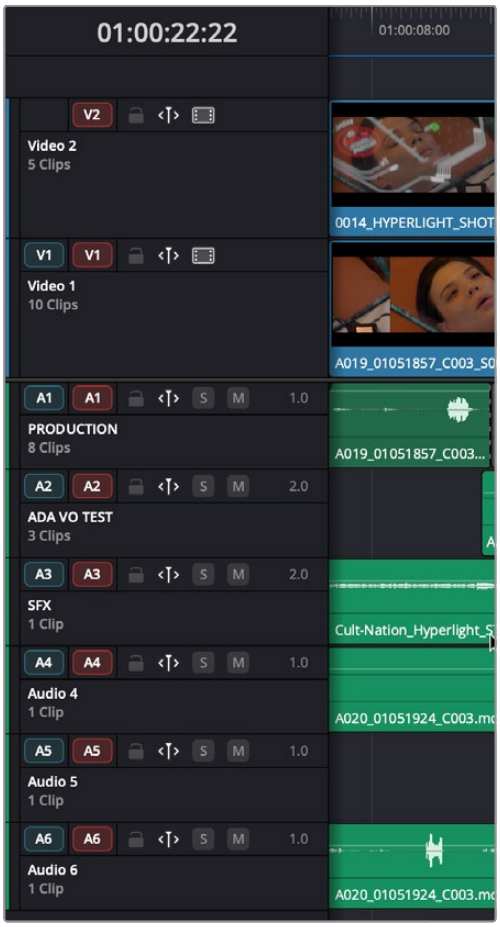
Préférences Utilisateur pour passer en mode Viewer unique pour l’éditeur de Trim

Par défaut, quand l’éditeur de Trim est activé (par exemple, en mode Rognage dynamique comme expliqué ci-dessus), le viewer simple apparaît et prend la place du viewer source. Cela vous donne un meilleur aperçu de votre point de coupe. Quand vous refermez l’éditeur de trim, le viewer retourne à son état initial.

Ce nouvel affichage automatique peut être activé ou désactivé dans DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Montage, en cochant/ décochant la case « Automatically switch to single viewer mode when opening trim editor ».

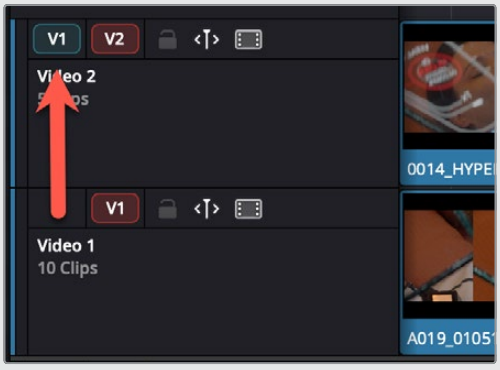
Amélioration du patching source et de destination dans le sélecteur de pistes sources

DaVinci Resolve 20.2 offre une nouvelle interface de patching des pistes, affichant deux colonnes sur la page de montage, appelée Sélecteur de pistes sources. La colonne de gauche (en bleu) représente les pistes des plans sources sélectionnés dans la bibliothèque de médias ou chargées dans le viewer source (par exemple, un plan avec une piste vidéo V1, et quatre pistes audio A1-4). La colonne de droite (en rouge) représente les pistes sur votre timeline (par exemple, deux pistes vidéo V1-2 et six pistes audio A1-6). Le sélecteur de pistes sources permet de définir quelle piste du plan source sera montée sur quelle piste de la timeline.



Quand vous utilisez le sélecteur de pistes sources, les pistes sources sont en bleu (gauche) et les pistes timeline sont en rouge (droite).

Les pistes sources peuvent être glissées sur différentes pistes de destination ou accessibles grâce au menu contextuel. Vous pouvez, par exemple, sélectionner la piste vidéo du plan source (piste bleue V1) et l'insérer sur la piste vidéo 2 de la timeline (piste rouge V2) en faisant glisser l'icône de V1 à V2. Il est également possible d'effectuer cette opération sans glisser-déposer : cliquez d'abord sur la piste bleue V1, puis cliquez sur la piste rouge V2.



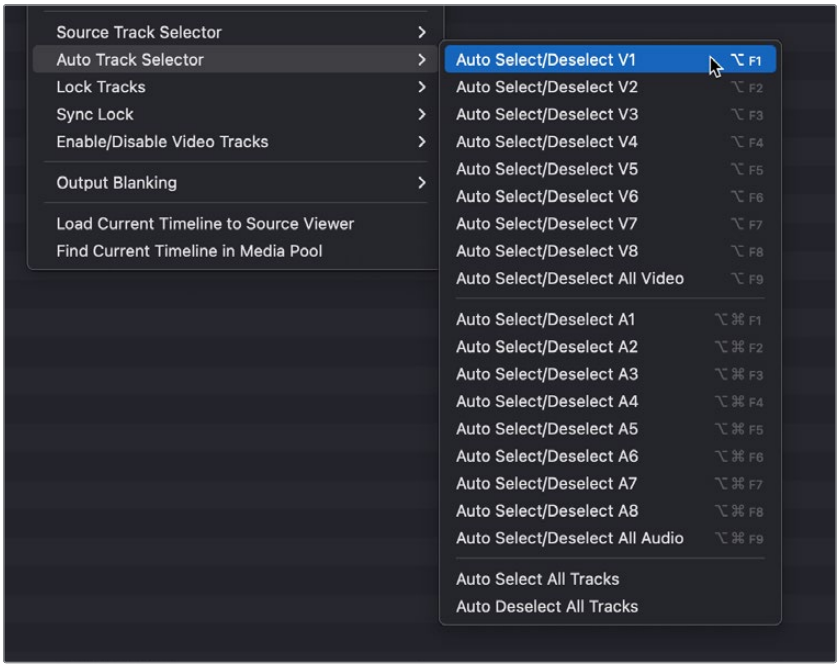
Piste vidéo source (V1 bleu) glissée sur la piste vidéo Timeline (V2 rouge) pour l'assigner et la monter sur cette piste

Si vous trouvez que cette opération vous ralentit, faites un clic droit sur le canal audio source (bleu) et routez une autre piste audio source vers la piste timeline en la sélectionnant dans le menu contextuel.



Vous pouvez aussi faire un clic droit sur la piste source audio (A3 bleue) et sélectionner une autre piste audio source pour l'assigner à la piste timeline A3 rouge dans le menu contextuel.

L'ancienne icône du sélecteur automatique des pistes a été supprimée. Sa fonction a été repensée et est désormais assurée par des commandes indépendantes. Toutes les fonctions liées aux opérations et à la sélection des plans et coupes les plus proches sont désormais déterminées par les commandes de sélection des pistes dans la colonne de droite (en rouge). Cette colonne comporte les mêmes raccourcis que les anciennes commandes du sélecteur automatique des pistes, qui se trouvent sous Timeline > Sélection automatique des pistes.



Toutes les anciennes opérations et tous les raccourcis du sélecteur automatique de pistes sont toujours présents. Leur fonction est simplement déterminée par les nouvelles icônes rouges de la timeline.

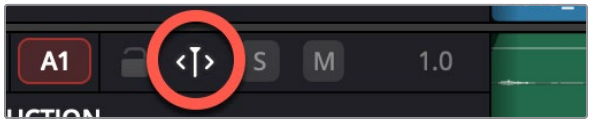
Avec ces changements, il est désormais beaucoup plus facile et plus clair d'effectuer le patching des pistes et de visualiser l'état des commandes de sélection des pistes.

Verrouillage synchronisé contrôlant le Ripple indépendamment de la Sélection automatique

Par défaut, le sync lock (verrouillage de synchronisation) est activé sur toutes les pistes. Cela empêche les plans reliés entre différentes pistes de se désynchroniser lors d'une opération Ripple (par exemple en cas d'opération de montage Supprimer et Ripple, où le reste de la timeline se décale vers la gauche pour combler l'espace vide). Cependant, ce comportement peut parfois provoquer l'écrasement involontaire d'une partie d'une piste que vous souhaitiez conserver. Par ailleurs, il n'est pas toujours nécessaire que toutes les pistes restent synchronisées.

Dans ces cas, une nouvelle icône, située à droite de l'icône de verrouillage des pistes, permet d'activer ou de désactiver individuellement le Ripple pour chaque piste. Le basculement du verrouillage de synchronisation fonctionne désormais indépendamment de la sélection automatique. Il vous permet de définir l'état de synchronisation selon le type de piste, sans influencer les états de sélection des autres pistes.

Activé, la piste suit le Ripple des autres pistes. Désactivé, le Ripple s'applique uniquement à cette piste, sans être affecté par les opérations de montage Ripple sur les autres.



Nouvelle icône de basculement du Ripple des pistes

Réinitialisation Source ➜ Destination

Si vous n'êtes pas satisfait de votre patching des pistes Source, vous pouvez revenir aux valeurs par défaut (V1/A1 source vers V1/A1 timeline). Choisissez simplement Timeline > Source Track Selector > Reset Track Selection pour rétablir instantanément le patch d'origine. Cette action peut être assignée à un raccourci clavier pour un accès plus rapide.

Action du menu Audio pour dégrouper l'audio synchronisé de la vidéo

Une nouvelle option est disponible dans Timeline > Audio > Detach Synced Audio from Video. Dans la page Montage, cette commande remplace tous les éléments audio synchronisés avec les médias audio d'origines issus de la bibliothèque de médias. Cette opération est particulièrement utile pour préparer une timeline destinée au mixage audio en utilisant le gestionnaire de médias ou des exportations .drt, sans les fichiers vidéo.

Ajout et gestion de champs de métadonnées personnalisés

Vous pouvez désormais ajouter vos propres champs de métadonnées aux plans dans les pages Média et Montage. Ces champs peuvent être définis uniquement pour le projet en cours ou pour tous les projets. Les types de champs disponibles :

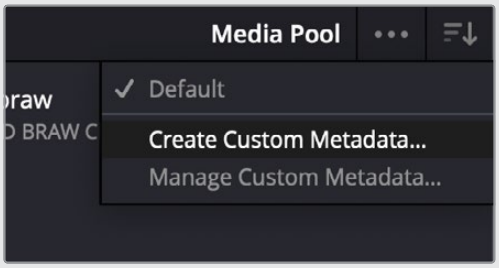
Texte simple : Une seule ligne.

Zone de texte : Plusieurs lignes pour des informations plus détaillées.

Numérique : Accepte une valeur numérique.

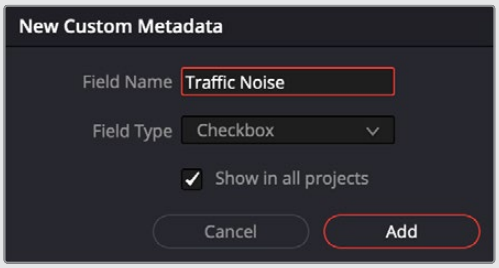
Timecode : Accepte un timecode unique.

Case à cocher : État actif/inactif.



Nouvelle fenêtre de métadonnées personnalisées

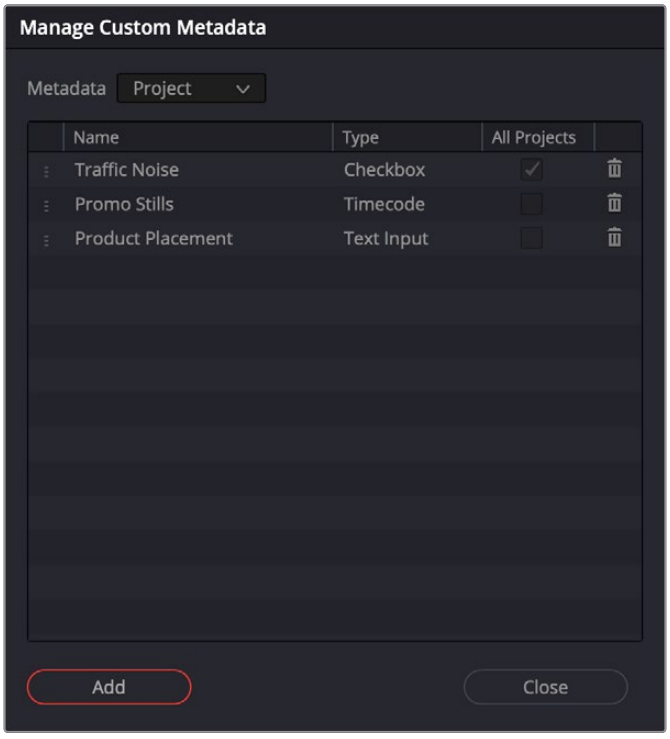
Pour ajouter ou modifier les métadonnées personnalisées, sélectionnez Create Custom Metadata dans le menu Options (...) de l'onglet Métadonnées (Metadata).



Nouvelle fenêtre de métadonnées personnalisées

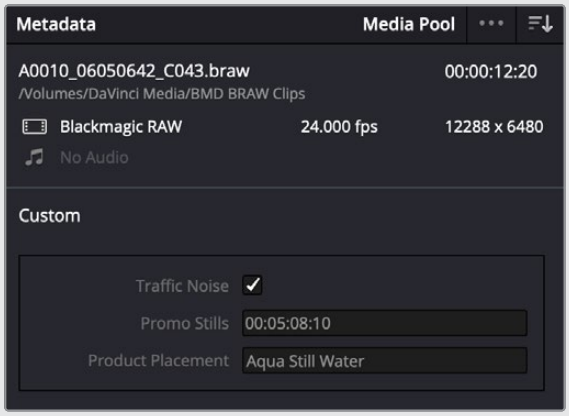
Ensuite, vous allez choisir le nom et le type, et si vous voulez que les champs apparaissent sur tous les projets. Recommencez autant de fois que nécessaire pour ajouter tous les champs dont vous avez besoin.

Afin de réorganiser, modifier et supprimer des types de métadonnées personnalisées, sélectionnez Manage Custom Metadata dans le menu Options (...) des métadonnées, puis appliquez les réglages nécessaires dans la fenêtre.



Interface Manage Custom Metadata

Une fois les champs choisis, vous allez pouvoir les générer comme n'importe quel autre champ de métadonnées dans l'onglet Métadonnées. Pour voir les champs des métadonnées personnalisées, sélectionnez le menu déroulant en haut à droite de l'onglet Métadonnées, et sélectionnez Personnaliser.



Champs Personnaliser les métadonnées générées

Vous pouvez définir les champs des métadonnées du projet actuel, ou sélectionnez « Afficher dans tous les projets » pour voir le champ dans tous les projets. Les métadonnées des projets sont sauvegardées avec le projet et disponibles pour tous les utilisateurs du projet. Les définitions des métadonnées interprojets sont conservées et affichées dans les projets et les bibliothèques de projets. Quand vous ajoutez une valeur au champ des métadonnées interprojets, celle-ci se trouve dans le projet et devient accessible par les autres utilisateurs du projet. Le panneau des métadonnées personnalisées affiche un ensemble de métadonnées du projet et des champs interprojets.

Prise en charge pour aplatir les plans multicaméras avec changements de vitesse

Vous pouvez désormais aplatir les plans multicaméras avec des changements de vitesse, comme pour les plans à vitesse normale.

Isoler Piste audio pour le viewer source

Si vous utilisez une timeline chargée dans le viewer source, vous pouvez désormais isoler une piste en particulier dans la timeline pour lire le contenu. Vous pourriez vouloir écouter uniquement la piste du micro perche, ou l'ISO spécifique du micro HF d'un personnage pendant que vous faites votre montage à partir de la timeline source. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton « S » de la piste audio que vous voulez isoler.

Pages Cut et Montage

Amélioration de l'ajout des images clés

Le nouvel éditeur d'images clés de DaVinci Resolve 20 a été affiné davantage dans la version 20.2.

Amélioration des mouvements des images clés vers le haut/bas/gauche/droite : Les images clés sélectionnées dans l'éditeur d'images clés peuvent être décalées vers le haut/bas/gauche/droite d'une image (frame), en utilisant Marque > Déplacer l'image clé sélectionnée (Mark > Move Selected Keyframe). Ces commandes peuvent être assignées à des raccourcis clavier.

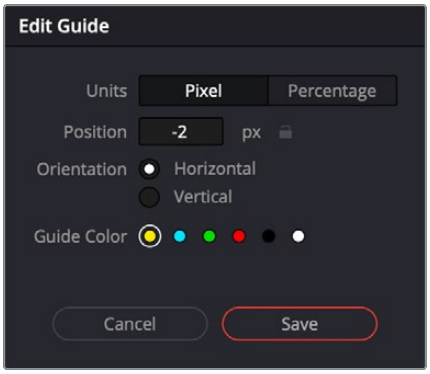
Les éditeurs de courbes et d'images clés dans la timeline incluent une barre d'outils : Le visualiseur d'images clés comporte désormais une barre d'outils avec les mêmes actions que l'éditeur d'images clés principal.

Majuscule + Clic sur Verrouiller ou Afficher Courbe bascule entre les paramètres de l'éditeur d'images clés : Vous pouvez appuyer sur la touche Majuscule et cliquer sur les icônes de verrouillage ou d'affichage des courbes dans l'éditeur de courbes pour activer tous les paramètres des images clés simultanément.

Appuyez sur Option et cliquez sur le verrouillage ou l'affichage des courbes pour activer uniquement les paramètres de l'éditeur d'images clés : Vous pouvez appuyer sur Option et cliquer sur les icônes de verrouillage ou d'affichage des courbes dans l'éditeur de courbes pour isoler uniquement le paramètre sélectionné. Appuyez sur Option et cliquez de nouveau pour désactiver uniquement le paramètre sélectionné et activer tous les autres.

Ajouter ou Modifier les repères pour les Couleurs, États de verrouillage et Types de position

La fenêtre Ajouter ou Modifier les repères a été améliorée et repensée pour faciliter la personnalisation des lignes repères. Vous pouvez désormais définir les couleurs individuelles, l'état du verrouillage, et les positions en pixels ou en pourcentage (sans affecter l'affichage global des repères) Beaucoup de ces options sont également accessibles via le menu contextuel en faisant un clic droit sur un repère.



Fenêtre Ajouter/Modifier Repère

Un clic dans le viewer privilégie désormais les informations de Fusion, de Transformation et les effets plutôt que les repères

Lorsque vous avez des informations Fusion, Transformation ou d'effets à l'écran, en plus des repères, DaVinci Resolve donne désormais la priorité aux premiers.

Compte à rebours pour les voix off avec bips sonores

Le compte à rebours affiché avant l'enregistrement d'une voix off produit désormais des bips sonores.

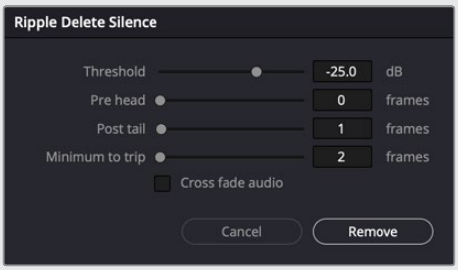
Préservation de l'automation des bus audio

Lorsque vous effectuez des montages (par ex. Supprimer et Ripple) dans les timelines Cut ou Montage, l'automation des bus audio est ajustée automatiquement pour rester synchronisée avec vos coupes.

Suppression automatique des silences pour un plan sélectionné

Vous pouvez désormais analyser et supprimer les silences d'un plan dans les pages Montage ou Cut, comme dans Fairlight. En sélectionnant un plan, et en choisissant Plan > Opérations Audio > Ripple et Supprimer Silence, vous pouvez ouvrir la fenêtre Ripple et Supprimer Silence.

- **Seuil :** Détermine le niveau maximum du signal audio (en dB) qui sera considéré comme du silence. Les signaux en dessous de cette valeur seront supprimés. Des valeurs plus élevées suppriment davantage d'audio.
- **Pré Tête :** Définit la durée de silence conservée avant chaque section audible.
- **Post Queue :** Définit la durée de silence conservée après chaque section audible.
- **Minimum sur Film fixe :** Spécifie la durée minimale de silence (en millisecondes) à retirer des plans sélectionnés. Des valeurs élevées laissent plus de silence, tandis que des valeurs faibles peuvent donner un son « haché ».
- **Fondu audio :** Permet de réaliser un fondu simple sur les plans audio restants afin d'adoucir le son si les poignées en début et en fin de plan sont assez longues.



La fenêtre Ripple et Supprimer Silence

Supprimer les silences d'un plan sur la timeline :

1. Sélectionnez un plan sur une piste.
2. Choisissez Plan > Opérations Audio > Ripple et Supprimer Silence.
3. L'apparence du plan sélectionné change, des bandes rouges verticales apparaissent, indiquant la position et la durée des silences détectés en fonction des paramètres réglés dans la fenêtre Supprimer Silence.
4. Cliquez sur Supprimer.

Tous les audio situés sous les bandes rouges seront coupés et supprimés, et les sections restantes du plan seront supprimées et décalées (Ripple) sur la timeline.

Transcription audio jusqu'à 75 % plus rapide sur macOS

La transcription audio sur macOS est désormais jusqu'à 75 % plus rapide.

Conversion de la voix jusqu'à 2x plus rapide sur macOS.

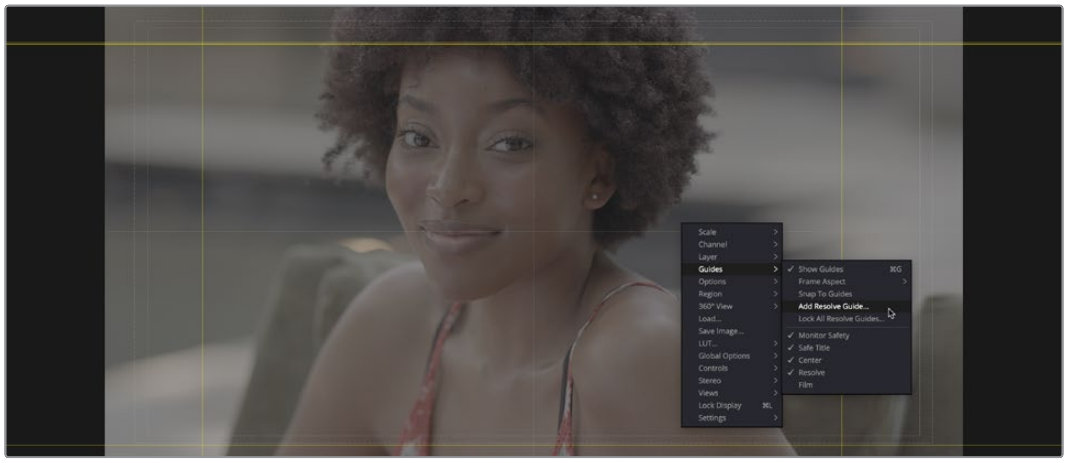
L'analyse de conversion de la voix sur macOS est désormais 2 fois plus rapide.

Fusion

Dans la version 20.2 de DaVinci Resolve, Fusion a été amélioré.

Prise en charge des repères personnalisés dans les viewers Fusion

Vous pouvez désormais créer vos propres repères personnalisés dans les viewers de la page Fusion. Cela permet de personnaliser complètement l'interface et de créer des géolocalisations dans l'image, puis d'aimanter l'image à cet emplacement dans les autres opérations. Vous pouvez créer des Repères, sous forme de lignes colorées qui traversent le cadre de façon horizontale ou verticale. Les repères sont des outils en surimpression qui permettent d'ajuster la position de la vidéo, et s'affichent uniquement dans le viewer.



Un viewer Fusion avec les repères activés

Les repères peuvent être affichés en faisant un clic droit dans le viewer et en sélectionnant Repères > Afficher repères ou en appuyant sur Command-G.

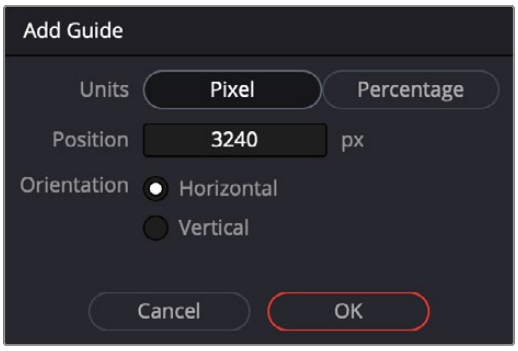
Afficher et créer une Ligne Repère :

1. Activez les repères en faisant un clic droit dans le viewer et en sélectionnant Repères > On (Command-G). Cela affichera un ensemble de lignes repères sur lesquelles vous pouvez cliquer et les déplacer dans l'image.
2. Créez un nouveau Repère en cliquant avec le bouton droit dans le viewer et en choisissant Repères > Ajouter Repère Resolve. L'ajout d'un repère Resolve rendra la ligne visible dans les autres pages de DaVinci Resolve.
3. Dans la fenêtre Ajouter Repère, choisissez la position et l'orientation souhaitées pour ce nouveau repère, puis cliquez sur OK.

   Unités : Choisissez pixel ou pourcentage pour sélectionner l'unité de placement de la ligne.

   Position : Entrez une valeur indiquant l'endroit dans l'image où la ligne repère doit se positionner. Vous pouvez également cliquer et faire glisser la ligne directement dans le viewer pour la positionner visuellement.

   Orientation : Choisissez une orientation horizontale ou verticale.



Fenêtre Ajouter Repère

Modifier, Supprimer ou Verrouiller une ligne repère :

- Cliquez et faites glisser la ligne sur une position dans le viewer.
- Vous pouvez supprimer une ligne en faisant un clic droit sur cette ligne dans le viewer et en choisissant Supprimer Repère.
- Vous pouvez modifier la position et l'orientation d'une ligne existante en faisant un clic droit sur cette ligne dans le viewer et en choisissant Modifier Repère.
- Les repères peuvent être verrouillés pour éviter de les déplacer accidentellement. Il suffit de cliquer avec le bouton droit sur la ligne et de choisir Verrouiller Repère. Pour verrouiller tous les repères en même temps, faites un clic droit dans le viewer et choisissez Repère > Verrouiller tous les repères Resolve.

Aimanter aux lignes repères

Faites un clic droit dans le viewer et choisissez Repères > Aimanter aux Repères pour activer le magnétisme. Quand vous déplacez le plan dans l'image avec les outils Fusion, si le bord de l'image se rapproche d'une ligne repère, il s'alignera automatiquement dessus.

Amélioration des commandes Alignement MultiText et Transformation

L'outil MultiText de Fusion possède désormais des commandes d'alignement supplémentaires dans l'onglet Disposition de l'inspecteur. Ces outils permettent d'aligner les calques de texte à gauche, centre horizontal, droite, haut, centre vertical, ou bas, en s'alignant sur le cadre ou sur la zone de réserve cadre. Dans l'onglet Page, vous pouvez maintenant ajuster la position et la taille de mise en page de l'ensemble des calques de texte en même temps.

Animated Image Inputs pour Outils USD

Des entrées d'images ont été ajoutées à quatre outils USD de Fusion : uShape, uReplaceMaterial, uDomeLight et uTexture. Lors de l'application d'une texture à un objet USD, ou de l'éclairage d'une scène avec uDomeLight, l'entrée Image permet d'utiliser des images provenant de n'importe quel nœud Fusion. Cela permet d'utiliser comme texture des outils Fusion (y compris des vidéos et des graphiques) au lieu d'une image pré-rendue.

Lorsque l'entrée Image est connectée, le paramètre Nom de fichier de l'inspecteur est masqué, et l'image précédemment utilisée est remplacée. Connecter un nœud à l'entrée Image pour uShape ou uReplaceMaterial applique l'image comme texture diffuse.

Contrairement à l'option Nom de fichier, qui ne permet d'utiliser qu'une image fixe, l'entrée Image permet d'utiliser des textures animées, offrant une flexibilité accrue pour l'éclairage et le texturage.

Prise en charge multicouche pour 3 moteurs de rendu

Le nœud Renderer3D produit désormais par défaut plusieurs passes d'éclairage pour la composition. Sept couches distinctes sont générées : Shadow, Diffuse, Specular, Ambient, Reflect, Refract et Fog. Le moteur de rendu génère toujours une image complète, mais chaque étape du processus de création est désormais accessible individuellement. Cela vous offre un contrôle accru sur le résultat final. Vous pouvez prévisualiser ces couches directement dans le viewer à l'aide de la commande de prévisualisation de couches.

Pour construire un résultat combiné, utilisez un des nœuds de compositing, tels que les nœuds Merge, MultiMerge ou Channel Booleans. Chaque passe doit être « Ajoutée », sauf pour Ombre qui doit être Multipliée.

Prise en charge multicouche du canal AOV pour moteur de rendu USD

Le nœud uRenderer de Fusion permet désormais de sortir ses AOVs sous forme de calques, ce qui vous permet d'utiliser un seul uRenderer pour générer tous les éléments nécessaires. En activant l'option Output AOVs as Layers, chacune des AOV existantes est exportée en tant que calque distinct.

Accélération des performances de l'effet Tracker de surface jusqu'à deux fois plus rapide

Les performances de l'outil Tracker de surface de Fusion ont été nettement améliorées, avec une augmentation de vitesse pouvant atteindre 2x.

Étalonnage

La page Étalonnage de DaVinci Resolve 20.2 inclut un nouvel effet Brume cinématographique et plusieurs autres améliorations.

Resolve FX Brume cinématographique

Les chefs opérateurs utilisent souvent des machines à brume (ou fumée) pour renforcer la profondeur et la subtilité des plans. Cela réduit le contraste et accentue l'effet à mesure que le sujet s'éloigne de la caméra.

L'effet Brume cinématographique reproduit ce comportement ainsi que les caractéristiques réelles de la brume/fumée en extérieur à l'aide de l'outil AI Depth Map (V2) pour estimer la profondeur et les objets d'un plan. Cela rend cet effet plus réaliste que l'ajout d'un simple effet de brume 2D, car elle existe dans un environnement 3D complet, y compris : la densité en fonction de la profondeur, la diffusion atmosphérique et la force du vent.



Image originale En fonction de votre budget,
vous n'aurez peut-être pas la possibilité d'enfumer tout Paris !



Prévisualisation de la carte de disparité de la prise,
qui crée un matte en fonction de la distance perçue par rapport à la caméra.



Image finale Les paramètres de la brume appliqués à la carte de disparité. Voyez comme la tour Eiffel est moins voilée que le reste des bâtiments.

Les informations de la carte de disparité sont utilisées pour piloter le modèle Diffusion atmosphérique avec plusieurs commandes utilisateur. Le paramètre Airlight contrôle la brume atmosphérique dans son ensemble, son intensité étant modulée uniquement par les informations de profondeur. Des valeurs plus élevées augmenteront le niveau de lumière ambiante et diminueront davantage la résolution. Le paramètre Densité simule une diffusion de particules plus importante et réduit le contraste général dans les zones où est appliqué le paramètre Airlight. Le paramètre Halo réagit à la lumière de la scène, ce qui est utile pour les plans incluant des sources très lumineuses qui justifient des niveaux élevés de brume.

Écraser Espace colorimétrique

Ces commandes permettent de changer les gamma et espaces colorimétriques source de l'effet s'il faut les configurer manuellement dans un workflow d'affichage. Par défaut, le réglage est « Utiliser la timeline », qui fera correspondre les espaces colorimétriques sélectionnés dans la section Gestion de la couleur des paramètres du projet.

- **Espace colorimétrique source :** Règle l'espace colorimétrique source, à choisir dans le menu déroulant.
- **Gamma source :** Règle le gamma source, à choisir dans le menu déroulant.

Carte de disparité

Ces commandes règlent les paramètres de la carte de disparité.

Prévisualiser la carte de disparité : Active la prévisualisation de la carte de disparité pour voir son analyse. Les zones les plus claires sont les plus lointaines et les plus sombres sont les plus proches.

Source de la carte de disparité : Permet de choisir la source de la carte de disparité, soit générée par l'effet, soit depuis l'entrée alpha du nœud si vous utilisez une carte externe.

Inverser : Inverse la carte de disparité entre Proche et Lointain.

Commandes avancées : Cette case active les commandes avancées.

- **Qualité :** Permet de choisir entre Meilleure qualité ou Plus rapide. Vous pouvez travailler en mode Plus rapide jusqu'à ce que l'effet soit quasiment finalisé, puis passer sur Meilleur qualité pour l'exportation.
- **Ajuster les niveaux de la carte :** Active les commandes Limite lointaine, Limite proche et Gamma comme décrit ci-dessous.

- **Isolation :** Limite les outils à une profondeur spécifique sur la carte.
- **Profondeur cible :** Sélectionne la profondeur que vous voulez isoler.
- **Tolérance :** Sélectionne la largeur de la plage de rendu que vous voulez isoler.
- **Adoucissement :** Définit à quel point la transition entre les profondeurs isolées et non isolées est douce ou nette.
- **Traitement Post :** Active les outils qui aident à enrouler l'effet plus étroitement autour des objets.
- **Post Filtre :** Adoucit la carte de disparité avec les contours des images.
- **Rétrécir / Agrandir :** Réduit ou élargit l'avant-plan.
- **Flou :** Adoucit l'image pour établir les couleurs à la moyenne sur la limite.
- **Régions Blanking :** Indique à la carte de disparité comment gérer les zones letterbox et pillarbox de l'effet.
  - **Traiter toute l'image :** Demande à l'IA d'ignorer toutes les informations sur la forme de la timeline et de ne traiter que les pixels visibles.
  - **Prise en charge automatique (défaut) :** L'IA traitera uniquement les portions d'image que DaVinci Resolve identifie comme contenant le média.
  - **Auto + Recadrage Suppl. :** Recommandé pour le recadrage des bandes noires. Cette option utilise la reconnaissance par DaVinci Resolve des pixels couverts par vos médias, mais permet de recadrer l'image ou le letterboxing en fonction de sa forme. Recommandée pour conserver la cohérence pendant le réglage des paramètres de la timeline.
  - **Rognage manuel :** Écrase le cadrage du contenu. Les connaissances de la forme du média par DaVinci Resolve sont ignorées.
- **Correction du flicker :** Définit l'intensité de la correction du flicker. Utilisez des valeurs plus faibles pour une meilleure qualité, et augmentez la valeur uniquement si des objets en mouvement commencent à présenter des contours indésirables.

Limite lointaine : Ajuste les niveaux de noir de la carte de disparité, et l'étendue (lointaine) de la zone comportant l'effet.

Limite proche : Ajuste les niveaux de blanc de la carte de disparité, et l'étendue (proche) de la zone comportant l'effet.

Gamma : Applique une courbe de gamma sur la carte de disparité, la rendant plus ou moins contrastée.

Diffusion atmosphérique :

Reproduit la manière dont l'atmosphère affecte la lumière à travers le brouillard et la brume.

- **Airlight :** Définit la quantité de brume ambiante, similaire à une source lumineuse hors champ comme la lune ou un grand lampadaire.
- **Densité :** Ajuste la densité de la brume.
- **Perte de résolution :** Ajoute du flou à l'image lorsque celle-ci est masquée par la brume.
- **Seuil du halo :** Détermine le niveau de luminosité nécessaire pour déclencher l'effet halo.

- **Halo :** Ajuste l'intensité de l'effet halo généré par les sources lumineuses.
- **Saturation :** Contrôle la saturation du halo.
- **Colorisation :** Permet de choisir une couleur pour teinter la brume.

Rayons de lumière

Simule un éclairage volumétrique émanant des sources lumineuses visibles dans l'image.

- **Activer Rayons de lumière :** Active l'ensemble des outils de Rayons de lumière.
- **Seuil de prévisualisation :** Affiche une prévisualisation montrant uniquement les zones lumineuses susceptibles de générer des rayons.
- **Seuil source :** Définit la luminosité minimale requise pour qu'un élément produise des rayons.
- Orientation des rayons Menu déroulant permettant de choisir entre « D'une position définie », (affiche les paramètres Position X ou Y), permettant de définir le point d'origine des rayons ; ou « D'un angle » qui permet de choisir la direction des rayons.
- **Angle :** Définit l'angle des rayons.
- **Longueur :** Permet d'allonger ou de raccourcir les rayons.
- **Adoucissement :** Floute les rayons émis.
- **Luminosité :** Ajuste la luminosité des rayons.
- **Saturation :** Ajuste la saturation de la couleur des rayons.

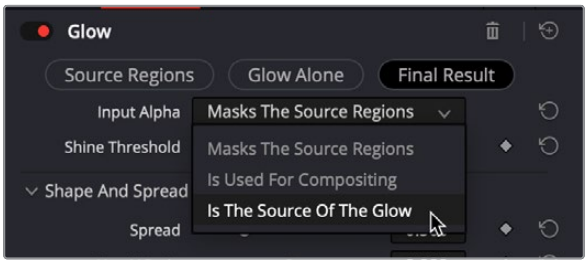
Perturbation de l'air

Ajoute du mouvement et perturbe la brume afin de simuler le vent ou d'autres conditions atmosphériques.

- **Activer Perturbation :** Active les outils de perturbation atmosphérique.
- Prévisualisation de l'influence Affiche une image montrant le motif de perturbation interagissant avec la carte de profondeur de la brume.
- **Intensité :** Ajuste la densité du motif de perturbation de l'air.
- **Luminosité :** Ajuste la luminosité du motif.
- **Amplitude :** Définit la taille du motif de perturbation.
- **Détails :** Contrôle le niveau de détails fins dans le motif.
- **Direction du flux :** Définit l'angle du motif de la perturbation.
- **Vitesse du flux :** Détermine la vitesse du déplacement du motif.
- **Taux de variation :** Contrôle la vitesse à laquelle le motif évolue dans le temps.
- **Première image :** Permet de définir l'image à partir de laquelle la variation commence.
- **Choisir l'image de départ de façon aléatoire :** Choisit une image de départ aléatoire, utile pour éviter que plusieurs plans utilisent exactement le même motif.

Prise en charge du canal alpha dans les effets ResolveFX Lumière

Les effets Resolve FX Lueur, Rayons de lumière, Reflet et Diffraction de l'ouverture peuvent désormais utiliser le canal alpha d'entrée comme source de l'effet de lueur. Cela est particulièrement utile pour les plans comportant beaucoup de VFX, où des mattes personnalisés et des sorties alpha Fusion sont utilisés pour définir des zones de lueur.



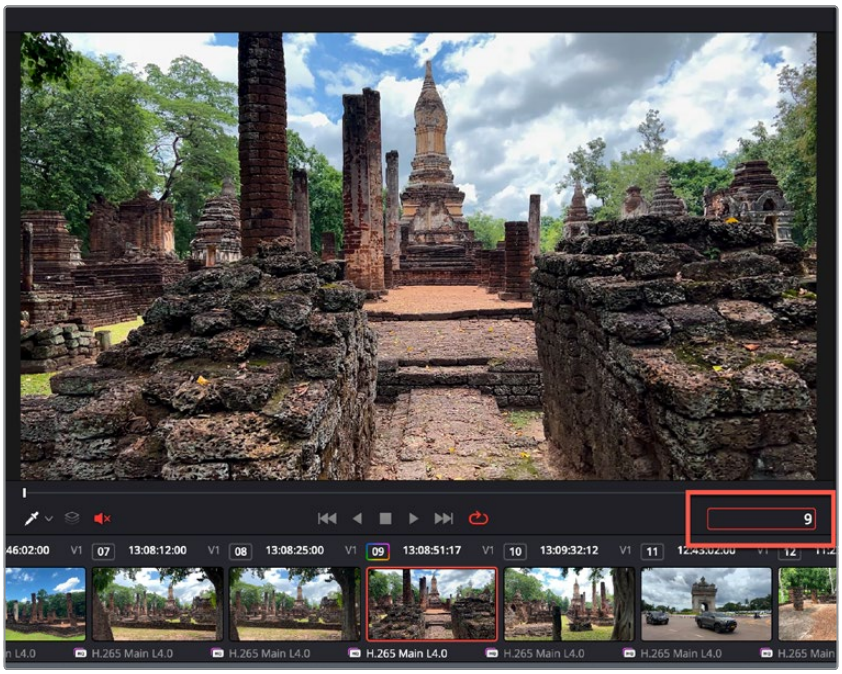
Vous pouvez sélectionner l'option « Is the Source of the Glow » pour indiquer que le canal alpha doit servir de source dans les effets du groupe Resolve FX Lumière.

Accéder à un plan grâce à son numéro

Vous pouvez désormais accéder directement à un plan spécifique dans la page Étalonnage en utilisant son numéro de plan dans la timeline Étalonnage.

Pour aller directement sur le plan, choisissez Lecture > Aller sur > Numéro du plan, puis saisissez le numéro du plan dans le timecode, et appuyez sur Entrée. Cette action sélectionne le plan et déplace la tête de lecture au début de celui-ci. Sinon, vous pouvez aussi saisir le numéro du plan, puis choisir Aller sur > Numéro du plan dans le menu (sans appuyer sur Entrée). Le résultat sera identique.

Pour plus d'efficacité et si vous l'utilisez fréquemment, cette action peut être assignée à un raccourci clavier « Numéro du plan ».



Le timecode (indiqué en rouge) vous permet de saisir le numéro du plan pour l'opération Aller sur le numéro de plan.

Réinitialiser la couleur des nœuds sur plusieurs plans sélectionnés

Si vous utilisez la fonction Suivre les changements de nœuds avec la couleur pour organiser votre travail sur la page Étalonnage, vous pouvez désormais réinitialiser la couleur des nœuds de plusieurs plans à la fois, au lieu de devoir le faire individuellement. Pour cela, sélectionnez les plans dont vous souhaitez réinitialiser la couleur, puis choisissez « Reset all node colors » dans le menu Options (...) de l'éditeur de nœuds.

Une fenêtre d'avertissement apparaît pour confirmer votre choix.

Persistance du panneau latéral du DaVinci Resolve Advanced Panel entre les sessions

À partir de DaVinci Resolve 20.2, les commandes des panneaux latéraux gauche et droit du DaVinci Resolve Advanced Panel restent affichées d'une session à l'autre.

Gestionnaire de la couleur Resolve et Conversion d'espace colorimétrique utilisent désormais ITU BT.2408

Le Gestionnaire de la couleur Resolve (RCM) et Conversion d'espace colorimétrique (CST) utilisent désormais la norme ITU BT.2408 pour les conversions HLG et PQ.

Accélération des performances de l'effet Tracker de surface jusqu'à 2x

Les performances de l'outil Tracker de surface de Fusion ont été nettement améliorées, avec une augmentation de vitesse pouvant atteindre 2x.

Fairlight

DaVinci Resolve 20.2 inclut les nouvelles fonctionnalités et améliorations Fairlight suivantes.

Paramètres du projet Fairlight

Le panneau Fairlight dans la fenêtre Paramètres de projet (Fairlight > Général) inclut désormais les paramètres suivants :

Enable Soft Fades

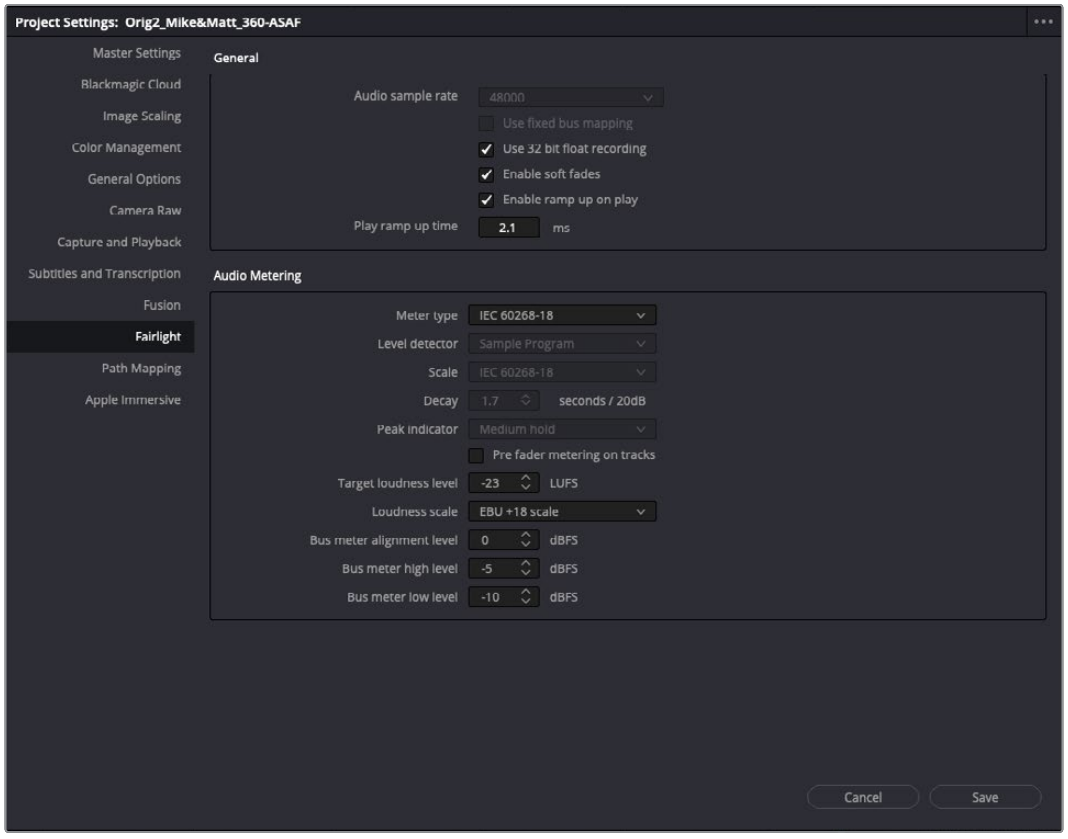
Depuis la version 14.0, Fairlight ajoute automatiquement un fondu enchaîné de 1,5 ms (72 échantillons) entre deux plans voisins. Cela permet de monter rapidement l'audio sans ajouter de fondus manuels et ainsi éviter les bruits indésirables pendant la lecture.

Dans DaVinci Resolve 20.2, cette fonction est activée par défaut, mais il est désormais possible de la désactiver. C'est particulièrement utile lorsque vous avez besoin d'entendre l'intégralité des plans audio.

Enable Ramp Up on Play

Lorsque cette option est activée, votre mixage effectue un fondu d'ouverture à chaque lecture. Par défaut, le temps de montée (ramp-up) est toujours de 2,0 ms, mais peut désormais être réglé jusqu'à 100 ms.

Cette option est particulièrement utile pour éviter les clics en début de la lecture, notamment pour les projets comportant un grand nombre de pistes.



Paramètres de projets Fades - Soft Fades & Ramp Up pour la lecture activée