

DAVINCI RESOLVE 17



Le guide du débutant

DaVinci Resolve 17



**DAVINCI
RESOLVE 17**
Téléchargement
gratuit

Auteur : Dion Scoppettuolo

Le guide du débutant

DaVinci Resolve 17

Le guide du débutant DaVinci Resolve 17

Dion Scoppettuolo

© 2021 Blackmagic Design Pty Ltd

Blackmagic Design

www.blackmagicdesign.com/fr

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

Édition de la collection : Patricia Montesion

Éditeur : Dan Foster

Rédacteurs : Chris Roberts, Daria Fissoun, Mary Plummer, Patrick Inhofer

Conception graphique : 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 (macOS) 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 13: 978-1-7369825-8-7

Sommaire

Avant-propos	ix
Mise en route	x
Remerciements	xiii
À propos de l'auteur	xiii
1 Montage ultra rapide avec la page Cut	1
Découvrir la page Cut	2
Visionner les plans avec la fonction Bande source	7
Assembler les extraits	14
Affiner les plans dans la timeline	21
Changer l'ordre des plans	26
Ajouter des plans de coupe	27
Insertion intelligente	31
Utiliser des pistes additionnelles	34
Rogner les plans de coupe	41
Ajouter des angles de vue avec l'option de montage Écraser la source	47
Utiliser un chutier synchronisé avec l'option Écraser la source	49
Ajouter de la musique, des effets et des titres	57
Exportation rapide	66
Révision	69
2 Démarrage rapide sur la page Montage	71
Réaliser un film d'une minute	72
Restaurer l'archive du projet	72
Découvrir la page Montage	74
Monter des plans sur la timeline	74
Raconter une histoire	79
Ajouter une bande-son	83
Régler les niveaux audio	84
Supprimer les plans de la timeline	85
Appliquer un trim aux plans	87
Réaliser un Pan and Zoom dans une photo	89
Ajouter un titre	93
Lire en mode plein écran	96
Révision	97

3 Démarrer un projet	99
Configurer les Paramètres du projet et les préférences Système et Utilisateur	100
Importer les plans	104
Créer de nouveaux chutiers	107
Prévisualiser et survoler les plans	109
Choisir des vignettes représentatives	110
Visualiser les métadonnées des plans	111
Ajouter des métadonnées personnalisées	112
Afficher les mots clés dans un chutier paramétrable	114
Créer des chutiers paramétrables	114
Sauvegarder l’affichage personnalisé des chutiers	117
Révision	119
4 Monter un bout à bout	121
Créer une timeline	122
Débuter le montage	123
Survoler les images avec les touches JKL	128
Insérer des plans dans la timeline	130
Utiliser le timecode	136
Écraser uniquement la vidéo	138
Ajouter un plan de coupe sur la piste Vidéo 2	141
Monter des plans à partir d’un chutier	144
Remplacer une prise	146
Révision	149
5 Déplacer les plans dans la timeline	151
Importer les projets et relier les fichiers	152
Appliquer un code couleur aux plans	153
Supprimer les plans de la timeline	155
Scinder un plan	161
Couper et coller les plans	164
Changer les plans de place	166
Révision	167

6 Apporter des modifications précises à la timeline	169
Importer une timeline	170
Personnaliser la disposition de l'écran pour réaliser vos raccords fins	171
Effectuer un raccord fin avec l'outil de sélection	172
Créer un montage programmé	173
Effectuer un raccord fin au niveau de la tête de lecture	176
Raccord Ripple	178
Réaliser un raccord fin à l'aide de données numériques	181
Sélectionner les pistes à rogner	183
Effectuer un raccord fin Roll	186
Réaliser un raccord par coulissement	188
Révision	190
7 Poser des transitions et des effets	191
Réaliser des fondus d'ouverture et des fondus au noir	192
Ajouter des fondus enchaînés	194
Personnaliser les transitions	196
Sauvegarder des préreglages personnalisés	197
Appliquer des transitions et des filtres de la bibliothèque d'effets	198
Appliquer des filtres d'effets	199
Recadrer une prise	202
Utiliser les commandes à l'écran	204
Animer un plan redimensionné	205
Créer des variations de vitesse constante	208
Lire au ralenti avec les commandes de variation de vitesse	210
Mettre en cache et rendre les effets	214
Révision	217
8 Travailler l'audio sur la page Edit	219
Utiliser les marqueurs	220
Personnaliser l'interface pour le montage audio	230
Ajouter des pistes et assigner du contenu	232
Appliquer un code couleur aux pistes	235
Trouver les marqueurs avec l'outil Edit Index	237

Voir les marqueurs dans un chutier	238
Relier les plans	240
Contrôler, isoler, et couper le son des pistes audio	241
Lire les indicateurs et régler les niveaux	242
Normaliser l'audio	243
Régler les niveaux dans l'inspecteur	244
Régler les niveaux dans la timeline	245
Changer le niveau sonore d'un plan	247
Ajout de fondus audio	250
Révision	251
Introduction à l'étalonnage	253
9 Réaliser des corrections colorimétriques primaires	261
Découvrir la page Étalonnage	262
Utiliser les outils de corrections primaires	265
Faire des réglages rapides	271
Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve	273
Appliquer des corrections automatiques	277
Vérifier les réglages sur les scopes	280
Régler les canaux de couleur individuels	283
Utiliser les courbes pour réaliser des corrections primaires	286
Comprendre les nœuds	290
Utiliser des nœuds pour des corrections indépendantes	290
Copier les corrections colorimétriques sur des scènes similaires	296
Révision	303
10 Appliquer des corrections secondaires	305
Masquer certaines zones avec des Power Window	306
Inverser la sélection avec les nœuds inversés	310
Appliquer des corrections secondaires avec les courbes HSL	312
Sélectionner des zones avec le sélecteur	315
Combiner le sélecteur et les Power Window	320
Utiliser le tracker	322
Appliquer des Resolve FX dans la page Étalonnage	324
Révision	327

11 Donner du style à son film	329
Configurer un projet	330
Utiliser des LUT	330
Créer une prise en noir et blanc	336
Créer un traitement sans blanchiment	339
Sauvegarder les corrections de plusieurs projets	344
Sauvegarder des LUT	344
Révision	345
Introduction à la postproduction audio et à l'illustration sonore	347
12 Mixer l'audio dans Fairlight	353
Explorer l'interface Fairlight	354
Visionner l'image	357
Renommer les pistes et appliquer un code couleur	358
Visualiser l'index	360
Changer le format des pistes	362
Rogner les plans dans Fairlight	363
Aligner les effets sonores	365
Enregistrer l'audio sur la timeline	367
Modifier les attributs du plan	372
Utiliser Fairlight FX	374
Régler le niveau des pistes	379
Révision	381
Introduction au compositing	383
13 Créer des effets dans Fusion	389
Explorer l'interface Fusion	390
Ajouter un premier effet	393
Effets de masque	396
Ajouter des plans de la bibliothèque de médias	398
Comprendre le nœud Merge	400
Relier les nœuds Merge en chaîne	402
Insérer et régler les effets	404

Appliquer des effets de la bibliothèque d'effets	406
Organiser les nœuds dans l'éditeur de nœuds	409
Ajouter du texte	410
Animer des images clés	415
Utiliser des modificateurs	419
Révision	423
14 Exporter le programme final	425
Exportier un fichier pour le Web	426
Personnaliser une option d'exportation	428
Révision	431
15 Gérer les médias et les bases de données	433
Consolider les médias	434
Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur	436
Travailler avec les bases de données DaVinci Resolve	438
Créer et utiliser les bases de données	438
Sauvegarder une base de données	440
Révision	441

Avant-propos

Merci d'avoir choisi le Guide du débutant DaVinci Resolve 17

DaVinci Resolve 17 est le seul logiciel de postproduction qui associe le montage, l'étalonnage, la postproduction audio, et les effets visuels dans un seul logiciel. L'ajout le plus important apporté à DaVinci Resolve 17 est sans aucun doute sa nouvelle page Cut révolutionnaire spécifiquement conçue pour les monteurs qui travaillent avec des délais serrés. Cette page permet de monter vos projets plus rapidement. Elle comprend les nouveaux outils disponibles et est conçue spécialement pour accélérer votre workflow.

La page Montage de DaVinci Resolve 17 comprend encore plus d'options d'étalonnage et de montage, des outils améliorés pour l'audio numérique sur la page Fairlight, et même des effets visuels 2D et 3D plus rapides sur la page Fusion. 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 17 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 17 et nous sommes impatients de découvrir vos productions !

Grant Petty
Blackmagic Design

Remerciements

Nous voudrions remercier tous ceux qui ont fourni les supports pour les différents exercices de ce livre.

- Brian J Terwilliger, Terwilliger Productions pour les rushes de « Living In the Age of Airplanes ».
- Nuyen Anh Nguyen, Second Tomorrow Studios pour “Hyperlight”.
- Chris Lang, Aaron Walterscheid, Nathan LeFever, et Sherwin Lau pour Organ Mountain Outfitters. “Furever Glass” musique composée et interprétée par Matt Carlin.

À propos de l’auteur

Dion Scoppettuolo est formateur certifié Blackmagic Design. Il travaille depuis de nombreuses années dans le domaine de la post-production. Il était entre autres chef de produit chez Avid technologies et au sein de l’équipe Produits professionnels d’Apple.

Il forme les professionnels qui travaillent au sein des meilleurs studios d’Hollywood, de New York, d’Europe et d’Asie. Il travaille en étroite collaboration avec les universités et écoles les plus renommées pour intégrer DaVinci Resolve à leur programme d’enseignement.

Mise en route

Merci d’avoir choisi le **Guide du débutant DaVinci Resolve 17**, 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 17 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 guide

- Monter, ajouter des effets, publier sur Internet depuis la page Cut.
- 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.
- Modifier la vitesse des plans, ajouter des transitions, faire un Pan and Zoom dans des photos.
- Utiliser les nouveaux modèles de titrage pour créer et animer vos propres titres.
- Naviguer dans la page Fusion, utiliser une interface reposant sur des nœuds pour créer des effets visuels.
- Réaliser des corrections colorimétriques primaires et secondaires à l'aide des outils légendaires DaVinci Resolve.
- Harmoniser vos prises, utiliser l'outil de gestion de la couleur, donner du style à vos images et étalonner plusieurs plans à la fois.
- 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.
- Exporter des projets dans différents formats et les publier directement sur YouTube et Vimeo.
- Mais aussi des dizaines de conseils et d'astuces qui révolutionneront votre façon de travailler !

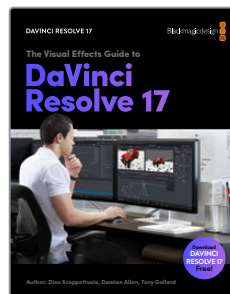
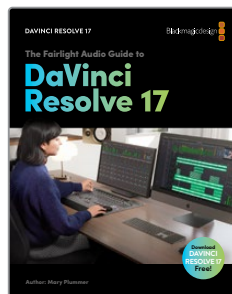
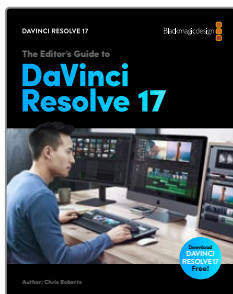
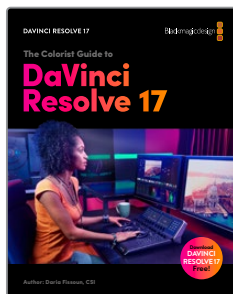
Programme de formation certifié Blackmagic Design

Blackmagic Design publie une série de livres de formation pour développer les compétences des utilisateurs DaVinci Resolve. Voici les titres de la collection :

- *Le guide du débutant DaVinci Resolve 17*
- *The Colorist Guide to DaVinci Resolve 17 (en anglais)*
- *The Editor's Guide to DaVinci Resolve 17 (en anglais)*
- *The Editor's Guide to DaVinci Resolve 17 (en anglais)*
- *The Visual Effects Guide to DaVinci Resolve 17 (en anglais)*

Que vous vouliez apprendre à utiliser DaVinci Resolve, maîtriser les techniques de montage avancées, étalonner vos images, mixer votre son comme un pro ou créer des VFX, 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 d'une heure comportant 50 questions pour recevoir votre attestation de réussite de la part de Blackmagic Design. Le lien vers l'examen en ligne se trouve sur la page Formation du site Blackmagic Design. Vous y trouverez également des informations supplémentaires sur le programme de formation et de certification officiel. Rendez-vous sur www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training.



Configuration système requise

Les exercices de ce livre portent sur la version DaVinci Resolve 17 pour Mac et Windows. Si vous travaillez sur une version antérieure, vous devez la mettre à jour afin de pouvoir utiliser toutes les nouvelles fonctionnalités.

REMARQUE Les exercices de ce livre font référence à des emplacements qui pourraient être différents si vous avez téléchargé ce logiciel sur l'App Store. Pour suivre correctement les exercices, nous vous recommandons de télécharger le logiciel DaVinci Resolve depuis notre site internet.

Télécharger DaVinci Resolve

Pour télécharger la version gratuite de DaVinci Resolve 17 ou ultérieure, 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 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 Movies (Mac) ou Vidéos (Windows) de votre ordinateur.

Pour télécharger et installer les fichiers :

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

- 1 Ouvrez le navigateur web de votre ordinateur Mac ou Windows.
- 2 Dans la barre d'adresse, saisissez :
www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training.
- 3 Faites défiler la page jusqu'au titre *Le guide du débutant DaVinci Resolve 17*.
- 4 Cliquez sur le lien Part 1 pour télécharger les médias. Le fichier IntroToResolve17Tutorials.zip fait environ 6GB.
- 5 Une fois le téléchargement terminé, ouvrez le dossier Documents et double-cliquez sur IntroToResolve17Tutorials.zip pour le dézipper, si ce n'est pas déjà fait. Vous verrez alors le dossier R16 Beginner Guide Lessons. Il contient tous les médias qui vous permettront de faire les exercices de ce livre.
- 6 Faites glisser le dossier R17 Beginner Guide Lessons vers le dossier Movies (Mac) ou Videos (Windows). Ces dossiers se trouvent dans le dossier Utilisateur de votre ordinateur.

Vous pouvez d'ores et déjà commencer le chapitre 1.

Recevoir une attestation de réussite

Une fois tous les exercices de ce livre faits, 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.

Chapitre 1

Montage ultra rapide avec la page Cut

La page Cut est parfaite pour les projets aux délais serrés. Son interface simple permet d'apprendre rapidement à utiliser toutes les fonctionnalités. Quelle que soit l'action que vous faites sur cette page, elle aura une conséquence directe. De cette manière, vous passez plus de temps à monter et moins à trouver le bon outil. En outre, l'interface s'adapte à toutes les tailles d'écran.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 90 minutes de travail.

Objectifs

Découvrir la page Cut	2	Rogner les plans de coupe	41
Visionner les plans avec la fonction Bande source	7	Ajouter des angles de vue avec l'option de montage Écraser la source	47
Assembler les extraits	14	Utiliser un chutier synchronisé avec l'option Écraser la source	49
Affiner les plans dans la timeline	21	Ajouter de la musique, des effets et des titres	57
Changer l'ordre des plans	26	Exportation rapide	66
Ajouter des plans de coupe	27	Révision	69
Insertion intelligente	31		
Utiliser des pistes additionnelles	34		

Découvrir la page Cut

En matière de montage, il n'existe pas de solution universelle. C'est pourquoi DaVinci Resolve propose désormais deux approches différentes pour réaliser votre montage : la page Cut et la page Montage. La page Cut a été conçue pour accélérer le montage. Rapidité et précision sont les mots clés. Elle s'adapte à tous vos projets, des épisodes de série télé, aux documentaires ou aux programmes d'actualité, mais aussi à vos vidéos d'entreprise, vos clips musicaux ou vos publicités. Les outils de la page Cut uniques et intuitifs permettent de gérer un grand nombre d'heures de vidéos.

Présentation du Speed Editor

Le DaVinci Resolve Speed Editor a été conçu pour fonctionner avec la page Cut et rendre le processus de montage plus rapide. Vous pouvez utiliser de vraies commandes, ce qui est plus agréable que d'utiliser uniquement un logiciel.



Contrairement à la souris, la molette permet de faire des recherches et de positionner précisément la tête de lecture dans la timeline. C'est comme si vous aviez la timeline dans la main. Les touches de rognage et la molette permettent de faire du rognage en direct, pour un résultat plus rapide et plus précis.

Dans les deux prochains chapitres, nous vous expliquerons comment utiliser le Speed Editor au lieu de la souris ou du clavier.

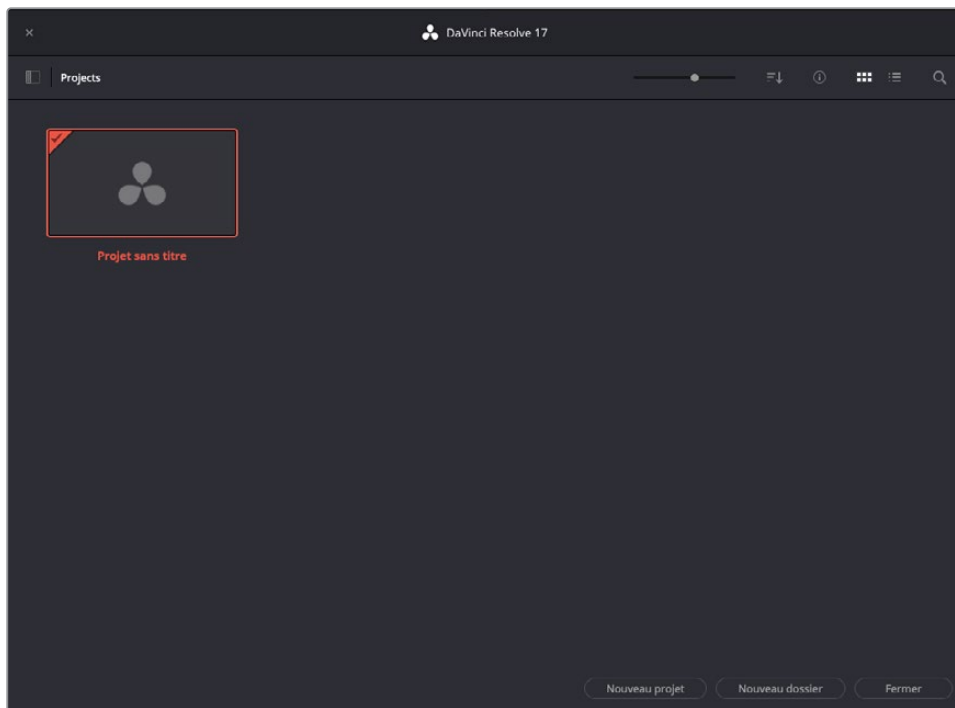
Elle fonctionne parfaitement avec le DaVinci Resolve Speed Editor ou le DaVinci Resolve Editor Keyboard. Ces deux appareils permettent aux monteurs de travailler les images vidéo comme s'ils manipulaient de la pellicule.

En outre, ces deux pages peuvent être utilisées ensemble. Comme pour toutes les autres pages de DaVinci Resolve, vous pouvez passer à tout moment d'une page à l'autre. Vous êtes donc en mesure d'exploiter pleinement le logiciel.

Pour explorer la page Cut, commençons par créer un projet et importer des plans.

REMARQUE À ce stade, vous devriez avoir déjà téléchargé le contenu permettant de faire les exercices décrits dans ce livre et repéré les fichiers dans le dossier Documents.

- 1 Commencez par ouvrir DaVinci Resolve.

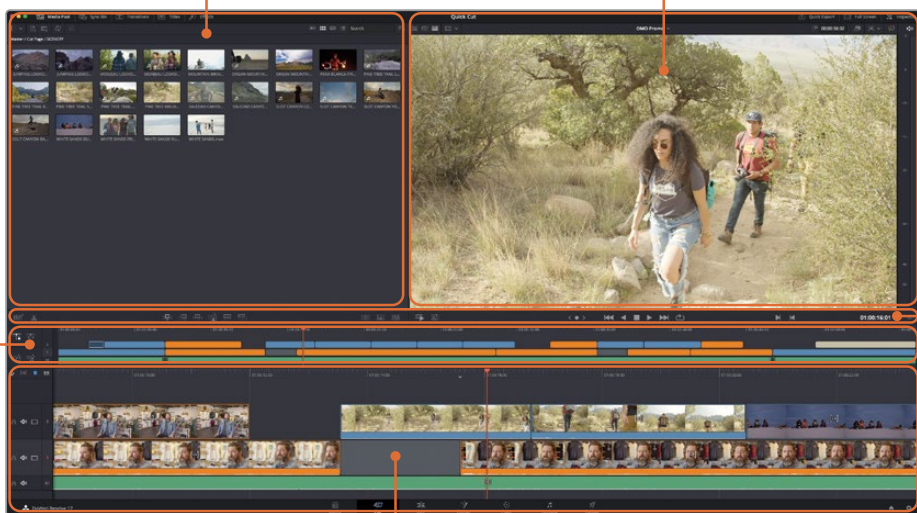


La fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager) s'ouvre. Ici, vous trouverez tous les projets que vous avez créés. Un projet constitue la production sur laquelle vous travaillez. Dans Resolve, il comprend les timelines et les médias reliés aux fichiers sources qui se trouvent sur votre disque dur.

- 2 Cliquez sur Nouveau projet (New Project) et renommez-le **OMO Quick Cut**. Cliquez sur Créer (Create).
DaVinci Resolve s'ouvre et le dernier onglet utilisé s'affiche.
- 3 En bas de la fenêtre, cliquez sur l'onglet Cut pour ouvrir cette page.

La bibliothèque de médias contient tous les plans et toutes les timelines montées.

Le viewer alterne entre l'affichage des plans sources et de la timeline.



La timeline supérieure affiche la timeline en entier.

La barre d'outils contient des boutons de lecture, de montage et de transition.

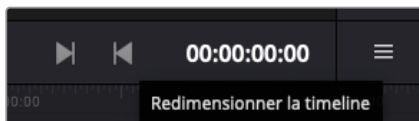
La timeline du bas affiche une vue détaillée de la position actuelle de la tête de lecture dans la timeline.

Quand nous réfléchissons à la structure de la page Cut, le but était de proposer une solution de montage encore plus rapide. Les pages Cut et Montage ont des interfaces différentes afin de mieux répondre aux besoins spécifiques des monteurs. La page Cut supprime toutes les étapes qui vous feraient perdre du temps. Chaque bouton sur lequel vous appuyez et chaque action que vous faites produisent un résultat immédiat. Ici, pas de clic inutile ou d'options à configurer. La page Cut vous mâche le travail et accélère votre workflow.

En haut à gauche se trouve la bibliothèque de médias. Dans cette fenêtre, vous pouvez trier, organiser et voir les plans.

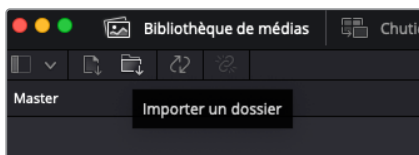
Pour mieux voir l'image, vous pouvez redimensionner l'interface.

- 4 Cliquez sur Redimensionner la timeline (Resize Timeline) sous les vumètres et faites-le glisser vers le bas pour laisser plus d'espace à la bibliothèque de médias et au viewer.



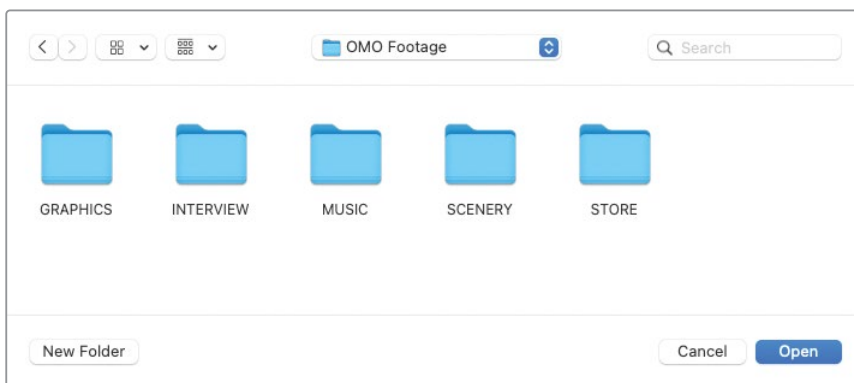
Quand vous commencez un projet, vous pouvez importer les médias en utilisant les boutons en haut à gauche.

- 5 En haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Importer un dossier (Import Media Folder).



ASTUCE Le bouton d'importation des médias (Import File) permet d'importer un ou plusieurs médias audio, vidéo ou graphique.

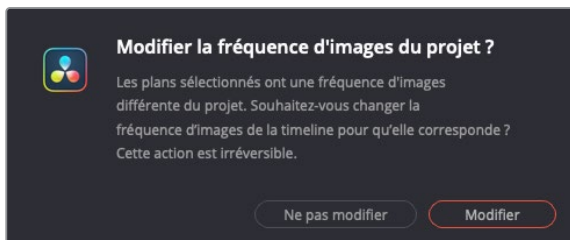
- 6 Dans la fenêtre qui s'ouvre, allez dans le dossier Documents, où se trouve le dossier R17 Beginners Guide / Lesson 01.
- 7 Choisissez le dossier OMO Footage.



Dans ce dossier, les sous-dossiers comprennent des plans d'interview, des plans de paysage, des graphiques, de l'audio et des plans du magasin. Si vous importez un dossier qui contient des sous-dossiers, sa structure est conservée.

- 8 Cliquez sur Ouvrir (Open) pour importer les dossiers et les plans.

Une fenêtre vous informe que la fréquence d'images des plans que vous importez est différente de la fréquence d'images du projet. Grâce à ce message d'avertissement, vous pouvez directement changer la fréquence d'images, sans ouvrir d'autres paramètres.

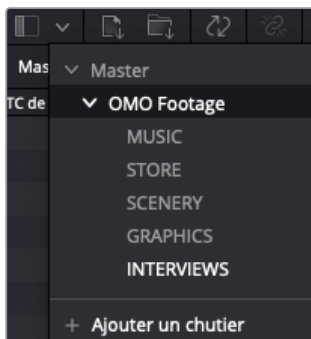


- 9 Cliquez sur Modifier (Change) pour que les paramètres du projet réglés dans DaVinci Resolve correspondent à la fréquence d'images des plans importés.

Les médias sont importés dans la bibliothèque de médias et les dossiers se transforment en chutier. Chaque projet contient un chutier, le chutier Master. Celui-ci peut contenir à son tour d'autres chutiers, des images et des timelines.

La page Cut permet de passer d'un chutier à l'autre très facilement.

- 10 Choisissez le chutier INTERVIEWS.



Les chutiers, comme les dossiers, permettent de regrouper les plans en catégories. Bien que ces chutiers aient été créés quand vous avez importé les plans, vous pouvez créer vos propres chutier et y accéder à tout moment.

ASTUCE Vous pouvez créer vos propres chutiers pour organiser les images en choisissant Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin).

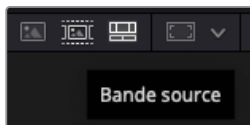
- 11 Cliquez sur la liste des chutier et cliquez sur Master pour aller sur le chutier master du projet.

REMARQUE Si vous souhaitez déplacer un plan dans un autre chutier, sélectionnez le plan et faites-le glisser dans la liste des chutiers. La liste reste ouverte et vous pouvez choisir dans quel chutier déplacer le plan.

Visionner les plans avec la fonction Bande source

La majorité des logiciels nécessitent de visionner les plans un à un avant de choisir les segments des plans que vous voulez monter. Quand on a beaucoup d'images, même sur un petit projet, la page Cut permet de visionner les séquences vidéo très rapidement.

- 1 En haut du viewer, cliquez sur le bouton Bande source (Source Tape).



La bibliothèque de médias se réorganise pour afficher le contenu du projet.



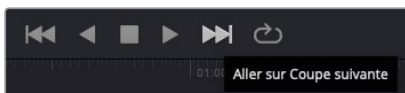
En mode Bande source (Source Tape), vous pouvez facilement visualiser les images dans le viewer.

- 2 Tirez la tête de lecture sous le viewer pour faire défiler rapidement les images.
Vous verrez qu'au fur et à mesure du visionnage, le plan en train d'être lu est en surbrillance dans le chutier.

ASTUCE Le son est audible quand vous faites défiler les images.
Vous pouvez modifier ce comportement en choisissant Timeline > Scrub Audio (Timeline > Audio Scrubbing), ou en appuyant sur Majuscule-S.

Les lignes blanches verticales correspondent à chaque nouveau plan. Vous pouvez facilement avancer ou retourner sur le plan de votre choix.

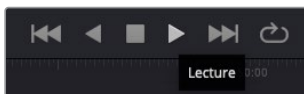
- 3 Cliquez sur Aller sur Coupe suivante (Go To Next Edit) sous le viewer pour aller directement au début du plan suivant ou cliquez sur Aller sur Coupe précédente (Go To Previous Edit) pour aller directement au début du plan précédent.



ASTUCE Vous pouvez également aller sur n'importe quel plan dans la bibliothèque de médias en cliquant sur la vignette.

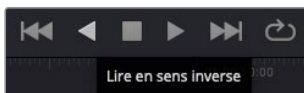
Pour lire un plan en mode bande source, vous pouvez utiliser les commandes de transport.

- 4 Cliquez sur le bouton Lecture (Play) pour lancer la lecture.



Le plan sélectionné est lu.

- 5 Cliquez sur le bouton Lire en sens inverse (Play Reverse).



Le plan sélectionné est lu à l'envers.

- 6 Cliquez sur le bouton Stop pour interrompre la lecture.

Vous pouvez aussi faire défiler le plan sélectionné si vous essayez de trouver un endroit spécifique.

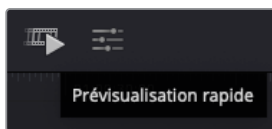
- 7 Utilisez la molette pour faire défiler lentement le plan.



Quand vous utilisez la molette (et si le plan comporte du son), le viewer affiche une version zoomée de la forme d'onde.

Enfin, vous pouvez rapidement visualiser toutes les images avec la fonction Prévisualisation rapide (Fast Preview).

- 8 Cliquez sur le bouton Prévisualisation rapide (Fast Preview) pour démarrer la lecture rapide.



Cette fonctionnalité lit le plan et règle la vitesse en fonction de la longueur du plan. Les plans plus longs sont lus plus rapidement que les plans plus courts. Il faut donc le même temps pour visionner les plans. Cela vous permet d'avoir un aperçu de vos images. Une fois le contenu lu, vous devriez avoir repéré quelques prises que vous aimeriez utiliser pour le montage.

Fonctions de lecture avec le clavier

La lecture sur la page Cut fonctionne avec les raccourcis clavier JKL classiques. Au lieu d'utiliser les boutons sous le viewer, essayez les combinaisons suivantes pour contrôler la lecture :

L—lecture avant

J—lecture arrière

K—Interrompre la lecture

LL—Lecture avant en vitesse x2
(maintenez la touche L enfoncée pour aller jusqu'à x64)

JJ—Lecture arrière en vitesse x2
(maintenez la touche J enfoncée pour aller jusqu'à x64)

Maintenez la touche K enfoncée et appuyez sur L ou J—avance d'une image à la fois vers l'avant ou vers l'arrière

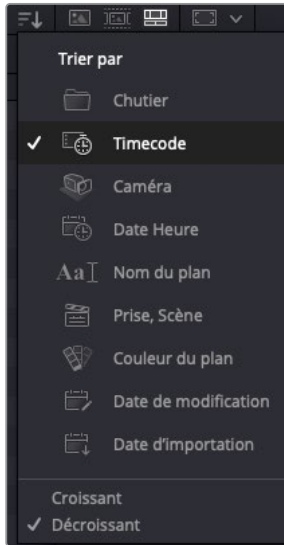
Maintenez les touches K et L ou J enfoncées—lecture avant ou arrière au ralenti.

Modifier les plans dans la bande source

En plus de visualiser les plans de différentes manières, vous pouvez également modifier l'ordre des plans et leur affichage.

Le mode Bande source affiche toujours les plans du chutier sélectionné (ainsi que ceux qui se trouvent dans les sous-chutiers) dans la bibliothèque de médias et l'ordre dans lequel ils s'affichent.

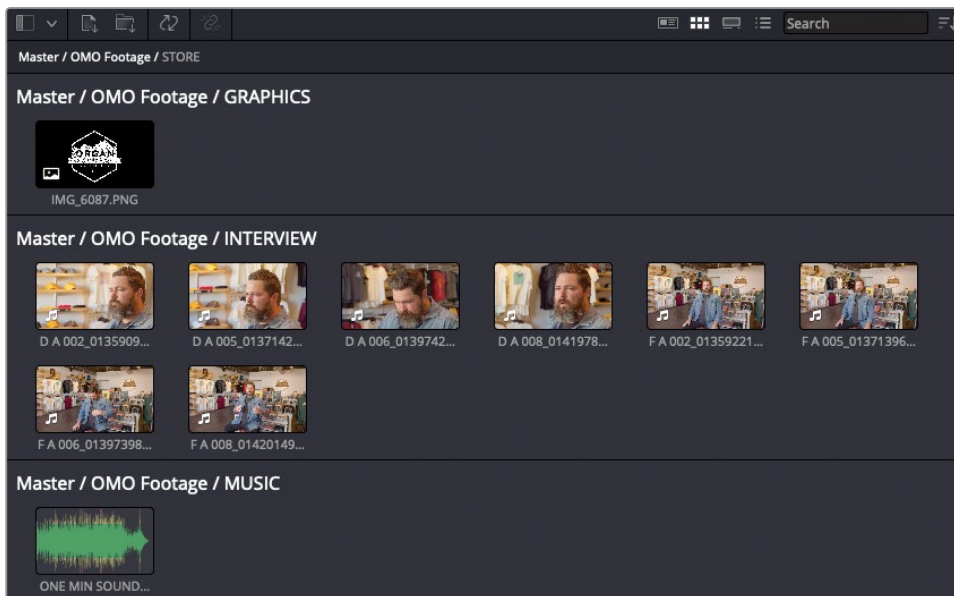
- 1 Cliquez sur le menu Trier par (Sort Media By) en haut de la bibliothèque de médias.



Par défaut, les plans sont affichés par ordre croissant du timecode enregistré. Les plans dont le timecode est le plus ancien seront donc affichés en premier.

- 2 Réglez l'ordre sur Chutier (Bin).

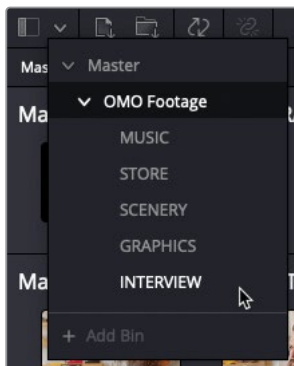
Maintenant, les plans sont affichés dans l'ordre du chutier. Vous avez sans doute remarqué que les plans ont également changé d'ordre dans le viewer Bande source.



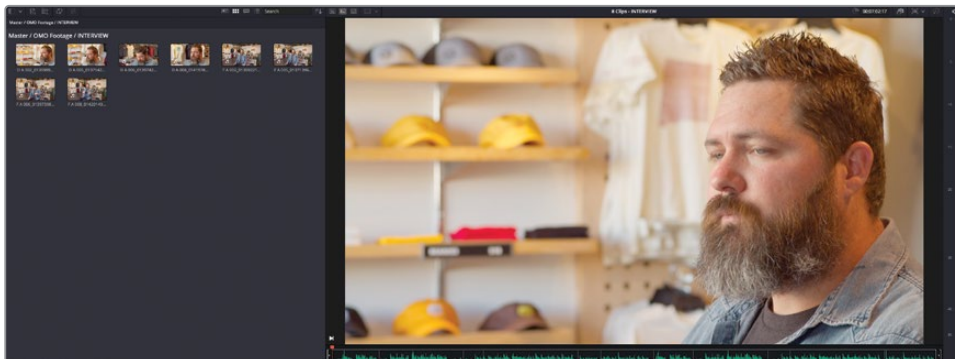
REMARQUE Les plans audio, comme la musique ou les effets sonores ne sont pas affichés dans la bande source, mais ils se trouvent dans la bibliothèque de médias.

Vous pouvez également limiter le nombre de plans affichés dans la bande source. C'est particulièrement utile dans les projets de grande envergure.

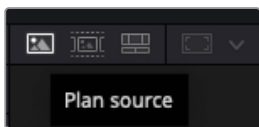
- 3 Cliquez sur la liste des chutiers et sélectionnez le chutier INTERVIEWS.



La bibliothèque de médias et la bande source n'affichent plus que les plans du chutier INTERVIEWS. Ils sont triés par nom et regroupés par timecode.



- 4 Retournez sur le chutier Master et affichez tous les plans dans la bande source.
Vous pouvez également afficher un seul plan de la bibliothèque de médias dans le viewer. C'est très utile si vous voulez vous concentrer sur un seul plan, par exemple une interview.
- 5 Allez à la fin de la bibliothèque de médias et sélectionnez le plan **OMO STORE EXT FRONT** dans Master/OMO Footage/STORE.
La tête de lecture se positionne au début du plan.
- 6 Cliquez sur le bouton Plan source (Source Clip) en haut du viewer pour afficher le plan **OMO STORE EXT FRONT**.



- 7 Cliquez sur le bouton Bande source pour retourner sur la bande source complète.

ASTUCE Vous pouvez naviguer entre les modes Bande source et Plan source en appuyant sur Majuscule-Q.

Parfait ! Vous devriez déjà avoir une meilleure compréhension de la page Cut pour visualiser rapidement vos plans. Maintenant, montons ces plans pour en faire une courte vidéo publicitaire.

Visualiser les plans avec le Speed Editor

La partie droite du Speed Editor comprend des boutons dédiés pour passer de la timeline aux modes Bande source. La molette de recherche permet de trouver des images rapidement. Les trois boutons au-dessus de la molette déterminent son comportement.



SHTL : Utiliser la touche Shuttle pour visualiser rapidement les plans longs. Tourner la molette vers la gauche par rapport au centre déplace la tête de lecture vers l'arrière. Tourner la molette vers la droite déplace la tête de lecture vers l'avant. Plus on tourne la molette, plus rapide est le mouvement de shuttle. Le centre se trouve au niveau de la dentelure au moment où la touche SHTL est activée.

JOG : Utiliser cette touche pour passer en revue les images de façon précise. En général, il faut placer son doigt sur la dentelure de la molette et la faire tourner vers la gauche pour faire défiler une image à la fois, et vers l'arrière ou vers la droite pour faire défiler une image à la fois vers l'avant.

SCRL: Utiliser la touche (Scroll) pour aller plus vite. La rotation vers la gauche lit les images vers l'arrière, alors que la rotation vers la droite lit les images vers l'avant. Le défilement se fait en secondes et non en images. La vitesse à laquelle vous tournez la molette détermine la vitesse de lecture.

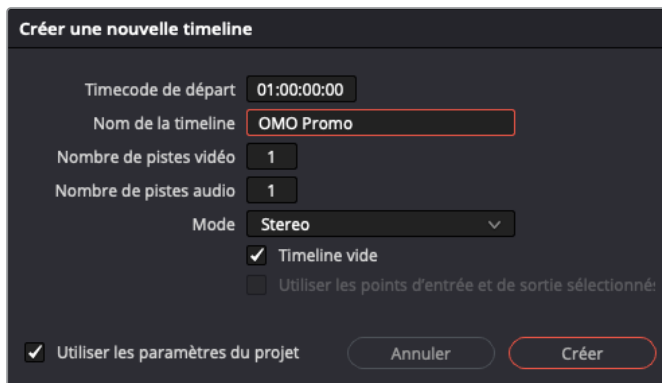
Si le bouton SNAP est activé sur le Speed Editor, une rotation très lente interrompt la tête de lecture aux points de coupe dans la timeline.

Assembler les extraits

Le but de ce montage est de créer une vidéo d'une minute pour la marque de mode Organ Mountain Outfitters. Le client a fourni une série de plans montrant des jeunes portant les vêtements de la marque, des images de la boutique, une courte interview du créateur de la marque, Chris Lang, ainsi que des morceaux de musique et le logo de l'entreprise au format PNG.

Commençons par créer une nouvelle timeline.

- 1 Choisissez Fichier > Nouvelle timeline (File > New Timeline), ou appuyez sur Command-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows).
La fenêtre Créer une nouvelle timeline (Create New Timeline) s'ouvre.
- 2 Saisissez **OMO Promo** dans le champ Nom de la timeline (Timeline Name) et cliquez sur Créer (Create).



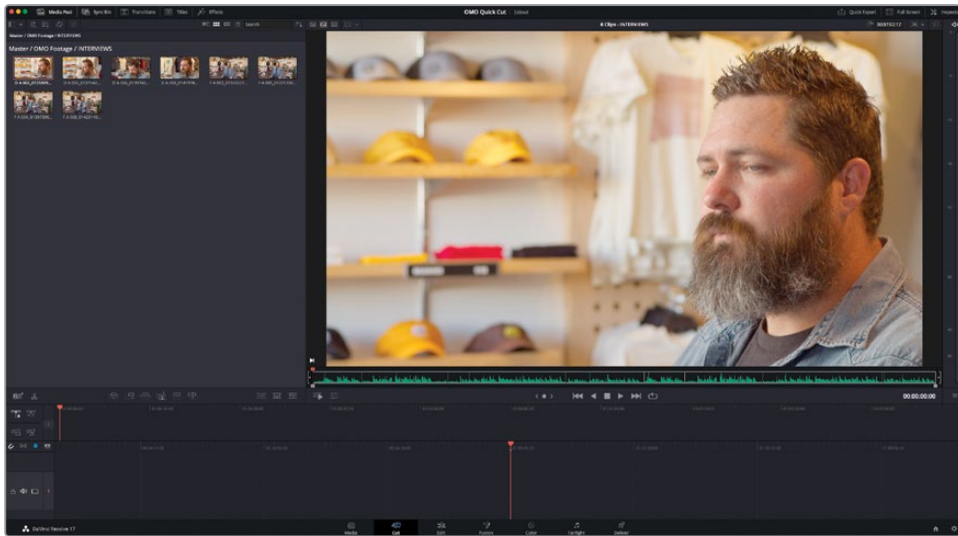
Une nouvelle timeline a été ajoutée avec de nouvelles commandes sur la gauche.

REMARQUE Par défaut, toutes les nouvelles timelines créées dans la page Cut se trouvent dans le chutier Master. En revanche, elles n'apparaissent pas en mode Bande source (Source Tape). Pour voir la nouvelle timeline, cliquez sur le bouton Timeline en haut du viewer.

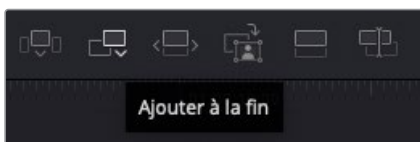
Pour commencer le montage de vos images, vous allez monter des plans de l'interview de Chris.

REMARQUE L'intérêt principal de la page Cut est de pouvoir ajouter des plans à la timeline très rapidement. Une fois que vos plans sont dans la timeline, vous pouvez vous concentrer sur le montage. C'est pour cette raison que la page Cut ne bascule pas automatiquement entre le plan source et la timeline, comme c'est le cas sur d'autres logiciels de montage (y compris sur la page Montage de DaVinci Resolve).

- 3 En affichage par liste, sélectionnez le chutier INTERVIEWS et cliquez sur le bouton Bande source (Source Tape).
- 4 Assurez-vous que la tête de lecture soit bien au début du premier plan d'interview dans le viewer.



- 5 Lancez le premier plan pour entendre ce que dit Chris.
Le plan présente Chris et son entreprise, et la façon dont ils soutiennent leur communauté. Il est peut-être un peu long, mais c'est un bon début.
- 6 Assurez-vous que la tête de lecture se trouve bien sur le premier plan dans la bande source, puis cliquez sur le bouton Ajouter à la fin (Append) en bas de la bibliothèque de médias.



Le plan a été ajouté à la timeline.



Monter les plans

Maintenant qu'on en sait plus sur Chris et sur Organ Mountain Outfitters, vous allez ajouter des informations sur les passions de Chris.

- 1 Placez la tête de lecture au début du quatrième plan de l'interview dans le chutier INTERVIEWS.



ASTUCE Vous pouvez utiliser les flèches vers le haut ou vers là-bas pour passer d'un plan à un autre dans le viewer Bande Source (Source Tape).

- 2 Lancez le plan jusqu'à ce que Chris dise « We want people to experience the Southwest... ».

C'est à ce moment-là que l'interview devrait débiter. Au lieu d'ajouter tout le plan, vous allez insérer des points d'entrée et de sortie pour sélectionner la partie qui vous intéresse.

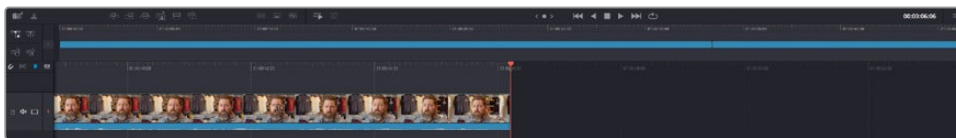
- 3 Appuyez sur I pour ajouter un point d'entrée, juste avant « We want... ».



- 4 Stoppez la lecture à « ... the landscape. »
C'est à ce moment-là que l'extrait doit s'interrompre.
- 5 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie.



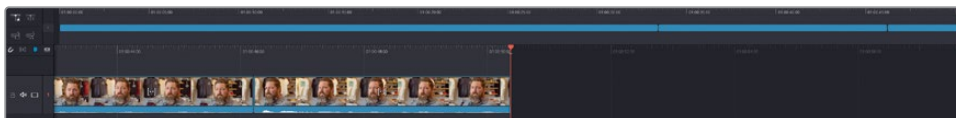
- 6 Cliquez sur le bouton Ajouter à la fin (Append).



- 7 Continuez de lire l'interview en mode Bande source et ajoutez un point d'entrée juste avant que Chris dise « Our brand is really a reflection of... ».
- 8 Ajoutez un point de sortie après « ...and who we are. ».



- 9 Cliquez sur le bouton Ajouter à la fin (Append) ou appuyez sur Majuscule-F12 pour ajouter le segment à la fin.



- 10 Continuez la lecture et ajoutez un point d'entrée avant que Chris dise « The only way to do that... » et un point de sortie après la fin de sa phrase, mais avant qu'il cligne des yeux. Cliquez de nouveau sur Ajouter à la fin (Append).



- 11 Dans le viewer de la bande source, allez sur le deuxième plan. Lancez le plan et ajoutez un point d'entrée avant que Chris dise « That's really what inspires us... ».



ASTUCE Cet extrait se trouve à la fin de l'interview. Au lieu de lire en vitesse normale, accélérez la vitesse x2 pour aller plus vite. Appuyez deux fois sur L pour accélérer la vitesse par deux.

Cette coupe doit être précise, car il dit deux fois « that's ». Pour être ultra précis et couper juste après le premier « that's », utilisez la molette.



- 12 Utilisez la flèche à gauche de la molette pour positionner précisément le point d'entrée. La flèche de droite permet de positionner précisément le point de sortie.



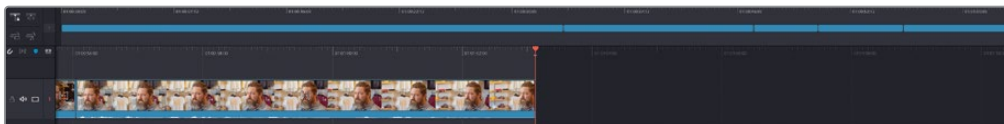
- 13 Ajoutez un point de sortie à la fin du plan de l'interview, après que Chris ait dit, « where the design process starts », et ajoutez le plan.



Vous avez sans doute remarqué que vous avez rapidement monté des extraits les uns avec les autres, sans passer de la bande source à la timeline. C'est un des avantages de la page Cut. Vous pouvez ajouter des plans à votre timeline, puis quand vous êtes prêt, vous pouvez commencer à affiner les coupes.

Affiner les plans dans la timeline

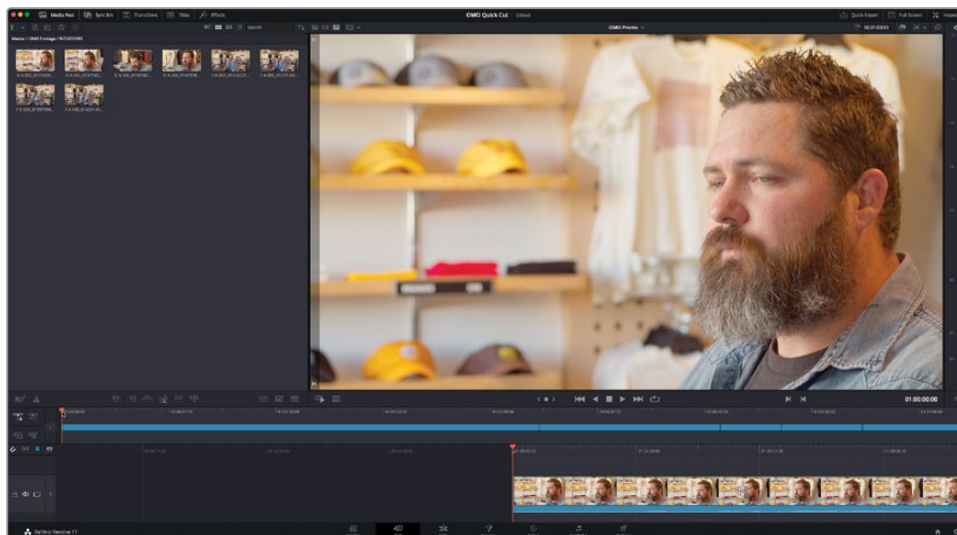
La page Cut affiche la timeline de deux manières différentes. La timeline supérieure sert à afficher le montage en entier. Elle permet de rapidement s'y retrouver dans les projets complexes. La timeline inférieure affiche une vue détaillée de la timeline au niveau de la tête de lecture. Cela permet d'effectuer des coupes précises.



La combinaison de ces deux affichages vous fait gagner un temps précieux.

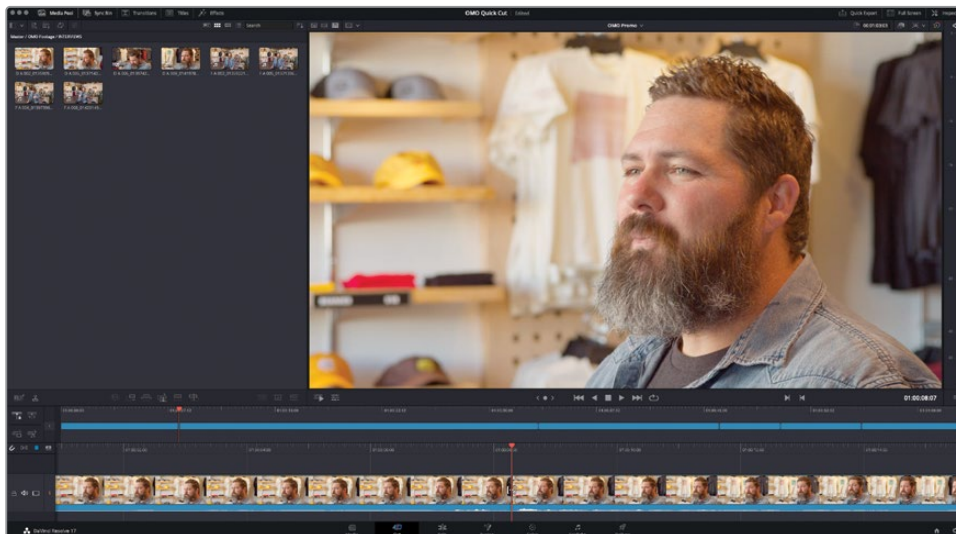
ASTUCE Les plans affichés dans la timeline inférieure changent automatiquement de hauteur pour s'adapter à l'espace disponible. Ainsi, si vous avez besoin que les plans soient un peu plus grands, utilisez simplement la commande Redimensionner la timeline (Resize Timeline). Cela permet de régler l'espace disponible pour la timeline. La hauteur des plans changera automatiquement.

- 1 Dans la timeline du haut, placez la tête de lecture au début du premier plan.

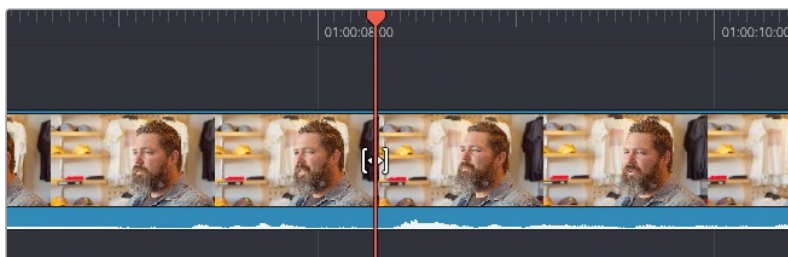


Le viewer passe immédiatement en mode Timeline. Il affiche les images actuellement sur la timeline.

- 2 Lancez la lecture jusqu'à ce que Chris rie, mais avant « My name is Chris Lang ». Ensuite, interrompez la lecture.

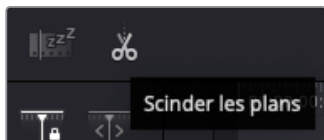


Vous pouvez visualiser cet instant précisément sur la forme d'onde de la timeline inférieure. Si vous l'avez inclus, vous pouvez toujours utiliser la molette pour revenir un peu en arrière.



Toutes les images jusqu'à ce point doivent être supprimées. Le plus rapide consiste à couper le plan au niveau de la tête de lecture.

- 3 Cliquez sur Scinder les plans (Split Clips) en haut à gauche de la timeline.

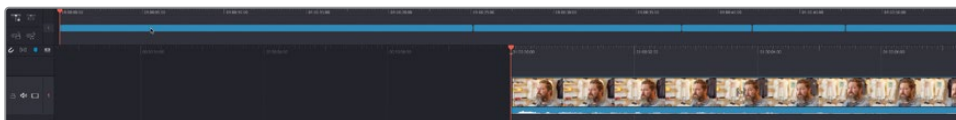


Un point de coupe est ajouté au plan au niveau de la tête de lecture.

- 4 Dans les timelines, sélectionnez la première partie de ce plan.



- 5 Appuyez sur Supprimer pour supprimer cette partie du plan.

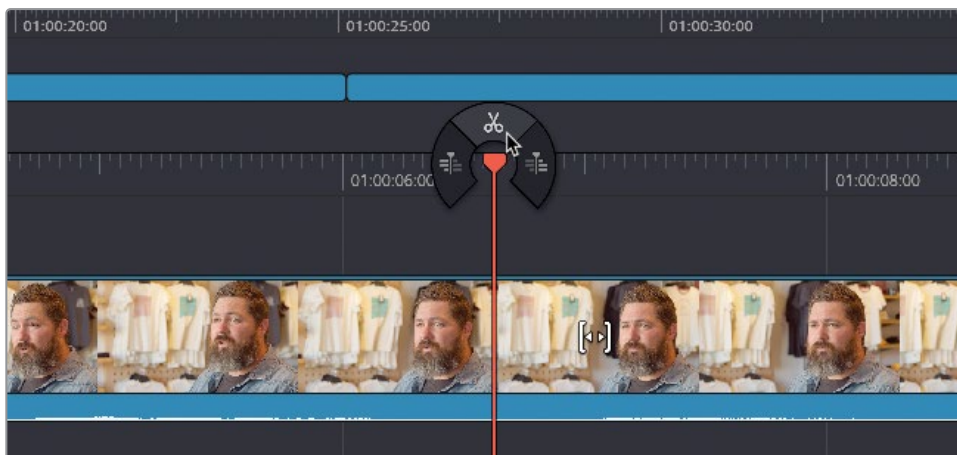


- 6 Continuez la lecture jusqu'à « Las Cruces, New Mexico », mais avant que Chris cligne des yeux.

Chris explique que l'entreprise offre un repas pour chaque vente effectuée. Pour le moment, ça ne nous intéresse pas. Il est préférable de continuer à expliquer les valeurs qu'incarne la marque.



- 7 Dans la timeline inférieure, faites un clic droit en haut de la tête de lecture, et sélectionnez l'option Scinder les plans (Split Clips). Cela ajoute un point de coupe au niveau de la tête de lecture.



- 8 Sélectionnez la deuxième partie du plan après le point de coupe.



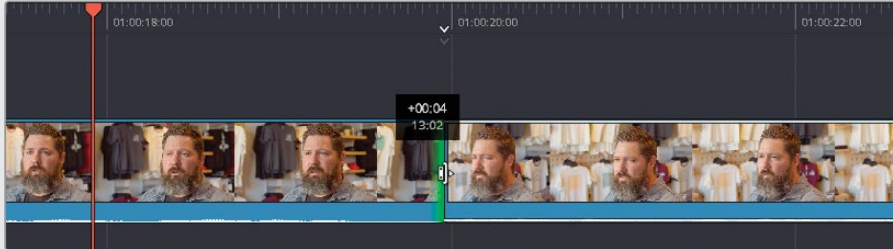
- 9 Appuyez sur Supprimer pour la supprimer de la timeline.



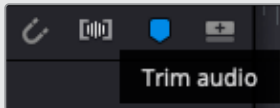
Affiner les points de coupe avec le Trim audio (Audio Trim)

Parfois, après avoir monté un bout à bout, vous remarquerez que certains points de coupe doivent être retravaillés. Les points d'entrée ou de sortie ne sont peut-être pas exactement à la bonne place, ou peut-être avez-vous changé d'avis et le plan doit être modifié. La page Cut permet de régler les points de coupe à tout moment.

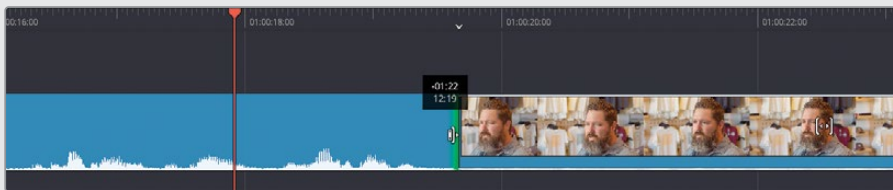
Sélectionnez simplement le début ou la fin d'un plan et faites-le glisser pour ajouter ou supprimer des images.



Si vous rognez le plan d'une interview, vous pouvez regarder la forme d'onde pour vous aider.



Une fois le bouton Trim audio (Audio Trim) activé, vous verrez une grande forme d'onde. Vous verrez ainsi où commencent et se terminent les phrases de Chris.

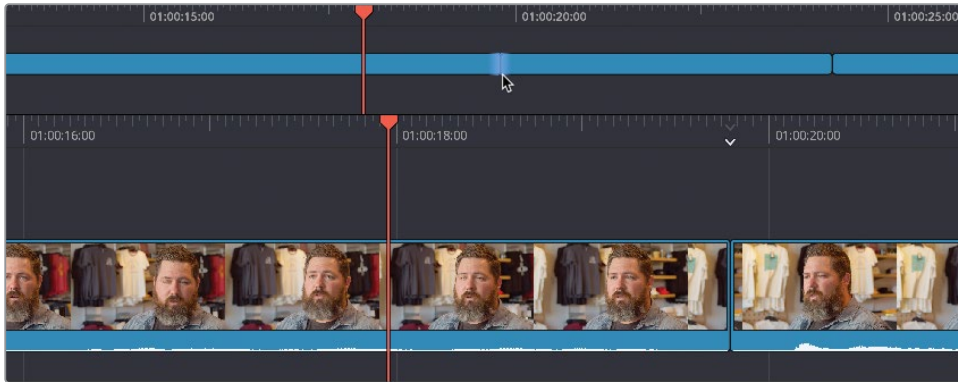


Changer l'ordre des plans

L'interview est en train de prendre forme. Mais si vous réécoutez l'interview, vous allez sans doute réaliser qu'il n'est pas logique que le dernier extrait soit placé à la fin.

Heureusement, il est très facile de réorganiser les plans dans la page Cut.

- 1 Sélectionnez le dernier plan dans la timeline supérieure. Nous allons le déplacer.
- 2 Faites-le glisser dans la timeline supérieure jusqu'au point de coupe, entre le deuxième et le troisième plan.



Les points de coupe sont alors en surbrillance.

- 3 Maintenez le plan sur le point de coupe jusqu'à ce qu'un espace apparaisse sur les deux timelines. Une fois l'espace formé, relâchez la souris.



Le cinquième plan prend la place du troisième plan dans la timeline. Les autres plans sont réorganisés en conséquence.

Comme vous pouvez le voir, il est très facile d'ajouter et de réorganiser les plans dans la timeline de la page Cut.

Ajouter des plans de coupe

Maintenant que la structure de l'interview est en place, vous allez ajouter des plans de coupe pour illustrer les propos de Chris. Vous allez commencer par *insérer* des plans entre les extraits avant d'ajouter des plans *au-dessus* de l'interview. De cette façon, vous entendrez sa voix sans voir son visage.

Avant d'ajouter d'autres plans à la timeline, vous allez changer la couleur des plans d'interview pour les repérer facilement.

REMARQUE Il n'est pas nécessaire de changer la couleur des plans pendant le montage, mais c'est un outil très utile si vous avez besoin d'une aide visuelle pour repérer des éléments de la timeline rapidement.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez tous les plans du chutier INTERVIEW, puis faites un clic droit et choisissez Couleur du plan > Orange (Clip Color > Orange).



Tous les plans dans la timeline se mettent en orange pour que vous puissiez facilement identifier les plans d'interview.

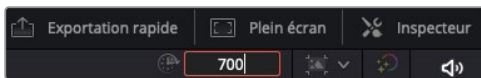
Vous allez maintenant ouvrir la scène d'ouverture de Organ Mountain.

- 2 Cliquez que le bouton Bande source (Source Tape) ou appuyez sur Q pour aller sur le viewer bande source.
- 3 En mode liste, allez sur le chutier SCENERY.
- 4 Faites défiler les plans dans la bande source pour trouver le plan Organ Mountain. Placez la tête de lecture au début de ce plan.
- 5 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.



Vous avez besoin de sélectionner quelques secondes de ce plan pour le plan d'ouverture. Au lieu de compter les 27 secondes, vous allez saisir la durée dans le viewer.

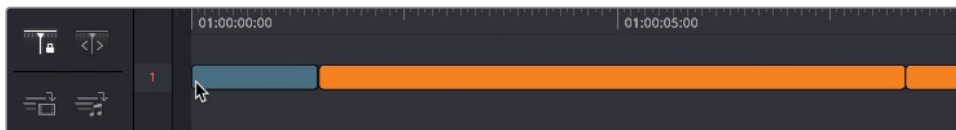
- 6 Cliquez sur le champ de durée du timecode en haut à droite du viewer. Saisissez **700** et appuyez sur Entrée.



Le point de sortie est saisi 7 secondes après le point d'entrée.

Maintenant que le plan est balisé, vous pouvez le déplacer sur la timeline et le positionner où vous voulez.

- 7 Faites glisser le plan du viewer vers le début de la timeline supérieure. Une fois la coupe en surbrillance, l'espace apparaît. Vous pouvez alors relâcher la souris.



Le réalisateur voudrait utiliser cette prise au début et à la fin du programme, de manière à entourer les autres prises.

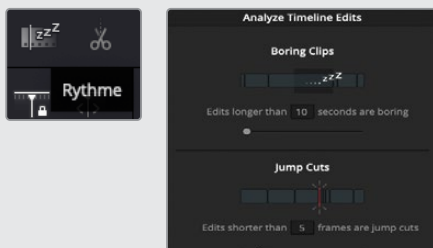
- 8 Faites glisser une nouvelle fois la prise Organ Mountain du viewer à la fin de la timeline.



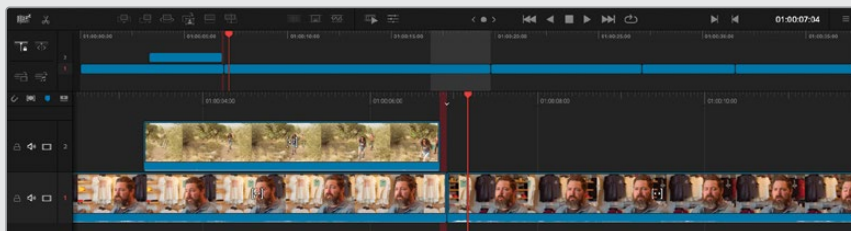
Fonctionnalité Rythme (Boring Detector)

La fonctionnalité Rythme (Boring Detector) analyse en temps réel la durée de chaque plan dans la timeline et vous signale les zones qui sont trop longues ou trop courtes.

Quand cette fonction est activée, vous pourrez choisir la durée au-delà de laquelle les plans sont « ennuyeux » ou « Jump Cut ».

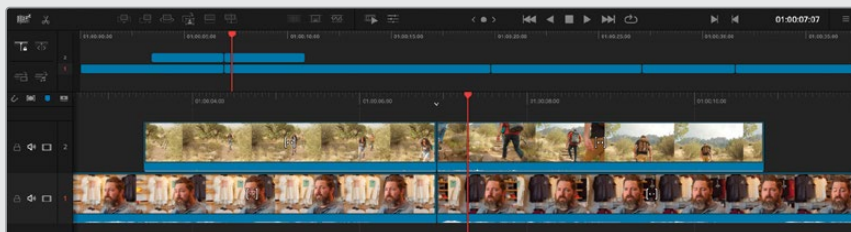


Quand vous cliquez sur Analyser, les plans qui répondent à ces paramètres seront identifiés.



Les plans plus longs que la durée réglée sous « Plans ennuyeux » sont grisés. Vous pouvez choisir de les rogner ou d'ajouter des plans de coupe.

Les plans plus courts que la durée réglée sous « jump cut » sont en rouge et indiquent des zones « flash frame ». Vérifiez ces éléments qui peuvent facilement passer inaperçus.

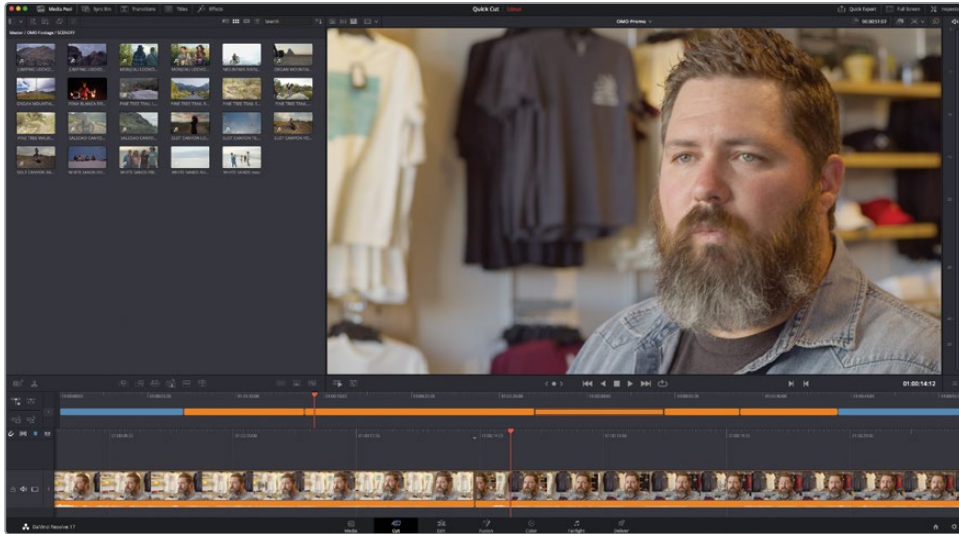


La fonction Rythme se met à jour en permanence à mesure que vous réalisez le montage. Vous pouvez la désactiver en cliquant de nouveau sur le bouton Rythme. Si vous souhaitez modifier la durée des paramètres « Plans ennuyeux » et « jump cuts », il faut réactiver la fonction Rythme et rouvrir les fenêtres Analyser le montage (Analyze Timeline Edits).

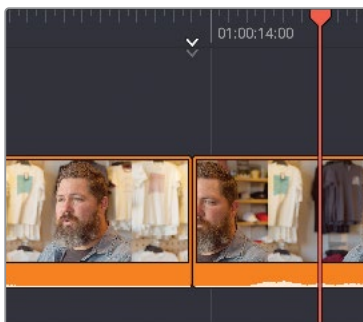
Insertion intelligente

Les fonctionnalités intelligentes de la page Cut permettent d'obtenir des résultats rapidement sans vous trop vous casser la tête. Même les outils les plus simples, comme l'outil Insérer, ont été optimisés.

- 1 Dans la timeline supérieure, déplacez la tête de lecture près du point de coupe, entre le premier et le deuxième plan orange.

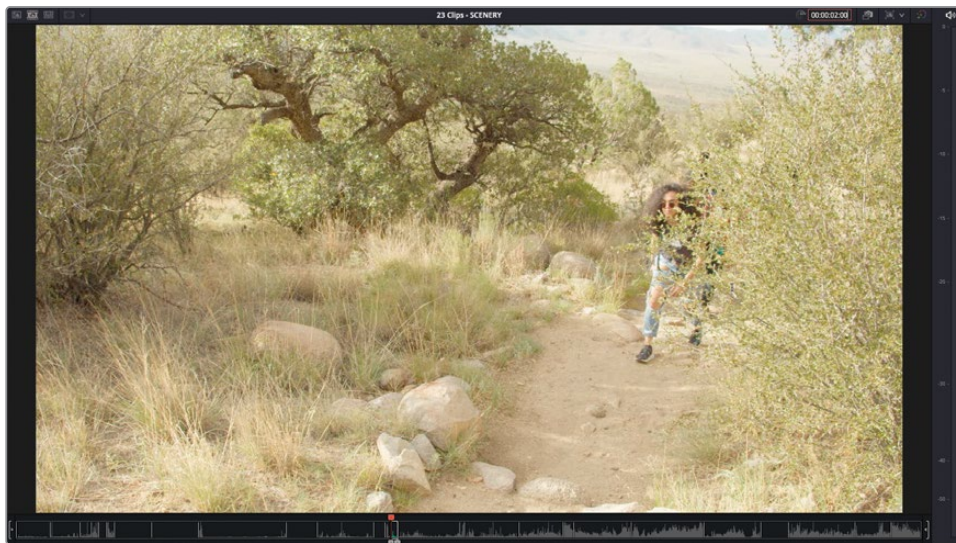


Vous avez sans doute remarqué la présence de la flèche vers le bas en haut de la timeline inférieure. Il s'agit de l'indicateur intelligent.

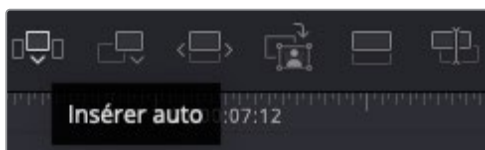


Il vous indique où la coupe sera effectuée. Cela permet de ne pas perdre de temps à placer les points d'entrée et de sortie sur la timeline. Quand vous placez la tête de lecture dans la timeline, l'indicateur intelligent apparait automatiquement pour vous indiquer où se trouve la coupe la plus proche. Vous travaillez plus rapidement, car il se déplace de point de coupe en point de coupe le long de la timeline.

- 2 Appuyez sur Q ou cliquez sur le bouton Bande source et faites défiler la tête de lecture pour trouver la prise où trois personnes marchent (**Pine Tree Walking.mov**).
- 3 Ajoutez un point d'entrée quand la fille se dirige vers la caméra.
- 4 Cliquez sur le champ de durée du timecode et saisissez **200** pour régler la durée sur 2 secondes.



- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Insertion auto (Smart insert) ou appuyez sur F9.



Cette option automatique insère un plan sur le point de coupe le plus proche de la tête de lecture et déplace les autres plans déjà présents.

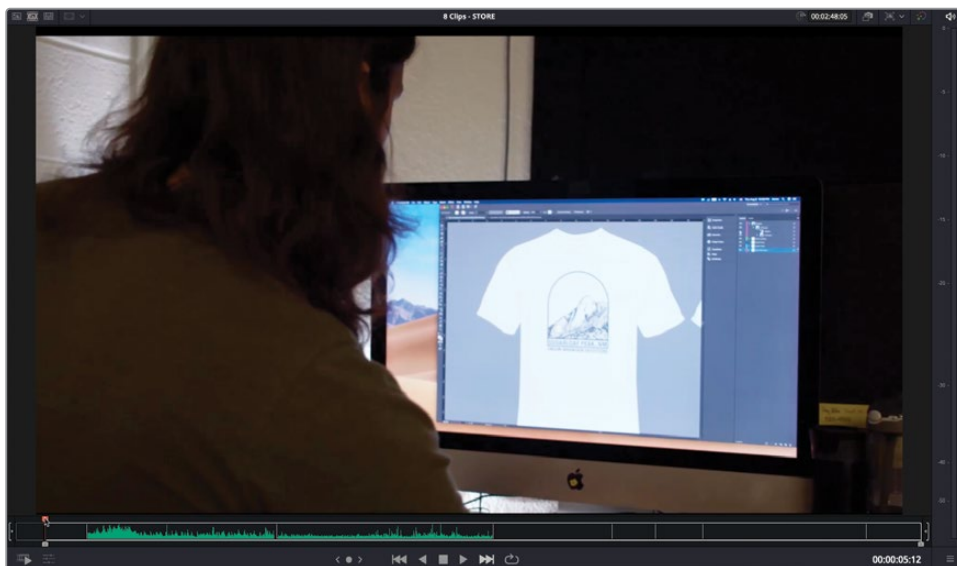
- 6 Dans la timeline supérieure, déplacez la tête de lecture près du point de coupe, après le troisième plan d'interview orange. Il s'agit du plan où Chris parle de ses sources d'inspiration.



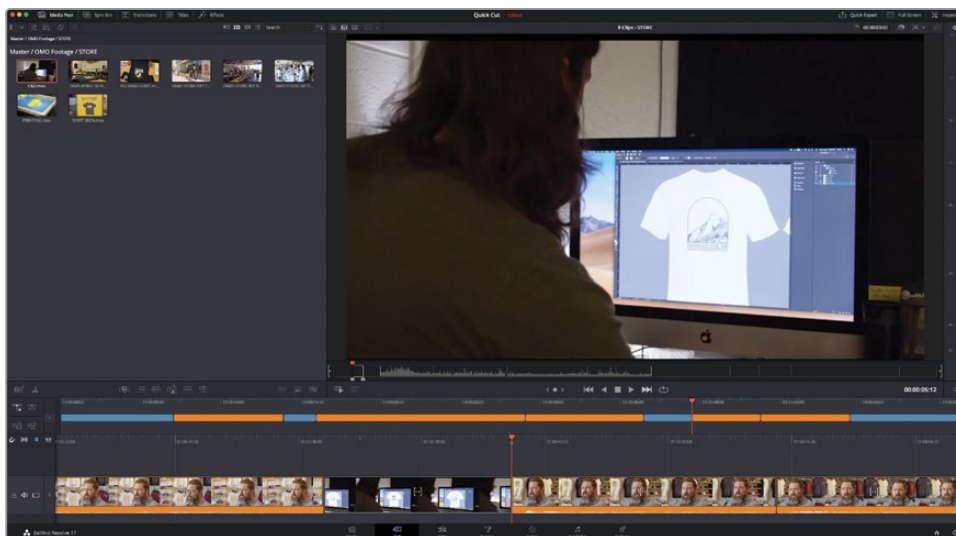
- 7 Appuyez sur Q pour passer en affichage Bande souce et utiliser l'affichage liste pour sélectionner le chutier STORE.

Le premier plan de ce chutier montre un designer en train de créer un t-shirt sur son ordinateur.

- 8 Saisissez le point d'entrée juste avant qu'il ajoute le cercle noir dans l'image.



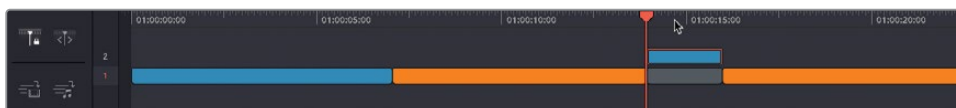
- 9 Dans le champ de durée du timecode, saisissez **300**. Cela correspond à 3 secondes.
- 10 Cliquez sur le bouton Insertion auto (Smart Insert) ou appuyez sur F9 pour insérer le plan après le troisième plan orange.



Utiliser des pistes additionnelles

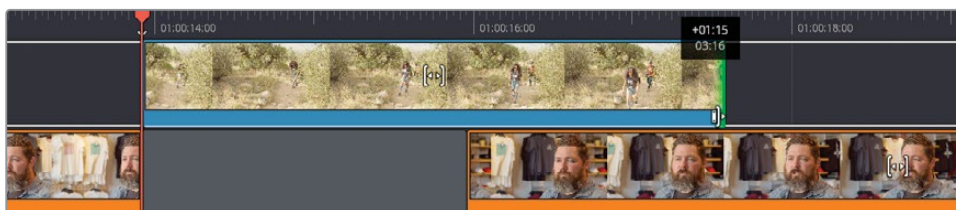
Au lieu de placer tous les plans sur une seule piste, vous pouvez utiliser plusieurs pistes pour obtenir des résultats plus complexes.

- 1 Dans la timeline supérieure, sélectionnez le deuxième plan bleu et faites-le glisser vers le haut pour créer une nouvelle piste.



La piste 2 est automatiquement créée. Un espace vide est visible à l'endroit du plan d'origine.

- 2 Dans la timeline inférieure, sélectionnez la fin du plan bleu sur la piste 2 et rognez-la vers la droite jusqu'à ce que l'infobulle affiche 1:15 (1 seconde et 15 images).



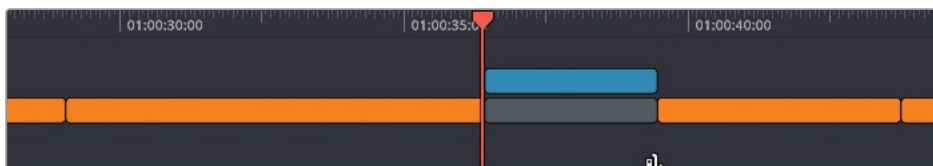
- 3 Utilisez la timeline supérieure pour positionner la tête de lecture avant le plan bleu et lancez la lecture pour visionner les modifications.

Le plan où le groupe de jeunes marche se prolonge après que Chris a terminé de parler. Ce genre de montage s'appelle un *montage Split*.

ASTUCE Vous pouvez également effectuer le rognage en vous servant de la timeline supérieure, mais pour des changements précis, comme c'est le cas ici, la timeline inférieure est plus pertinente.

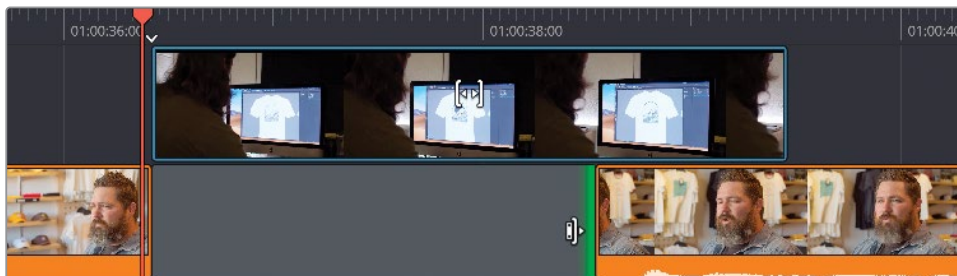
Vous allez faire un changement similaire sur le troisième plan bleu.

- 4 Dans la timeline supérieure, sélectionnez le troisième plan bleu et faites-le glisser sur la piste 2. Un espace vide est créé à la place de ce plan.



Cette fois-ci vous allez modifier cet espace vide.

- 5 Dans la timeline inférieure, rognagez la fin de l'espace vide d'une seconde pour créer un montage Split. Lancez la lecture pour visualiser les changements.



Les différentes pistes dans la timeline permettent de créer des montages plus complexes où les images, graphiques et logos sont superposés.

Faire le montage directement dans les pistes

En plus de pouvoir déplacer les plans sur d'autres pistes, comme c'est le cas dans les étapes précédentes, vous pouvez aussi faire le montage directement dans les pistes. Dans les étapes suivantes, vous allez ajouter un graphique à la scène d'ouverture et quelques plans de coupe à la fin du plan d'interview.

- 1 Dans la timeline supérieure, placez la tête de lecture au début du montage.
- 2 Appuyez sur Q pour passer en mode bande source et sélectionnez le chutier GRAPHICS.



Le chutier contient un plan. Il s'agit d'un fichier PNG du logo Organ Mountain Outfitter. Les fichiers PNG sont utiles, car ils préservent la transparence des informations, c'est-à-dire *la couche alpha*. Ils peuvent donc être positionnés au-dessus des autres plans.

- 3 Cliquez sur le bouton Placer au-dessus (Place on Top).



Le graphique est ajouté à la piste 2, au-dessus du plan d'ouverture. Quand vous ajoutez un graphique, comme c'est le cas dans cette timeline, Resolve utilisera la durée par défaut de 5 secondes. Cependant, vous pouvez toujours modifier la durée du graphique comme bon vous semble.

- 4 Dans la timeline inférieure, alignez la fin du graphique avec le plan situé sur la piste 1.



- 5 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture pour visualiser la nouvelle scène d'ouverture avec le logo.

Ajouter des plans de coupe

L'option de montage Placer au-dessus (Place on Top) permet d'ajouter des plans de coupe quand Chris parle. Les plans de coupe sont très utiles, ils permettent notamment de capter l'attention du public et de couvrir les jump cut. Avant d'ajouter les plans de coupe, nous allons voir comment ils fonctionnent.

- 1 Dans la timeline supérieure, placez la tête de lecture à la fin du troisième plan bleu sur la piste 2.

REMARQUE Le mouvement de magnétisme peut être activé et désactivé à l'aide de l'icône Aimant à gauche de la timeline, ou en appuyant sur N.

C'est à cet endroit que vous allez ajouter des plans de coupe sur la piste 2.

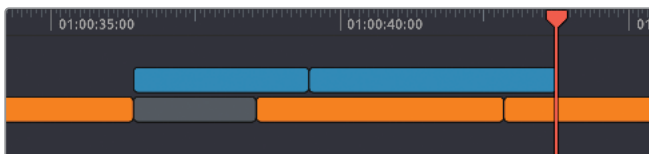
- 2 Appuyez sur Q pour passer en mode Bande source et utiliser l'affichage liste pour sélectionner le chutier STORE.
- 3 Faites défiler la bande source jusqu'à ce que vous voyiez les images de la boutique Organ Mountain Outfitters.
- 4 Saisissez le point d'entrée au moment où l'homme au t-shirt blanc rentre dans la boutique.



- 5 Saisissez le point de sortie quand la fille en rose lâche la porte.



- 6 Cliquez sur le bouton Placer au-dessus (Place on Top).



La prise en extérieur est ajoutée à la piste 2 et couvre désormais le jump cut à la fin de l'entretien.

- 7 Dans la timeline supérieure, placez la tête de lecture à la fin du deuxième plan bleu sur la piste 2.

Vous allez ajouter plusieurs plans de coupe pour illustrer ce que dit Chris : les sources d'inspiration qu'il tire de la nature de sa région.

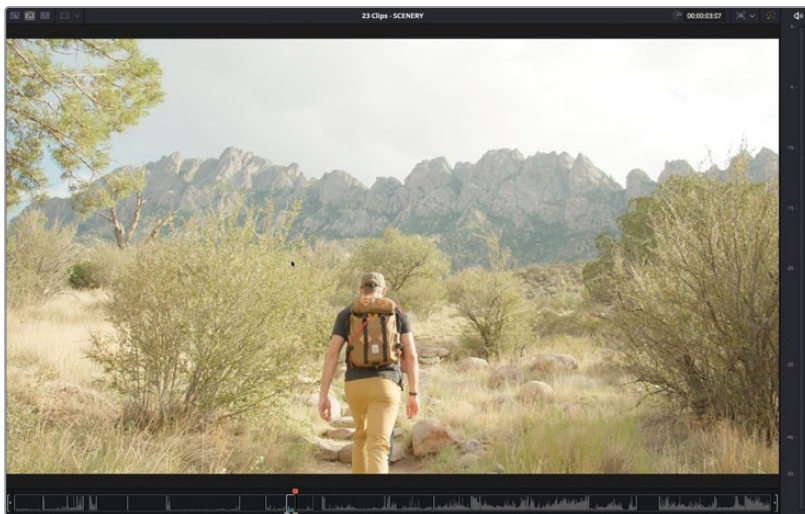
ASTUCE Vous voudrez peut-être revoir ce que dit Chris dans cette partie de l'interview. Cela pourrait vous aider à choisir les plans de coupe appropriés.

- 8 Appuyez sur Q pour passer en mode Bande source et utiliser l'affichage liste pour sélectionner le chutier SCENERY.

Dans ce chutier, vous avez un grand choix de prises disponibles. Comme pour les plans de l'interview de Chris, il est utile de pouvoir visualiser tous les plans.

- 9 Cliquez sur le bouton Prévisualisation rapide (Fast Review).

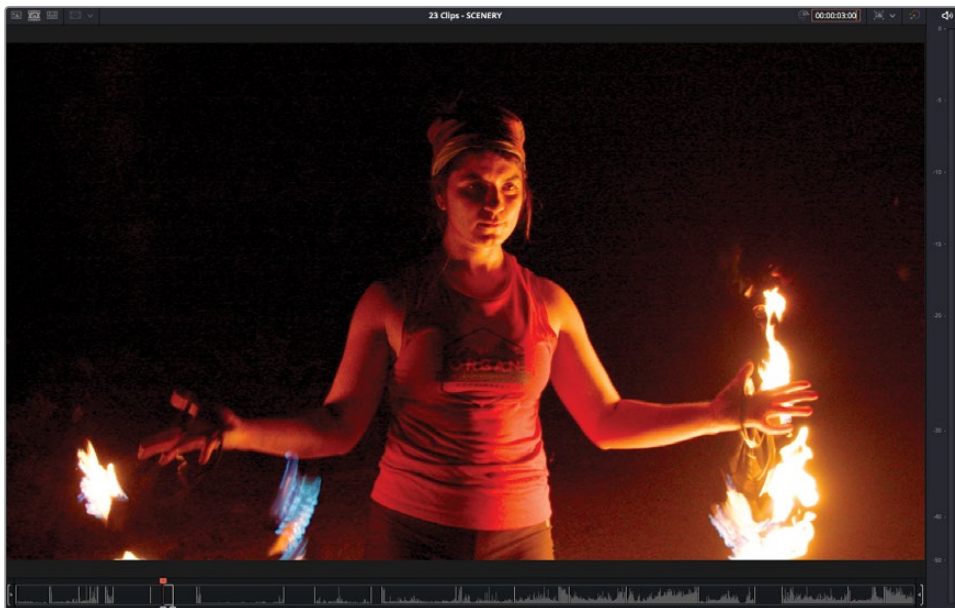
- 10 Une fois la prévisualisation terminée, placez la tête de lecture au niveau du groupe de personne en train de marcher (**PINE TREE TRAIL STEPS.mov**).
- 11 Saisissez le point d'entrée juste avant que la troisième personne apparaisse dans le plan.
- 12 Saisissez le point de sortie quand les trois personnes sont dans le plan avec les montagnes au loin (environ 3 secondes après).



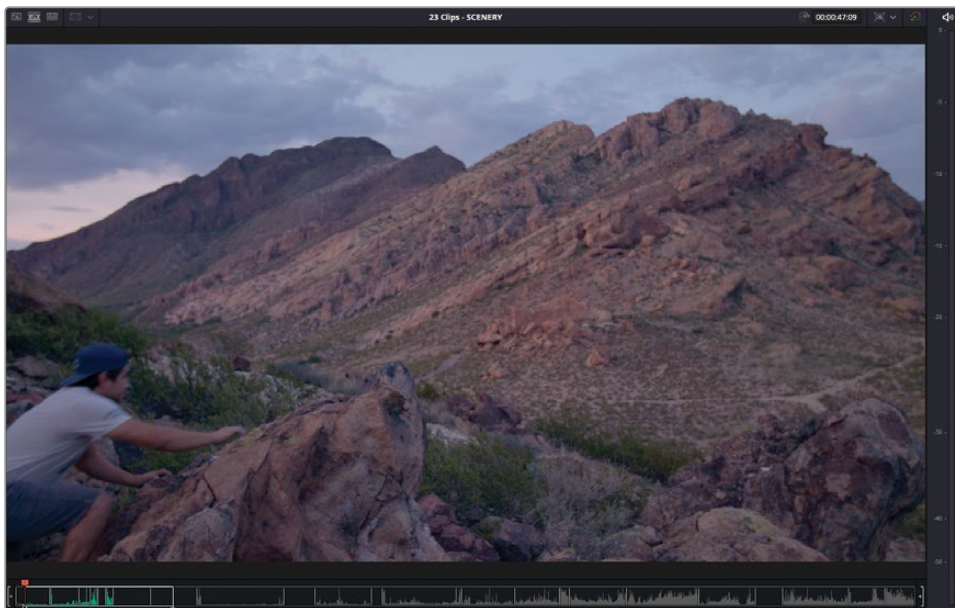
- 13 Cliquez sur le bouton Placer au-dessus (Place on Top) ou appuyez sur F12.
- 14 Trouvez la prise avec les quatre amis assis dans le sable.
- 15 Saisissez le point d'entrée quand la fille en rose lève la main et le point de sortie avant qu'elle la baisse. Appuyez sur F12 pour appliquer le raccord Placer au-dessus (Place on Top).



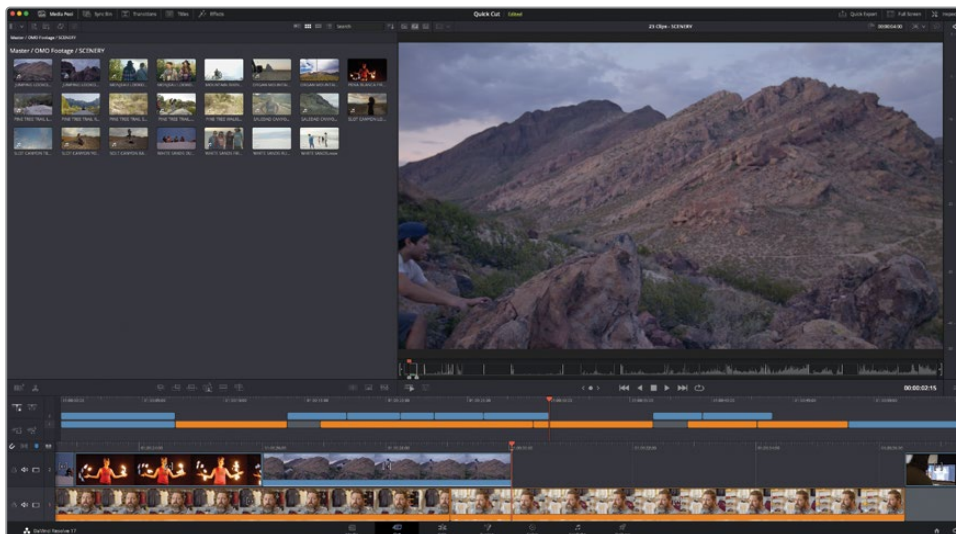
- 16 Trouvez la prise de la jeune femme en train de danser avec les éventails en feu, attendez 3 secondes et appuyez sur F12 pour la placer au-dessus.



- 17 Enfin, placez la tête de lecture au début de la bande source et réglez le point d'entrée quand le garçon saute sur le rocher.



- 18 Attendez 4 secondes et cliquez sur Placer au-dessus (Place on Top).



Grâce à ce quatrième point de coupe, vous avez caché tous les jump cut de l'interview. Mais vous n'avez pas encore fini. Vous allez devoir vérifier si les coupes fonctionnent, ou s'il faut les rogner davantage.

Rogner les plans de coupe

Les plans de l'interview ont déjà été affinés sur la piste 1 avec les points d'entrée et de sortie. Vous avez vu que la timeline s'est *décalée* pour reproduire les changements de durée de chaque plan. Cependant, quand vous rognez les plans sur une autre piste, ils fonctionnent différemment, car ils ne se décalent pas. Vous pouvez régler les points de montage en faisant un *Roll* ou en modifiant tous les plans *par glissement* ou *par coulissement*. Vous allez utiliser les plans de coupe que vous venez d'ajouter pour explorer ces fonctionnalités.

REMARQUE Les étapes suivantes seront peut-être un peu différentes sur votre ordinateur, car elles dépendent de l'emplacement des points d'entrée et de sortie des plans. Si vous avez suivi les étapes de ce livre assez précisément, les résultats devraient être relativement proches.

- 1 Placez la tête de lecture sur le point de coupe entre le deuxième et le troisième plan sur la piste 2.



- 2 Appuyez sur / (barre latérale) pour prévisualiser la coupe avec la fonction Lire autour/ jusqu'à (Play Around/To).

Ces deux plans appartiennent à la même séquence, quand le groupe de jeunes marche dans la montagne. Avec un peu de travail, ils pourraient apparaître comme un plan continu. Pour commencer, vous allez *appliquer un montage Roll*.

- 3 Dans la timeline inférieure, cliquez sur le point de coupe pour sélectionner les plans de part et d'autre.



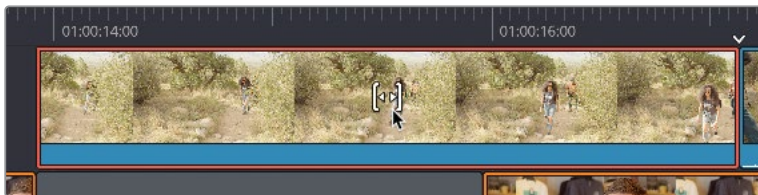
Les deux plans sont sélectionnés et le viewer est affiché.

- Faites glisser le point de coupe vers l'arrière jusqu'à ce que le plan aval à droite de l'écran montre la personne qui s'apprête à poser son pied gauche sur la marche.

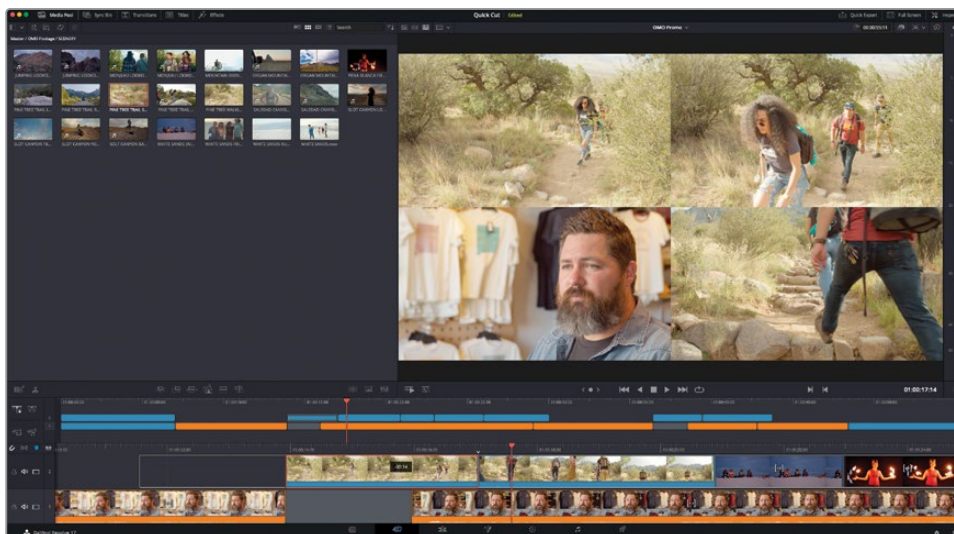


ASTUCE Vous pouvez rogner une image à la fois en cliquant sur les boutons +1 ou -1 dans le viewer ou en appuyant sur , (virgule) ou . (point).

- Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le montage. C'est pas mal, mais nous voulons que la première prise se termine quand la deuxième personne lève son pied. Dans ce cas, vous pouvez *faire coulisser* le premier plan.
- Dans la timeline inférieure, placez la souris sur l'icône Par coulisement sur le premier plan de coupe.



- Cliquez et faites glisser le plan vers la gauche jusqu'à ce que l'image en haut à droite du viewer affiche l'image que vous recherchez. Quand vous avez trouvé la bonne image, relâchez la souris et appuyez sur / (barre latérale) pour visualiser le changement.



Comme ces deux plans ont été filmés à différents moments de la journée, le rendu ne sera pas parfait. Mais le mouvement général sera suffisant.

Réaliser un raccord par glissement

La scène suivante avec les amis à White Sands fonctionne bien, mais elle est un peu courte. Souvenez-vous que les plans qui se trouvent sur une piste autre que la piste 1 ne seront pas décalés. Si vous allongez la fin du plan, le plan suivant sera supprimé. Vous pouvez aussi *faire glisser* le plan suivant.

REMARQUE Faire glisser un plan est différent de déplacer un plan, car ce mouvement repose sur les poignées disponibles de part et d'autre des plans. Cela permet de ne pas créer d'espaces vides, qu'il faudrait ensuite remplir.

- 1 Dans la timeline inférieure, sélectionnez le plan de la jongleuse de feu et appuyez sur Majuscule.



L'icône de coulissement se transforme en icône de glissement.

- 2 Tirez-le vers la droite jusqu'à ce que l'outil affiche 1:00.



Vous allez glisser le plan d'une seconde vers l'avant. Le plan White Sands sera plus long d'une seconde et le plan suivant, où le garçon saute sur le rocher, plus court d'une seconde. La coupe est trop abrupte maintenant. Pour régler ça, il va falloir faire coulisser le plan.

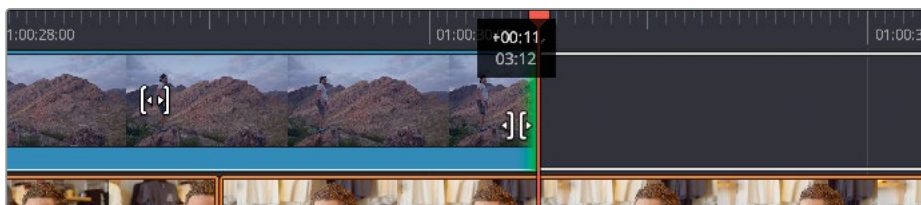
REMARQUE Cette utilisation des outils de rognage est assez courant quand on essaye de monter des plans assez différents ensemble.

- 3 Avec la timeline inférieure, faites coulisser le dernier plan de coupe afin que le garçon se trouve déjà sur le rocher, puis appuyez sur / (barre latérale) pour visualiser le rendu.



Pas mal. En faisant coulisser le plan, vous avez supprimé le jump cut. Les images illustrent mieux les propos de Chris.

- 4 Pour finir, allongez la fin du plan de 10 secondes pour qu'il s'interrompe après « That's what really inspires us » et avant « and we take that inspiration ».



Beau travail ! Vous avez utilisé les outils intuitifs de rognage de la page Cut pour affiner les plans de coupe. En outre, toutes les fonctions de rognage de la page Cut sont disponibles. Pas besoin de sélectionner un mode ou un outil spécifique pour y accéder.

Rogner et déplacer des plans avec le Speed Editor

Vous pouvez rogner les plans grâce à la molette du Speed Editor. C'est une façon plus intuitive que la souris et le clavier pour réaliser vos rognages.

Maintenir l'un des boutons du Speed Editor sélectionne automatiquement le point de coupe le plus proche de la tête de lecture, comme indiqué par l'indicateur intelligent.



Quand vous réalisez le rognage du Speed Editor, vous pouvez appuyer sur CAM 2 pour sélectionner un point de coupe sur la piste vidéo 2 ou appuyer sur CAM 3 pour sélectionner un point de coupe sur la piste vidéo 3, etc.

Si vous voulez déplacer les plans avec le Speed Editor, sélectionnez le plan, maintenez le bouton SPLIT enfoncé, et tournez la molette. Le timeline supérieure affiche le changement de position du plan sélectionné.



Ajouter des angles de vue avec l'option de montage Écraser la source

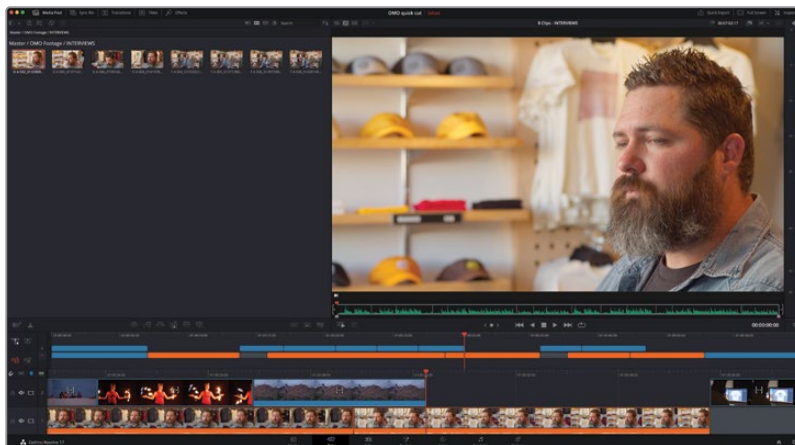
Pendant le tournage de l'interview, l'équipe a utilisé deux caméras avec un timecode identique. Cela facilite le montage multicaméra sur la page Cut quand vous utilisez l'option Écraser la source (Source Overwrite).

- 1 Dans les commandes de la timeline, cliquez sur le bouton Vidéo uniquement (Video Only). Vous n'aurez en effet pas besoin du son capturé par la deuxième caméra.



ASTUCE Vous pouvez toujours désactiver le son d'un plan dans la timeline en faisant un clic droit sur le plan dans la timeline inférieure et en choisissant Mute.

- 2 Sélectionnez le chutier INTERVIEWS.
- 3 Appuyez sur Q ou cliquez que le bouton Bande source (Source Tape) pour passer en mode bande source.



Tous les plans du chutier INTERVIEWS sont affichés dans la Bande source.

- 4 Faites défiler la bande source pour repérer le premier plan en plan large de l'interview.



C'est le plan que vous avez utilisé pour le présenter.

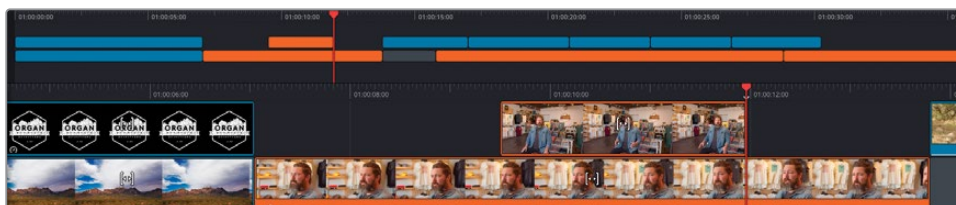
- 5 Appuyez sur Majuscule-Q ou cliquez sur le bouton Plan source pour mieux voir la forme d'onde de ce plan d'interview.
- 6 Saisissez le point d'entrée après que Chris s'est présenté, juste avant qu'il dise « We are located in ».
- 7 Saisissez le point de sortie après « Las Cruces, New Mexico ».



- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Écraser la source (Source overwrite).



Vous avez vu ça ? Le plan a été inséré dans la timeline à l'endroit précis où Chris parle de la boutique.



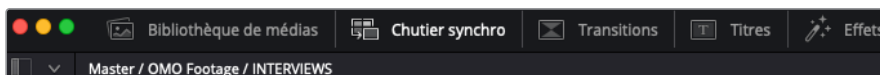
Comment Resolve a-t-il pu savoir où placer le plan ?

L'option Écraser la source est une fonction propre à la page Cut. Elle permet de monter facilement les plans dont les timecodes sont identiques. Le nouvel angle de la caméra est automatiquement positionné sur le plan existant. Les angles et l'action sont parfaitement synchronisés.

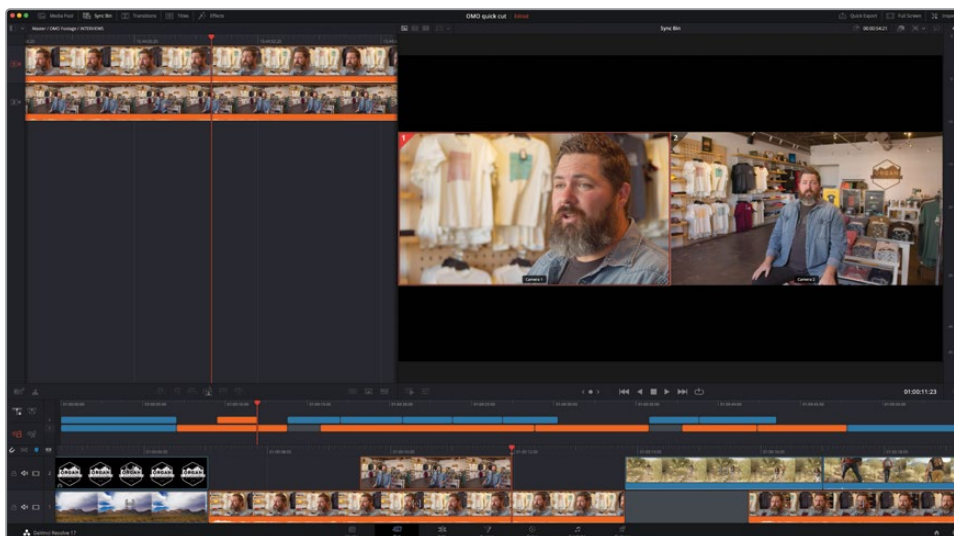
Utiliser un chutier synchronisé avec l'option Écraser la source

Vous pouvez aussi utiliser l'option de montage Écraser la source (Source Overwrite) avec le chutier synchronisé. Le chutier synchronisé est également une fonctionnalité propre à la page Cut. Il permet de voir et de choisir rapidement des angles de caméras correspondants n'importe où dans la timeline.

- En haut de la bibliothèque de médias, cliquez sur l'icône Chutier synchro (Sync bin).



Le chutier synchronisé ouvre et affiche instantanément tous les plans synchronisés avec la timeline sous forme de film fixe.



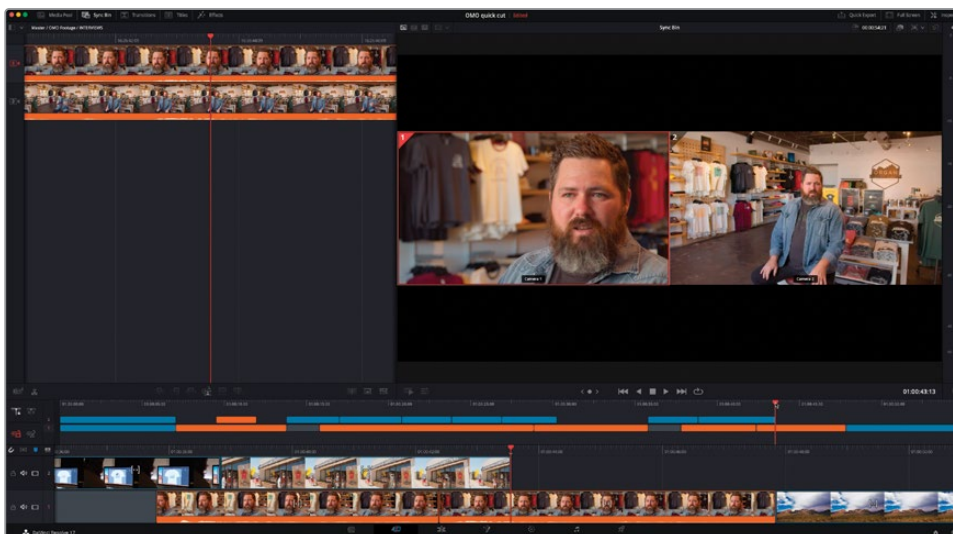
Les deux plans du chutier correspondant à l'emplacement de la timeline sont affichés sous la tête de lecture. Le viewer affiche un écran multiview qui regroupe les angles de vue synchronisés et met en valeur celui qui est actuellement sélectionné dans la timeline. Grâce aux chutiers synchronisés, il est très facile de sélectionner un nouvel angle de caméra.

REMARQUE Si aucun timecode ne correspond à la timeline, la fenêtre Chutier synchro reste vide.

- 2 Placez la tête de lecture à la fin du dernier plan sur la piste 2, la prise en extérieur.



Le chutier synchronisé affiche les angles de la caméra de cette partie de l'interview.



- 3 Cliquez sur l'image en plan large.



Cette prise s'ouvre dans le viewer Plan source. Le point d'entrée est réglé sur l'emplacement de la tête de lecture dans la timeline. Le point de sortie est réglé à la fin du plan.



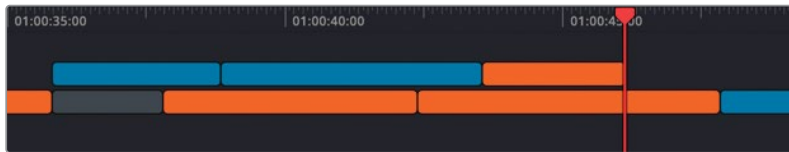
Vous voulez tout de même que l'on revoie Chris à la fin, avec par exemple un gros plan sur sa dernière phrase.

REMARQUE Par défaut, quand vous sélectionnez un angle dans le chutier synchronisé, la durée des points d'entrée et de sortie est réglée sur 5 secondes. Dans cet exemple, le plan n'est pas assez long. Le point de sortie est donc à la fin du plan.

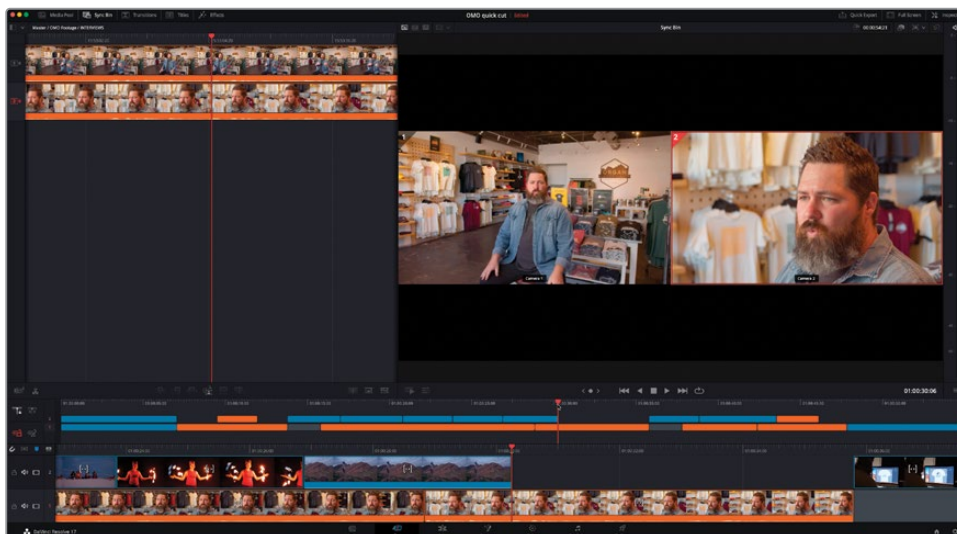
- 4 Lancez la lecture du plan dans le viewer et réglez un nouveau point de sortie juste avant que Chris dise « we say experience the Southwest. »



- 5 Cliquez sur le bouton Écraser la source (Source Overwrite) pour ajouter le plan à la timeline.



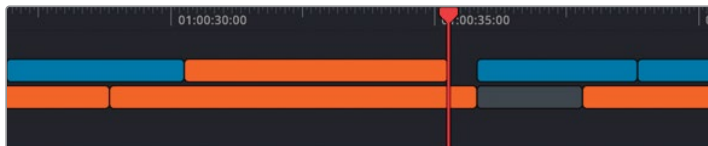
- 6 Déplacez la tête de lecture à la fin des cinq plans de coupe sur la piste 2, au moment où l'on voit Chris à l'écran dire « and we take that inspiration ».



- 7 Dans le viewer, sélectionnez le plan large et cliquez sur le bouton Écraser la source (Source Overwrite).

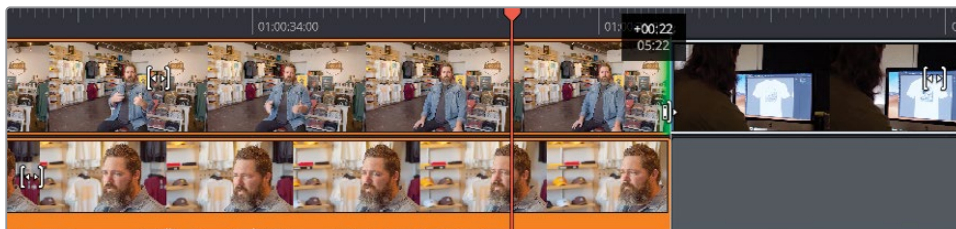
ASTUCE Vous pouvez renseigner les métadonnées de la caméra sous l'onglet Fichier de l'inspecteur.

Le nouvel angle a été ajouté au montage.



N'oubliez pas que vous pouvez toujours régler les plans dans la timeline pour peaufiner le montage. Faites simplement attention à ne pas déplacer, faire coulisser ou glisser un plan. Vous pourriez le synchroniser !

- 8 Cliquez sur le bouton Viewer Timeline (Timeline Viewer) et rognez la fin du nouvel angle jusqu'à ce qu'il s'aligne au début du plan de coupe bleu suivant.



- 9 Rognez le début du nouveau plan de 2 secondes, afin qu'il commence à la moitié de l'extrait sonore.



- 10 Visualisez les changements.

Grâce aux outils Écraser la source et Chutier syncho, il est très facile de travailler sur un montage multicaméra dans la page Cut.

Écraser en temps réel avec le Speed Editor

La fonctionnalité Écraser Live (Live Overwrite) est propre au Speed Editor. Elle permet de réaliser rapidement une coupe multicaméra précise quand le chutier synchronisé est activé.

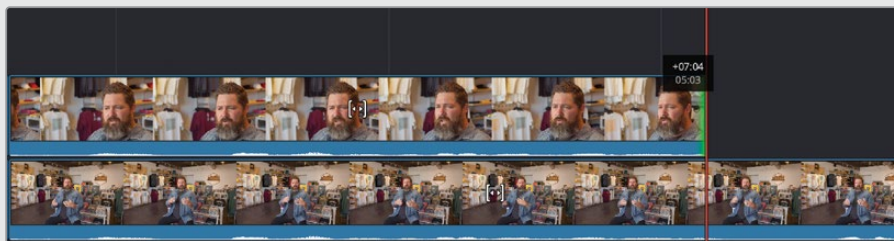
Appuyez sur le chutier SYNC pour afficher les angles disponibles dans le chutier SYNC.



Maintenez le bouton CAM # enfoncé sur le Speed Editor en fonction de l'angle de caméra que vous voulez écraser dans la timeline.



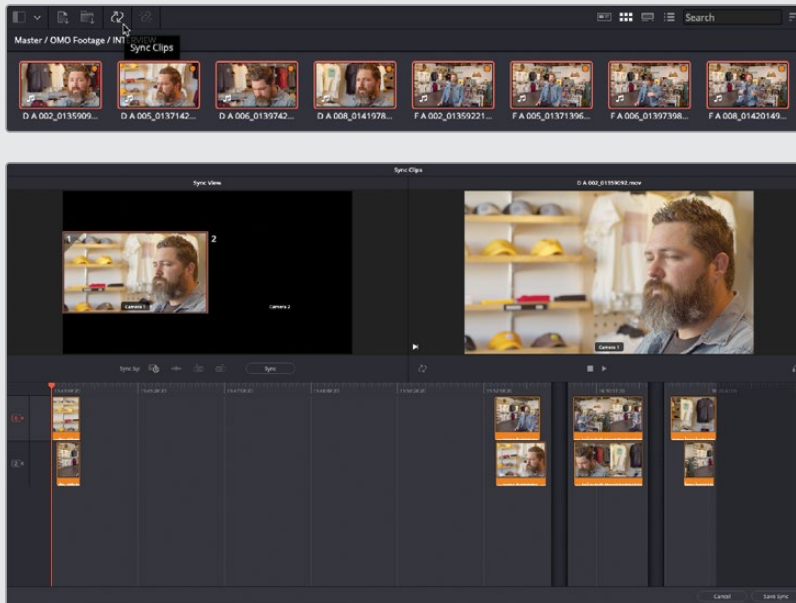
De cette façon, l'angle sélectionné sera appliqué directement au-dessus du plan de la timeline.



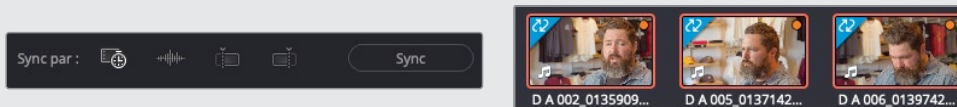
Synchroniser les images dont le timecode est différent

Malheureusement, vous n'aurez pas toujours des plans avec des timecodes correspondants. La fenêtre de synchronisation vous permet de synchroniser les sources qui ne comportent pas de timecode, comme les action cam, les vidéos tournées sur votre téléphone portable et les vidéos pro.

Sélectionnez tous les plans que vous souhaitez synchroniser dans la bibliothèque de médias, puis cliquez sur le bouton Synchroniser les plans (Sync Clips).



Cette fenêtre affiche les liens entre les plans sélectionnés. Par défaut, ce lien repose sur le timecode enregistré, mais vous pouvez choisir de le faire reposer sur l'analyse de la forme d'onde, ou sur les points d'entrée et de sortie.



Choisissez la méthode de votre choix et cliquez sur Synchroniser (Sync). Vous pouvez utiliser l'affichage synchro à gauche de la fenêtre des plans synchronisés pour vérifier si les plans sont bien synchronisés.

Cliquez sur Synchroniser pour enregistrer et refermer la fenêtre.

Dans la bibliothèque de médias, les plans synchronisés ont un badge de couleur pour indiquer leur relation. Les différents groupes de plans synchronisés ont différentes couleurs.

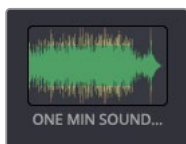
Vous pouvez accéder aux plans synchronisés dans le chutier synchronisé.

Ajouter de la musique, des effets et des titres

La publicité commence à prendre forme. Vous pouvez vous concentrer sur la bande-son et quelques autres éléments pour finir.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Sélectionnez le chutier MUSIC.

Ce chutier contient les plans audio.



REMARQUE Les plans qui ne contiennent que de l'audio ne s'affichent pas dans la bande source. Par contre, ils peuvent être retrouvés dans la bibliothèque de médias et affichés dans le viewer source.

- 3 Désélectionnez le bouton Vidéo uniquement (Video Only) pour pouvoir monter les plans audio dans la timeline.



- 4 Sélectionnez le plan **ONE MIN SOUNDTRACK.wav** et appuyez sur F12 ou cliquez sur Placer au-dessus (Place on Top).

Le plan audio a été ajouté à la timeline. Même si vous choisissez de monter le plan audio avec cette option de montage, l'audio sera toujours ajouté à la partie basse de la timeline.

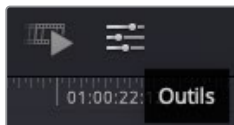
- 5 Placez la tête de lecture au début de la timeline supérieure et lancez la musique.

La musique accompagne bien le montage jusqu'à ce que Chris commence à parler. Vous devez *atténuer*, ou baisser le niveau audio pour pouvoir mieux entendre ce que dit Chris.

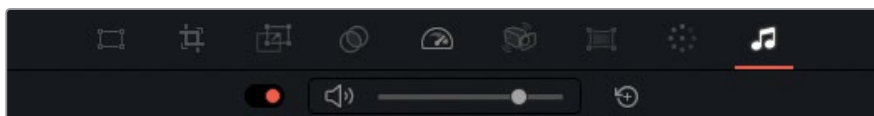
- 6 Placez de nouveau la tête de lecture au début de la timeline et sélectionnez le plan audio vert.



- 7 Cliquez sur le bouton Outils (Tools).

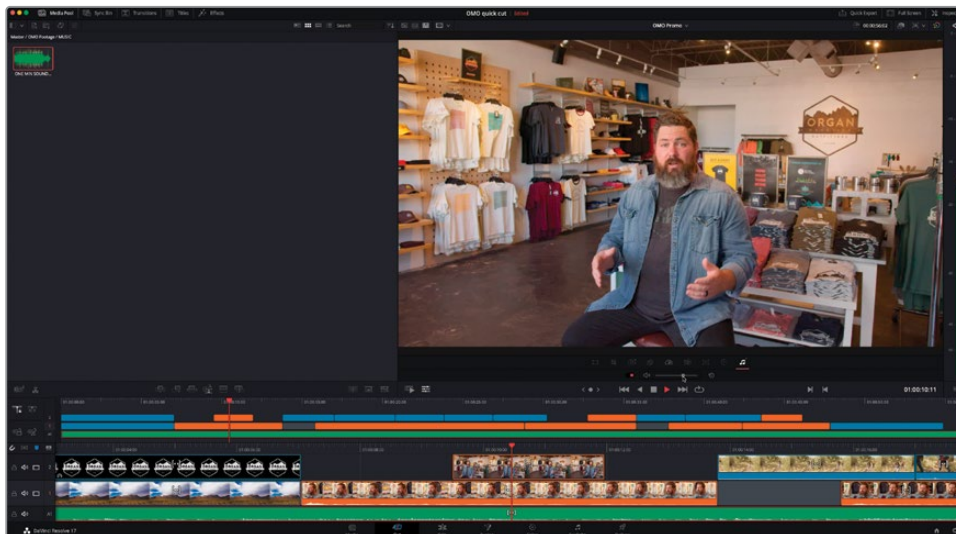


Les commandes s'affichent sous le viewer Timeline. Elles offrent un accès rapide à de nombreuses options. Comme vous avez sélectionné un plan audio, les commandes de niveaux sont automatiquement sélectionnées.



REMARQUE L'inspecteur contient davantage de commandes audio et vidéo.

- 8 Lancez la lecture et utilisez le curseur pour ajuster le niveau audio du plan musical sélectionné. De cette façon, on entend mieux les propos de Chris.



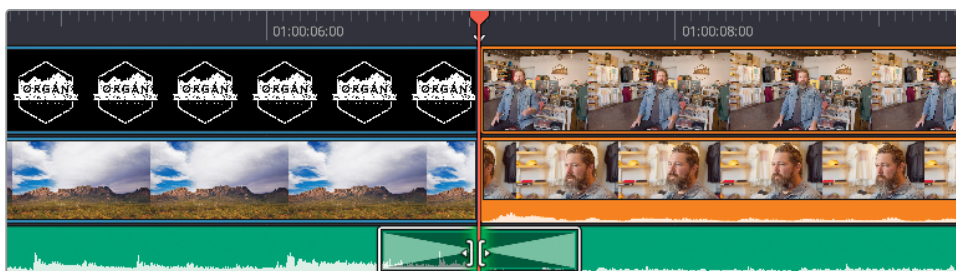
Baisser le volume (Ducking) pendant les dialogues

Idéalement, la musique serait plus forte au début, puis s'atténuerait quand Chris se met à parler. Pour cela, il faut scinder le plan et les transitions audio.

- 1 Avec le plan audio vert sélectionné, placez la tête de lecture sur le premier point de coupe, au niveau du début de l'interview.
- 2 Cliquez sur le bouton Scinder les plans (Split Clips) ou appuyez sur Command-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows) pour ajouter un point de coupe sur le plan musical.
- 3 Dans les outils audio, cliquez sur le bouton Réinitialisation (Reset) pour réinitialiser les niveaux de la partie sélectionnée de l'audio.
- 4 Lancez la lecture et écoutez la différence.

ASTUCE Il sera peut-être utile de baisser le volume sonore sur le premier plan. Les plans audio comme celui-ci sont souvent trop forts par rapport aux dialogues.

- Sélectionnez le point de coupe entre les deux pas musicaux et choisissez Timeline > Ajouter une transition (Timeline > Add Transition) ou appuyez sur Command-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows).



Une transition audio standard a été ajoutée au point de coupe sélectionné.

- Dans la timeline inférieure, faites glisser les bords de la transition pour la réduire de 10 images.



Excellent ! Ce morceau de musique va aider à créer l'ambiance recherchée pour ce plan. Maintenant, utilisons un fondu d'ouverture pour le logo.

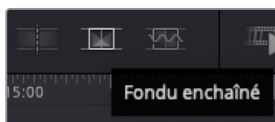
Créer une scène d'ouverture

Le réalisateur veut que le logo apparaisse quelques secondes après le début de la vidéo.

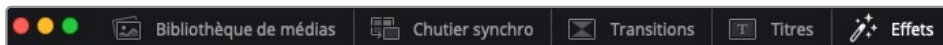
- Faites défiler la timeline inférieure pour voir le début du logo d'Organ Mountain Outfitters.
- Rognez le début du logo de 2 secondes.



- Si l'indicateur intelligent ne se trouve pas au début du logo, faites défiler la timeline inférieure jusqu'à ce que ce soit le cas.



- 4 Cliquez sur le bouton Fondu enchaîné (Dissolve) pour ajouter une transition standard. Un fondu enchaîné d'une seconde a été ajouté au point de coupe.
- 5 Visualisez les changements.
Pour que le logo soit mieux mis en valeur, ajoutez une ombre portée de la bibliothèque d'effets de Resolve.
- 6 Assurez-vous que la tête de lecture se trouve sur le logo. Il doit être visible dans le viewer. Ensuite, cliquez sur le navigateur d'effets pour voir les effets et générateurs vidéo et audio qui peuvent être ajoutés au projet.



- 7 Dans les effets vidéo, allez sur la catégorie Resolve FX Style et cherchez l'effet Ombre portée (Drop Shadow).



ASTUCE Vous pouvez prévisualiser les rendus des transitions, titres et effets en plaçant la souris dessus.

- 8 Faites un double-clic sur l'effet Ombre portée (Drop Shadow) pour l'appliquer au graphique et lancez la lecture pour visualiser les changements.
L'effet permet de mieux voir le logo contre l'arrière-plan du plan.

REMARQUE Toutes les commandes des effets se trouvent dans l'inspecteur.

Ajouter un générique

Maintenant que vous avez terminé la séquence d'ouverture, il est temps de finaliser le projet. Pour cela, vous allez ajouter un « Call to Action » en utilisant un modèle de titre Fusion.

- 1 Dans la timeline supérieure, déplacez la tête de lecture entre le dernier plan orange et le dernier plan bleu.
- 2 Lancez la lecture du dernier plan jusqu'à ce que vous entendiez la guitare (aux alentours de 50 secondes).

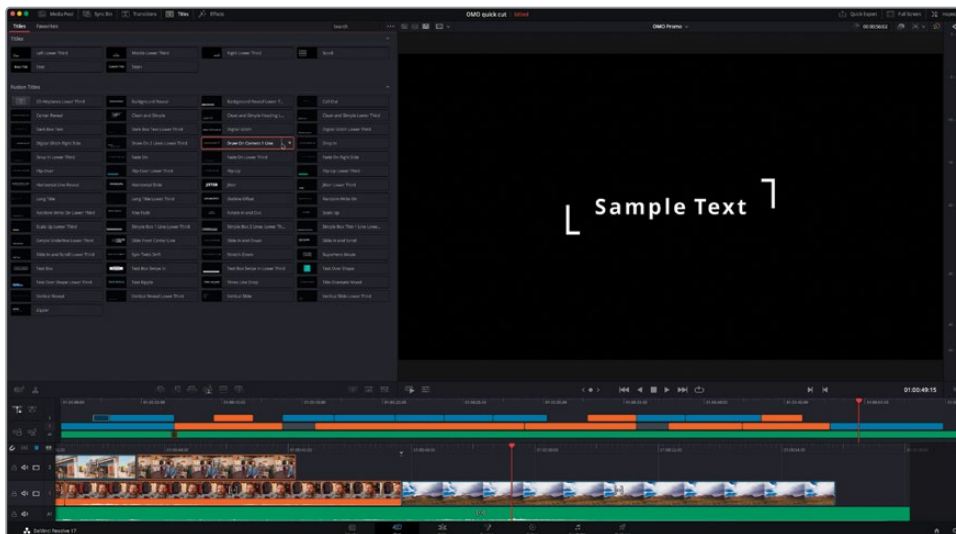
C'est à cet endroit que vous allez ajouter le générique.

- 3 Sélectionnez l'onglet Titres (Titles).



Cet onglet contient un nombre de titres de base, ainsi que des titres Fusion plus complexes. La plupart sont animés et peuvent être personnalisés.

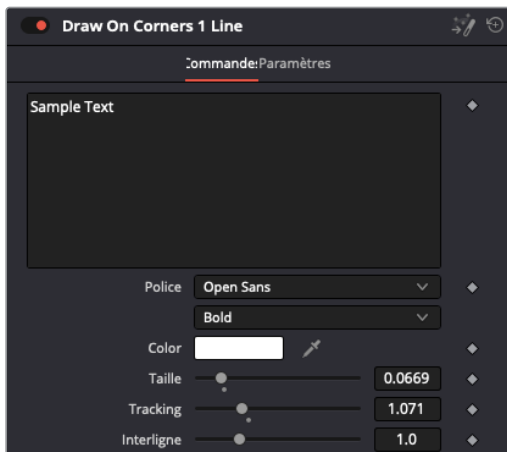
- 4 Sélectionnez le modèle **Draw On Corners 1 Line** et déplacez la souris de gauche à droite pour visualiser le modèle.



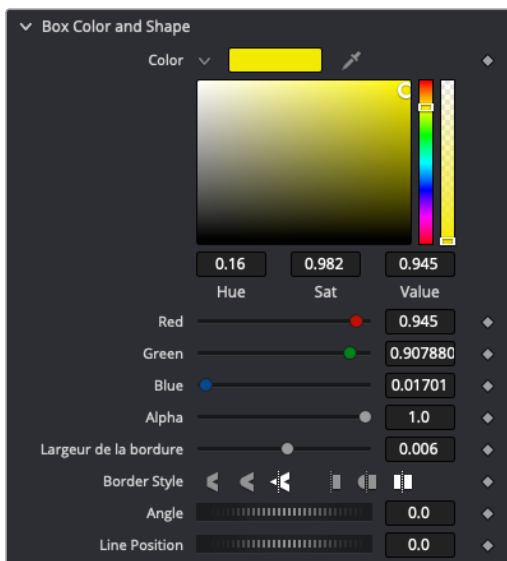
- 5 Cliquez sur le bouton Placer au-dessus (Place on Top) ou appuyez sur F12 pour ajouter un modèle de titre de 2 secondes au-dessus du plan Organ Mountain.
- 6 Faites défiler la timeline inférieure pour que le titre soit centré sur la tête de lecture. Pour modifier ce titre, vous devez ouvrir l'inspecteur.
- 7 Cliquez sur l'inspecteur pour ouvrir les commandes de titre.



- 8 Dans la case texte, sélectionnez le texte « Sample Text » et saisissez **organmountainoutfitters.com**.



- 9 Ouvrez les commandes de couleur et de forme.
- 10 Ouvrez les commandes de la pipette pour changer la couleur. Choisissez le jaune.



- 11 Quand vous êtes satisfait du résultat, refermez l'inspecteur.

- 12 Rognez la fin de la prise Organ Mountain et le titre à la fin du plan musical.



- 13 Essayez de voir si vous pouvez augmenter la musique après la dernière phrase de Chris.

Bravo ! Vous venez de monter votre première vidéo pour Organ Mountain Outfitters. Pensez à regarder toute la vidéo et admirer le travail accompli. N'hésitez pas à apporter des changements si vous le souhaitez.

REMARQUE Si vous voulez comparer la timeline avec une version réalisée par les experts Resolve, importez la timeline finalisée en choisissant Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline). Sélectionnez R17 Beginners Guide Part 1 Lessons/Finished Timelines/OMO.drt.

Ajouter des transitions avec le Speed Editor

Sur le Speed Editor, appuyez sur le bouton DIS en bas à gauche pour ajouter une transition standard au montage, au niveau de l'indicateur intelligent. Pour régler la durée de la transition, maintenez le bouton TRANS DUR enfoncé et tournez la molette.



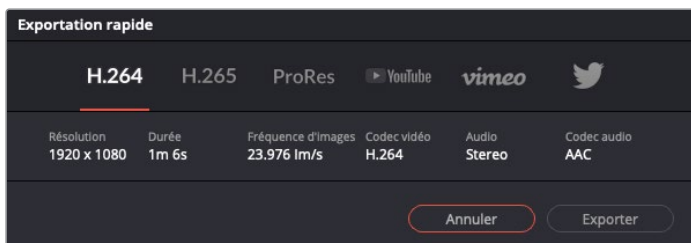
Exportation rapide

Vous venez de monter une publicité pour Organ Mountain Outfitters. Il ne reste plus qu'à l'exporter et à la poster sur vos plateformes et réseaux sociaux préférés. Vous pouvez faire cela directement depuis la page Cut.

- 1 En haut à droite de la page Cut, appuyez sur le bouton Exportation rapide (Quick Export).



Cette fenêtre contient les préférences les plus courants pour créer des fichiers vidéo de votre timeline. Vous pouvez exporter directement sur les plateformes et réseaux sociaux les plus courants, comme YouTube, Vimeo ou Twitter.



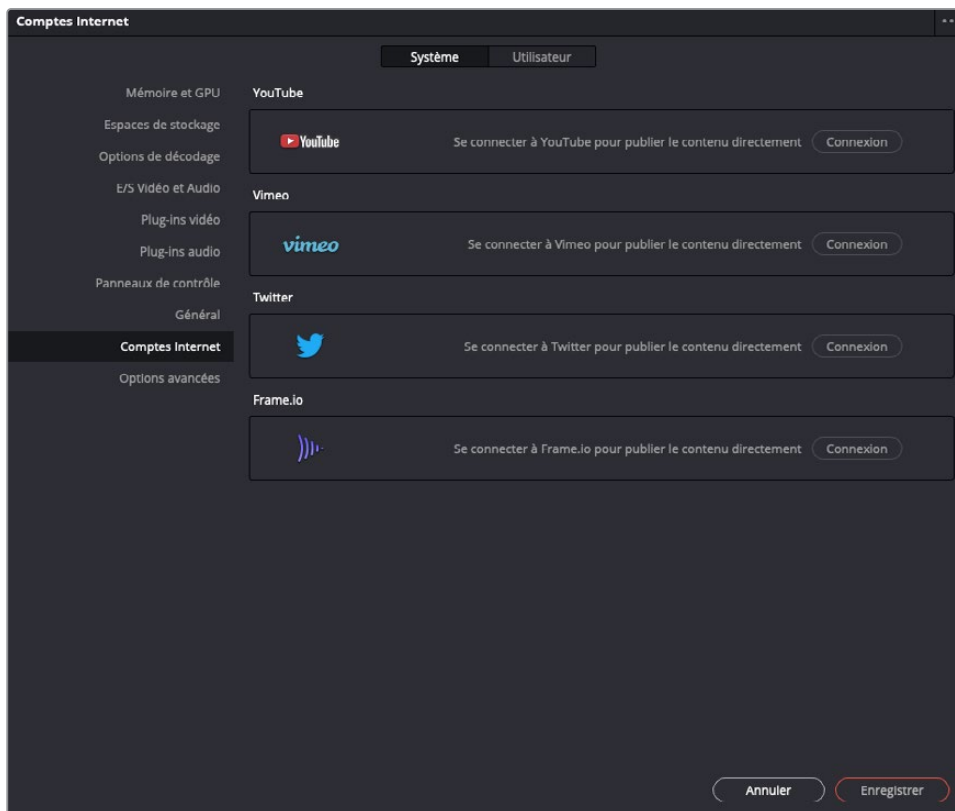
- 2 Cliquez sur l'option YouTube.

Ce pré-réglage contient tous les paramètres pour créer un fichier et télécharger la vidéo sur YouTube. Si vous n'êtes pas encore connecté, vous devrez le faire avant de pouvoir aller plus loin.



- 3 Dans ce cas, cliquez sur le bouton Gérer le compte (Manage account).

Cela ouvre les préférences systèmes de DaVinci Resolve. Vous pouvez saisir vos informations et télécharger directement la vidéo sur le site de votre choix.



ASTUCE Vous pouvez accéder à ces préférences en choisissant DaVinci Resolve > Préférences > Comptes Internet (DaVinci Resolve > Preferences > Internet Accounts).

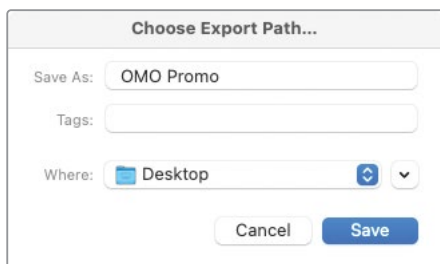
REMARQUE DaVinci Resolve Studio fournit aussi l'option de se connecter à Frame.io pour revoir et approuver la timeline en ligne.

- 4 Pour se connecter à YouTube, cliquez sur le bouton Connexion de YouTube et saisissez les informations du compte. Cliquez sur Enregistrer.

Une fois ces étapes terminées, la fenêtre Exportation rapide (Quick Export) affiche la case Télécharger directement sur YouTube (Directly Upload to YouTube). Cette case permet de saisir le texte qui s'affiche sous la vidéo dans YouTube.

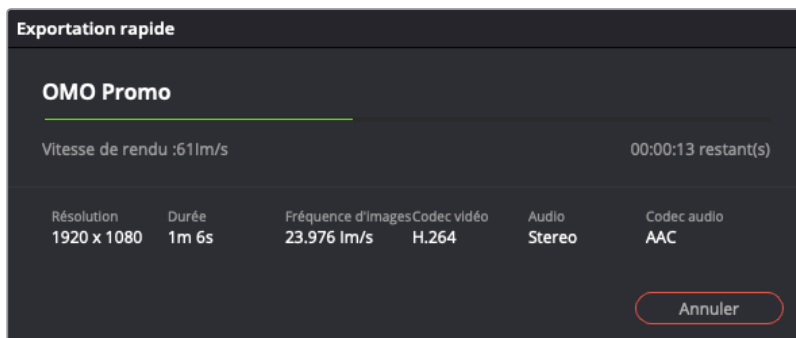
Mais au lieu télécharger directement sur la plateforme, vous voudrez peut-être créer un fichier simple.

- 5 Sélectionnez le pré-réglage H.264 et cliquez sur Exporter.
H.264 est un format vidéo compressé de bonne qualité.
- 6 Choisissez l'emplacement sur l'ordinateur et cliquez sur Enregistrer.



ASTUCE Par défaut, le nom du fichier correspond au nom de la timeline. Vous pouvez donc également renommer la vidéo à ce moment du processus.

Une fenêtre d'exportation affiche la durée de l'opération.



- 7 Une fois l'exportation terminée, la vidéo sera disponible à l'emplacement choisi. Vous pourrez ainsi la lire avec le lecteur par défaut de l'ordinateur.

ASTUCE Vous apprendrez à créer des paramètres personnalisés pour exporter votre film au chapitre 15 : Exporter le programme final.

Bravo ! Ce chapitre a été pensé pour vous donner des bases solides sur le fonctionnement de la page Cut. Bien entendu, elle comporte un nombre très important de commandes, mais au cours des chapitres suivants, vous découvrirez la richesse des autres pages. Vous pourrez monter, créer des effets visuels et des animations graphiques, faire du mixage audio et de l'étalonnage. Tout cela vous apportera une meilleure compréhension de la page Cut. Amusez-vous bien !

Révision

- 1 Vrai ou faux ? Importer un dossier de votre ordinateur crée automatiquement un chutier.
- 2 Vrai ou faux ? La seule manière de visualiser les plans consiste à utiliser le mode Bande source.
- 3 Vrai ou faux ? Le mode Bande source (Source Tape) affiche le chutier que vous visualisez et l'ordre indiqué dans le chutier.
- 4 Vrai ou faux ? L'option de montage Écraser la source (Source Overwrite) nécessite que deux ou plus de plans soient synchronisés.
- 5 Vrai ou faux ? L'option de montage Ajouter à la fin (Append at End) repose sur la tête de lecture de la timeline.

Réponses

- 1 Vrai. Importer un dossier de votre ordinateur crée automatiquement un chutier.
- 2 Faux. Vous pouvez visualiser les plans du chutier en mode Bande source, ou si vous double-cliquez sur un plan dans un chutier, vous verrez ce plan uniquement.
- 3 Vrai. Le mode Bande source affiche le chutier que vous visualisez et l'ordre indiqué dans le chutier.
- 4 Vrai. L'option de montage Écraser la source nécessite que deux plans soient synchronisés.
- 5 Faux. L'option de montage Ajouter à la fin (Append at End) ajoute toujours le plan à la fin de la timeline.

Chapitre 2

Démarrage rapide sur la page Montage

La production de films et de vidéos est une activité artistique à la fois exigeante et stimulante. La page Montage comporte des outils de montage rapides à utiliser et puissants. Que vous soyez débutant ou professionnel, vous trouverez dans ce chapitre tous les outils dont vous avez besoin pour réaliser vos projets. Dans ce guide, vous allez découvrir comment assembler les plans dans la timeline, comment régler les niveaux audio et comment ajouter un titre animé pour finaliser la vidéo.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Réaliser un film d'une minute	72
Restaurer l'archive du projet	72
Découvrir la page Montage	74
Monter des plans sur la timeline	74
Raconter une histoire	79
Ajouter une bande-son	83
Régler les niveaux audio	84
Supprimer les plans de la timeline	85
Appliquer un trim aux plans	87
Réaliser un Pan and Zoom dans une photo	89
Ajouter un titre	93
Lire en mode plein écran	96
Révision	97

Réaliser un film d'une minute

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 apprendrez à utiliser les menus et les boutons Resolve. Vous verrez également toutes les fonctionnalités de la page Montage et comment l'on peut paramétrer un projet.

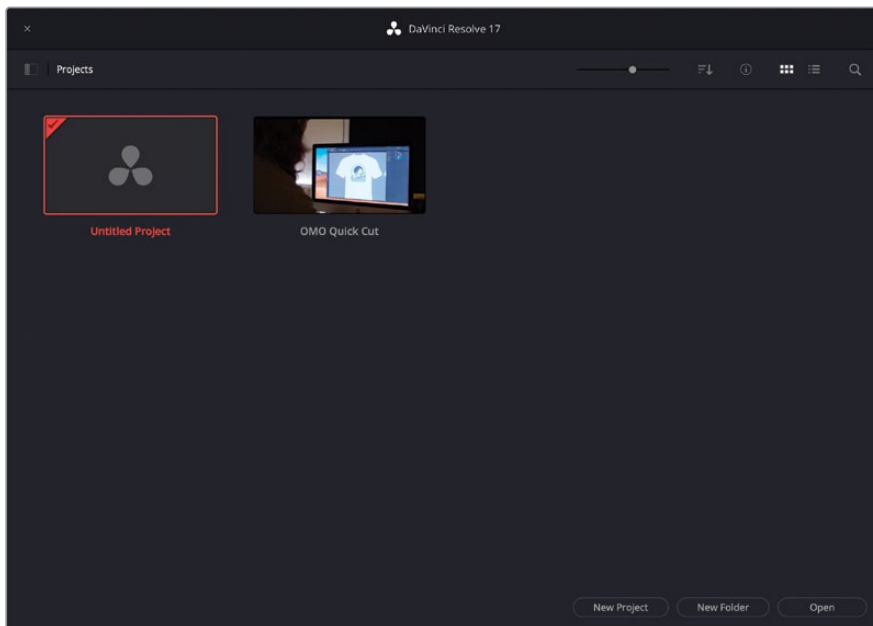
En matière de montage, il n'existe pas de solution universelle. C'est pourquoi DaVinci Resolve propose désormais deux approches différentes pour réaliser le montage : la page Cut et la page Montage. La page Cut est idéale pour les projets qui doivent être montés rapidement. Elle s'adapte très bien aux contenus éditoriaux, aux vidéos destinées aux réseaux sociaux et au contenu éducatif. La page Montage quant à elle offre une large gamme de fonctionnalités et d'options. Vous pouvez choisir de réaliser vos projets sur l'une ou l'autre page en fonction de vos besoins.

Restaurer l'archive du projet

Ce chapitre présente le workflow sur la page Montage. Vous pouvez passer de la page Montage à la page Cut à tout moment. Vous allez commencer par restaurer une Archive DaVinci Resolve Project qui contient un projet préparé et tous les médias dont vous aurez besoin dans ce chapitre.

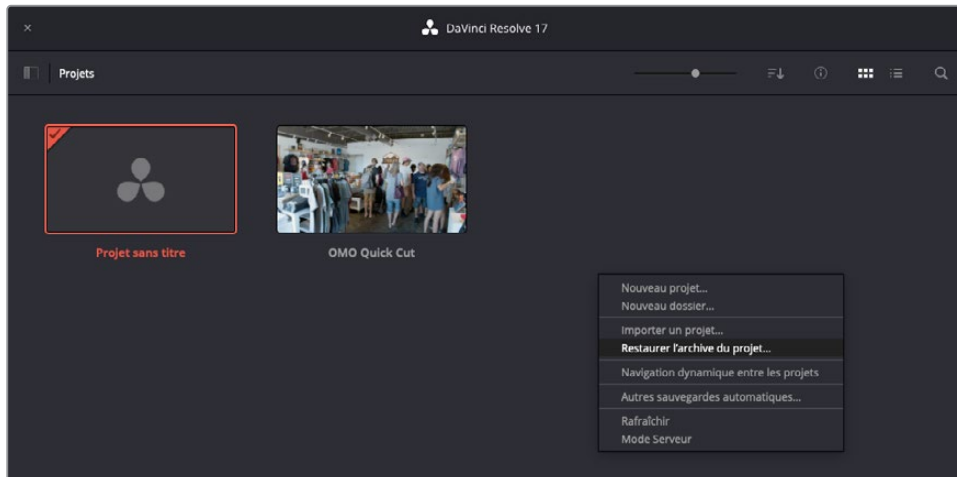
- 1 Quittez DaVinci Resolve.

La fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager) s'ouvre.



Pour le moment, le Gestionnaire de projet (Project Manager) contient le projet OMO Quick Cut, que vous avez réalisé au chapitre précédent, ainsi qu'un projet vide appelé Projet sans titre (Untitled Project).

- 2 Dans le gestionnaire de projet, faites un clic droit et sélectionnez Restaurer l'archive du projet (Restore Project Archive).



- 3 Ouvrez le dossier R17 Beginners Guide Lessons sur votre disque dur et ouvrez le dossier Lesson 03.
- 4 Sélectionnez le dossier Taryn Jayne Glass Blowing.dra et cliquez sur ouvrir.
Le projet est restauré et apparaît alors dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).
- 5 Double-cliquez sur Taryn Jane Glass Blowing et ouvrez-le.



- 6 Cliquez sur l'onglet de la page Montage pour l'ouvrir.

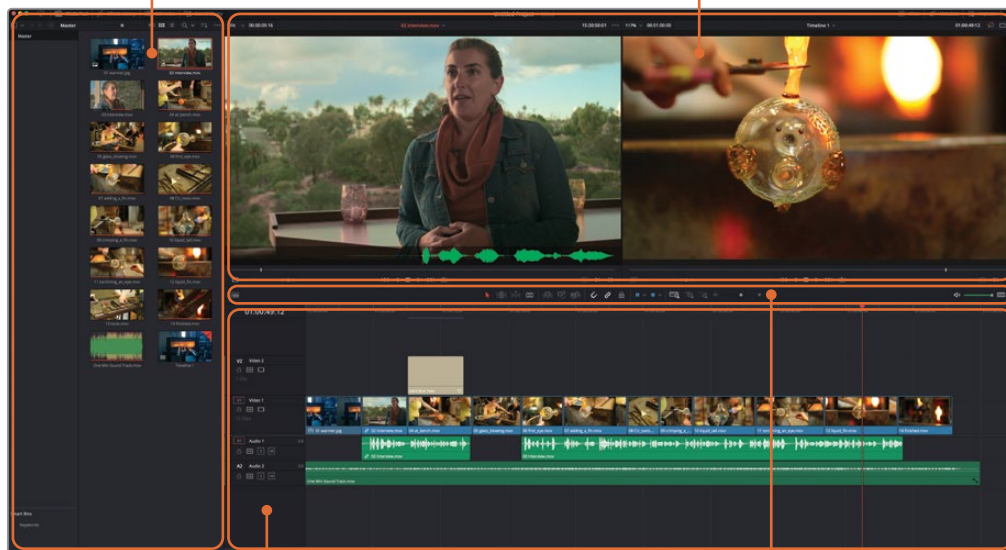
L'avantage des dossiers d'archive, c'est qu'ils contiennent tous les médias dont vous avez besoin. Il n'est donc pas nécessaire de relier les médias. Pour plus d'information sur les projets archivés, consultez le chapitre 15 « Gérer les médias et les bases de données ».

Découvrir la page Montage

La page Montage repose sur une disposition classique, avec des chutiers, une timeline et les viewers Source et Timeline.

La bibliothèque de médias comprend tous les fichiers utilisés dans le 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 timeline est une représentation graphique de vos plans montés.

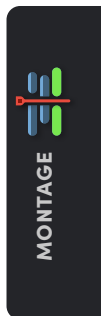
La barre d'outils placée au-dessus de la timeline vous permet de choisir divers outils de montage.

Les étapes décrites dans ce chapitre ont pour but de vous offrir un aperçu de la page Montage de ce logiciel. 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.

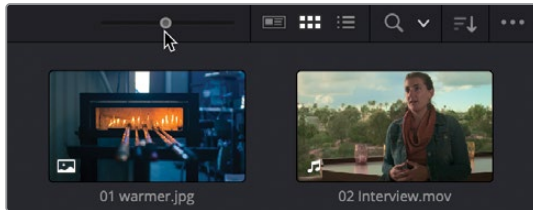
Pour le moment, profitez de la visite guidée pour avoir une vue d'ensemble. Ne vous souciez pas des options, des raccourcis clavier ou même du résultat.

Monter des plans sur la timeline

Vous allez commencer pas monter les plans dans l'ordre dans la timeline. Pour avoir un bon aperçu des plans, vous pouvez augmenter la taille des vignettes dans la bibliothèque de médias, les visionner, puis les faire glisser dans la timeline.



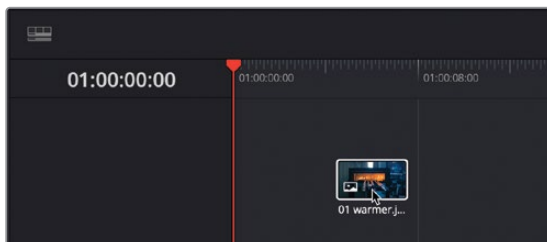
- 1 En haut de la bibliothèque de médias, tirez le curseur pour augmenter la taille des vignettes.



Elles sont maintenant à la bonne taille.

Pour démarrer, nous allons simplement utiliser une photographie.

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

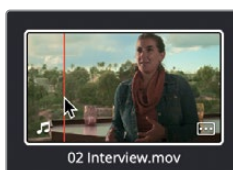


Vous venez de monter votre premier élément. Lorsque vous faites glisser un plan dans la timeline, il apparaît au début de celle-ci. Ici, le segment de cette photographie dure cinq secondes.

ASTUCE Vous pouvez changer la durée par défaut d'une photo dans le menu Préférences > User, puis sous l'onglet Montage (Editing), modifiez la valeur de l'option Durée par défaut des photographies (Standard still duration).

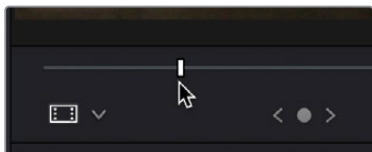
Mais compliquons un peu les choses et ajoutons une vidéo. Comme il est important de connaître le contenu de la vidéo que vous allez ajouter, utilisons le viewer source pour visionner le plan.

- 3 Dans la bibliothèque de médias, déplacez la souris sur le plan « 02_interview » pour le visualiser dans le viewer source.

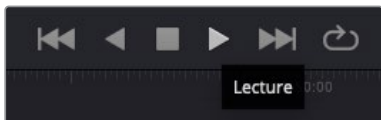


Vous pouvez déplacer le pointeur de la souris sur la vignette pour visualiser rapidement le plan dans le viewer source. Vous pouvez aussi charger le plan dans le viewer source pour le lire.

- 4 Double-cliquez sur le plan « 02_interview » afin de l'afficher dans le viewer source. Utilisez la barre de défilement pour lire le plan et allez sur la première image.
- 5 Sous le viewer source, placez la tête de lecture à gauche, au début du plan.

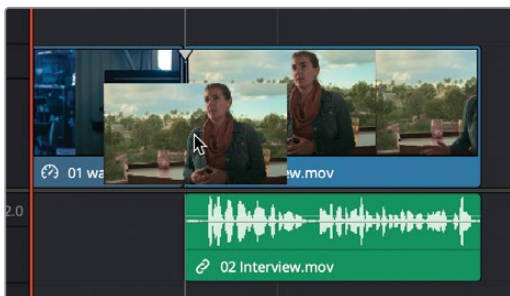


- 6 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton de lecture.



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.

- 7 Glissez le plan « 02_interview » du viewer source à la fin du plan « 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 verticale orange 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.

- 8 Sous le viewer timeline, lancez la lecture de vos plans.

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.

- 9 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.

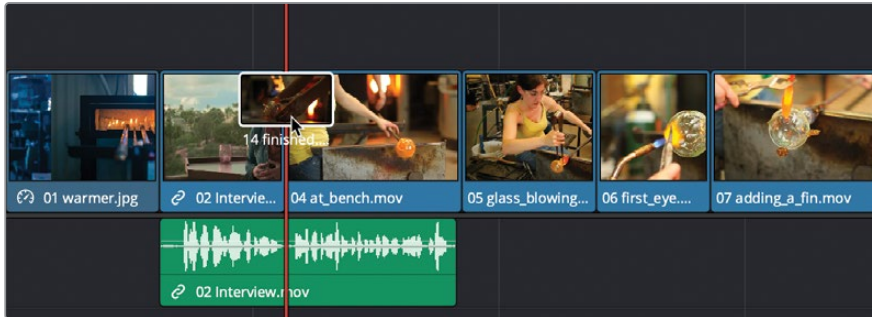


Ils sont alors entourés de rouge, ils sont donc bien sélectionnés. Vous pouvez choisir d'ajouter ces plans à la fin de la timeline, ou d'écraser les plans existants.

- 10 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.

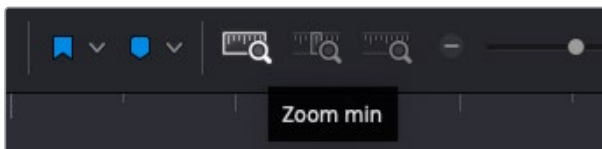
Vous pouvez écraser la vidéo existante avec ces nouveaux plans, tout en conservant l'audio. Plaçons la tête de lecture à la fin de la première phrase : « They call us glassblowers, but really we are heat managers ».

- 11 Placez la tête de lecture à la fin de la phrase « Really we are heat managers. »
- 12 Une fois la tête de lecture ainsi positionnée, vous pouvez glisser les plans sélectionnés de la bibliothèque de médias sur la tête de lecture.
- 13 Faites glisser les plans de la bibliothèque de médias sur la tête de lecture, puis relâchez le bouton de la souris lorsque les plans y sont aimantés.



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.

- 14 Dans la barre d'outils, cliquez sur Zoom min (Full Extent Zoom) ou appuyez sur Majuscule-Z.



Maintenant que tous les plans apparaissent à l'écran, 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.

- 15 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.

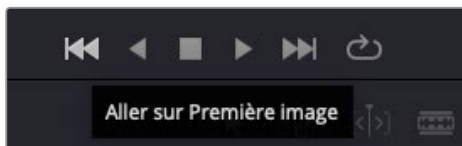
Raconter une histoire

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 Aller sur Première image (Go To First Frame) pour positionner la tête de lecture au début du plan.

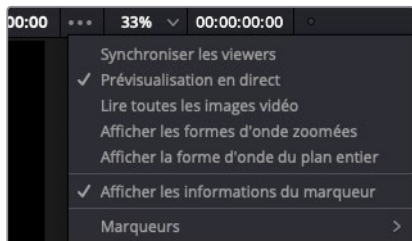


Au lieu de cliquer sur le bouton de lecture situé sous le viewer pour lancer la lecture du plan, utilisons un raccourci clavier.

- 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) du segment. 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 (Show Zoomed Audio Waveform).



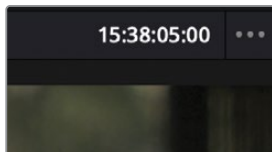
La forme d'onde audio s'affiche en transparence en bas du viewer source.

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 Aller sur Première image (Go To First Frame) pour positionner la tête de lecture au début du plan.

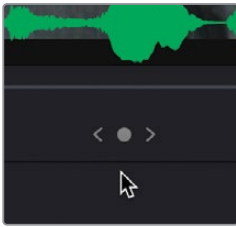
Notre histoire devrait commencer vers le milieu du plan, lorsque la jeune femme dit : « Also, you can't touch or sculpt. » Vous pourriez passer des heures à chercher l'emplacement exact, mais rassurez-vous, DaVinci Resolve va vous y aider. Au-dessus du viewer source, dans le coin supérieur droit se trouve 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.

- 6 Déplacez la tête de lecture jusqu'à ce que le timecode affiche 15:38:05:00.

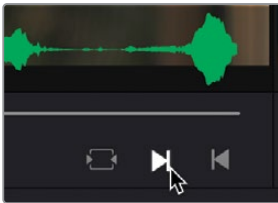


Il est très facile de visualiser rapidement un plan avec la souris, par contre cette méthode n'est pas très précise. En effet, le pointeur de la souris n'est pas suffisamment précis et peut vous faire sauter plusieurs images, voire plusieurs secondes. Une technique plus précise consiste à utiliser le curseur de défilement. De cette manière, vous pouvez visualiser lentement les images et écouter l'audio.

- 7 Sous le viewer, 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 ».



- 8 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton Point d'entrée (Mark In) pour saisir le point d'entrée.

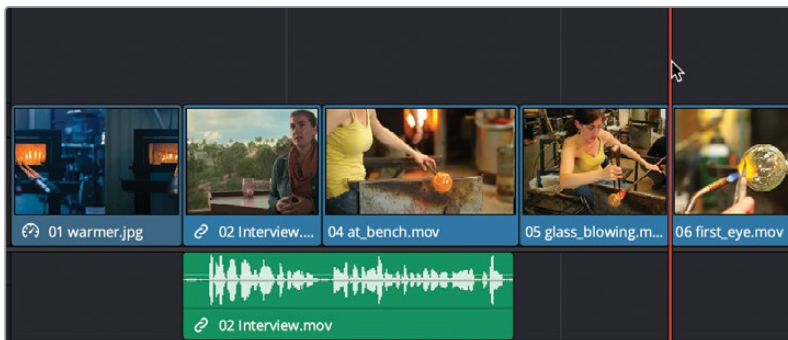


Vous devez désormais saisir le point de sortie pour indiquer la fin de la sélection. Nous voulons couper au moment où elle dit : « And it's a huge adrenaline rush ».

- 9 Déplacez le curseur jusqu'à ce que le timecode affiche 15:38:38:00.
 10 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.
 11 Sous le viewer source, cliquez sur le bouton Point de sortie (Mark Out).

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

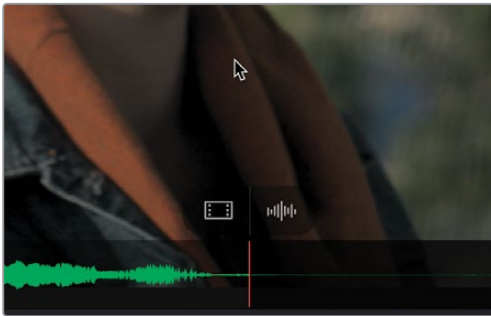
- 12 Dans la timeline, placez la tête de lecture à la fin du quatrième plan.



Cet endroit est parfaitement adapté.

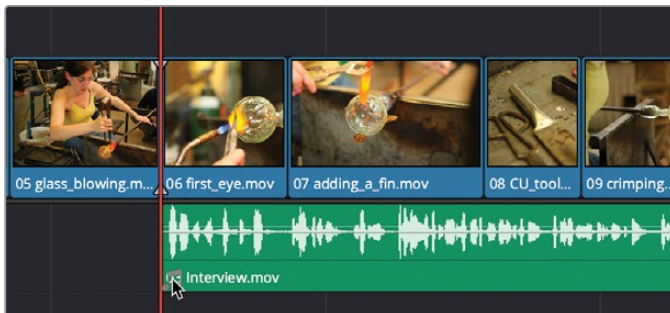
Cependant, comme les images précédentes parlent d'elles-mêmes, vous n'allez utiliser que l'audio de ce plan.

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



L'option de gauche permet de ne glisser que la vidéo dans la timeline, et l'option de droite permet de ne glisser que l'audio.

- Cliquez sur l'option de droite et sans relâcher la souris, faites glisser le segment audio dans la timeline afin qu'il soit aimanté à 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.

- Placez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour la visualiser 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.

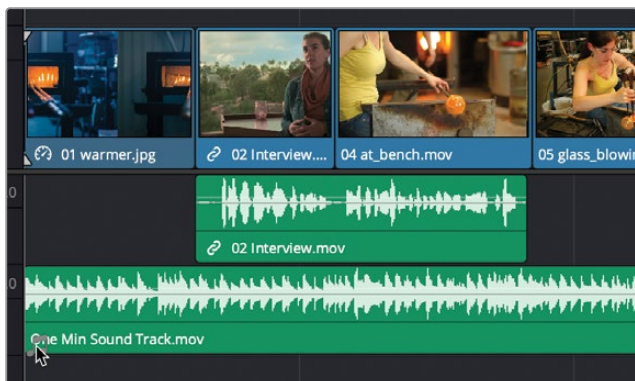


Comme vous le voyez, les fichiers audio diffèrent des fichiers vidéo. L'intégralité de la forme d'onde est affichée dans la partie supérieure du viewer et dans la partie inférieure, on voit le détail du segment.

- 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 commentaires. 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.

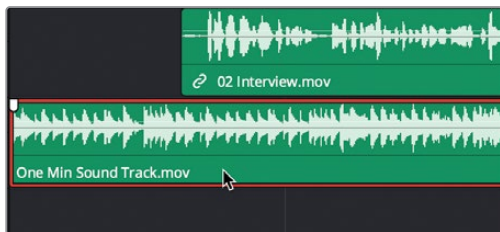
- 4 Placez la tête de lecture au début de la timeline, et appuyez sur la barre d'espace pour regarder les images dans leur intégralité.

Vous avez sans doute remarqué 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 aux commentaires.

Régler les niveaux audio

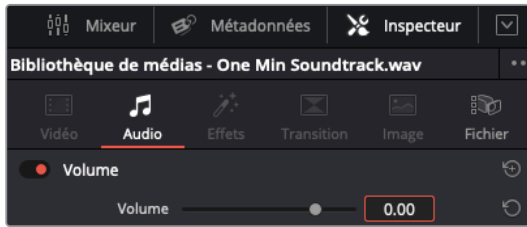
Lorsque l'on regarde la séquence, on se rend compte que le volume du dialogue est trop faible par rapport à la musique. Le volume de la musique doit être baissé pour qu'il ne recouvre pas la voix de la jeune femme, mais doit rester suffisamment élevé pour qu'il apporte tout de même un peu de vie à nos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

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



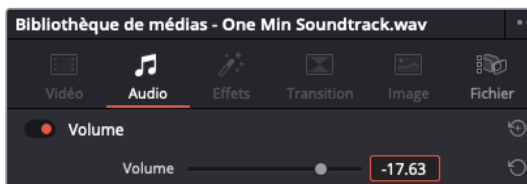
Une fois la piste musicale sélectionnée, aidez-vous du menu Inspector pour régler le volume.

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



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 (Inspector) 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.

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 et appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture de la fin de votre film.



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.

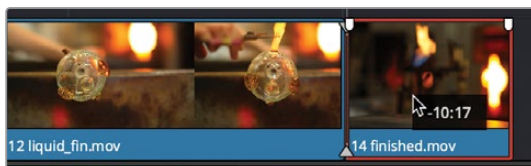
Vous avez sans doute remarqué que le plan des outils n'a pas grand intérêt. Voilà un plan que nous pouvons facilement supprimer sans appauvrir l'histoire.

- 3 Dans la timeline, cliquez sur le plan « 13_tools », puis appuyez sur Supprimer pour l'enlever.

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.

Pour le déplacer, il suffit de le faire glisser dans la timeline. Faites glisser un plan.

- 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.

Il existe encore quelques secondes d'écart entre les pistes vidéo et audio.

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. Resolve offre plusieurs solutions pour y parvenir. La plus facile étant de faire glisser le début ou la fin du plan pour ajouter ou supprimer des images.

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan « 12_liquid fin » et appuyez sur la barre d'espace pour le lire.

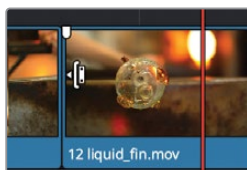
Ce plan est intéressant car on y voit le travail du verre fondu, par contre, il est un peu long. Vous allez placer la tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez que le plan débute.

- 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.



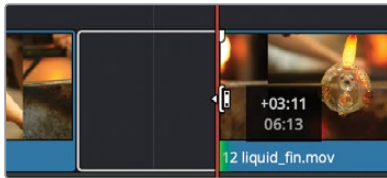
C'est à ce moment-là que vous allez faire débuter le plan. Toutes les images situées avant ce point doivent être supprimées.

- 3 Dans la timeline, positionnez la souris juste avant le début du plan « 12_liquid fin ».



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

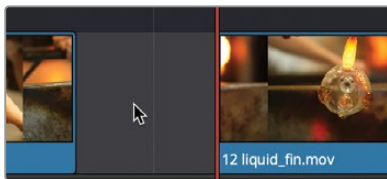
- 4 Tirez la tête du plan vers la droite jusqu'à ce qu'il s'aimante à la tête de lecture.



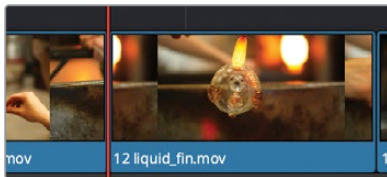
Cette opération supprime quelques images du début du plan et laisse un espace vide dans la timeline.

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 apprise précédemment, mais nous allons vous présenter une technique plus rapide.

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



- 6 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 est une solution parmi d'autres.

Réaliser un Pan and Zoom dans une photo

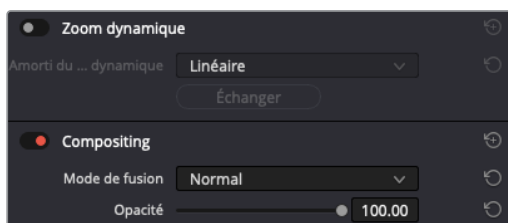
Maintenant que votre projet est bien amorcé, nous allons essayer d'améliorer les images. Comme le premier élément de la timeline est une photo, il serait judicieux d'y apporter un peu de mouvement. Vous pourriez bien sûr redimensionner et repositionner la photo, mais DaVinci Resolve dispose d'une fonctionnalité 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.



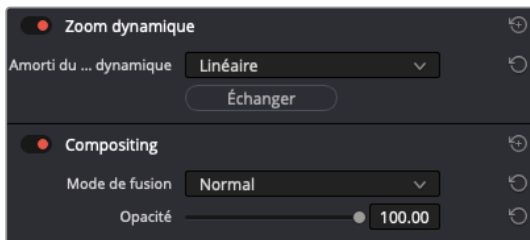
Le paramètre Zoom dynamique (Dynamic Zoom) qui se trouve dans l'inspecteur est conçu pour effectuer des mouvements panoramiques et de zooming dans les photos.

- 2 Dans le coin supérieur droit de l'écran, cliquez sur l'inspecteur et sur Zoom dynamique (Dynamic Zoom) pour afficher les commandes.



Il est désactivé par défaut. 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 (Dynamic Zoom) 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 Inspector 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 Dynamic Zoom fonctionne à la fois sur les vidéos et sur les images fixes.

Vous venez d'effectuer une animation dans le cadre très rapidement. Cependant, vous pourriez modifier encore un peu l'effet pour que l'attention du spectateur se porte sur les éléments de la scène que vous voulez mettre en valeur.

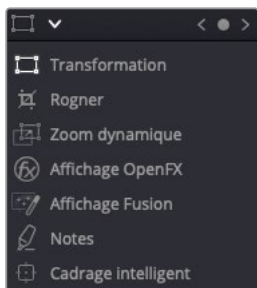
Modifier le paramètre Dynamic Zoom

L'effet du zoom dynamique est tellement facile à utiliser qu'on serait tenté de penser qu'il ne peut pas être affiné. Et pourtant, c'est le cas. 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.

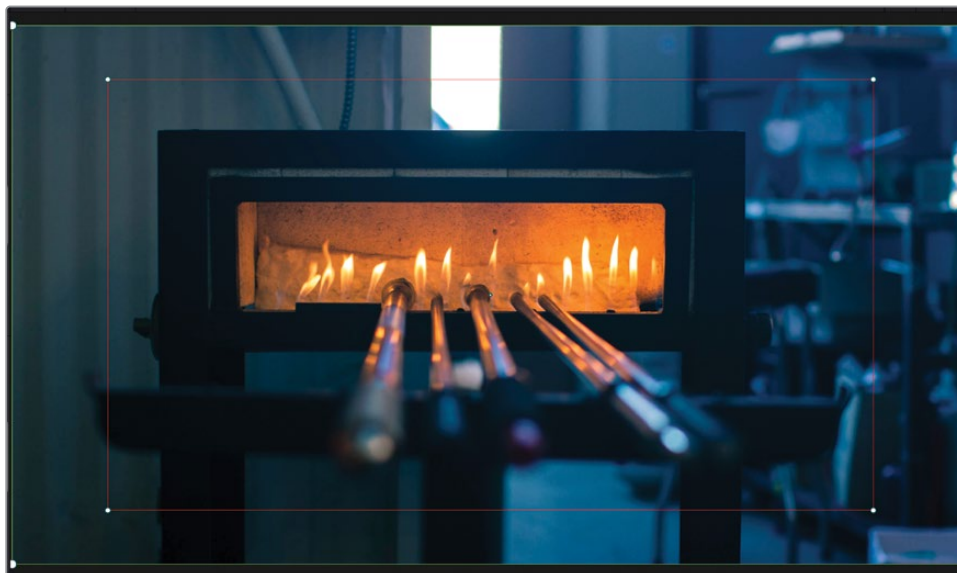
- 1 Assurez-vous que la photo « 01_warmer » est toujours sélectionnée, puis positionnez la tête de lecture au début de la timeline.

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 (Dynamic Zoom) dans le viewer.

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

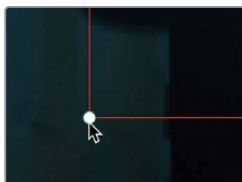


- 3 Dans la liste des options, choisissez Zoom dynamique.



Les repères en transparence de ce paramètre s'affichent alors sur l'image. 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, et ainsi avoir un meilleur aperçu des bordures.

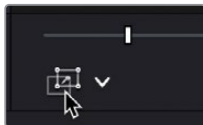
Lorsque la bordure est sélectionnée, vous pouvez la repositionner où vous le voulez.

- 5 Positionnez-la sur le four.



Lancez la lecture pour visionner le résultat.

- 6 Cliquez une nouvelle fois sur le bouton rectangulaire en bas à gauche du viewer timeline pour désactiver les commandes en transparence.



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

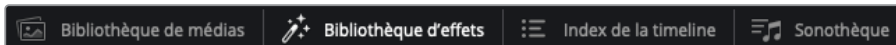
- 7 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline.
- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour visionner l'effet.

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

Ajouter un titre

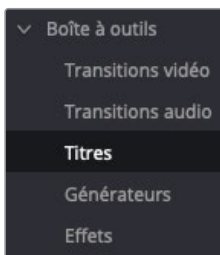
Il faut maintenant ajouter un titre à votre programme. La création d'un titre percutant est un art qui repose sur une utilisation intelligente de la typologie, de la couleur et des animations. Toutefois, le public d'un film d'une minute ne sera sans doute pas trop exigeant, nous allons donc juste ajouter 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. Dans la barre latérale, on voit une liste d'effets. Tous les modèles de titres se trouvent sous la catégorie Titres (Titles).

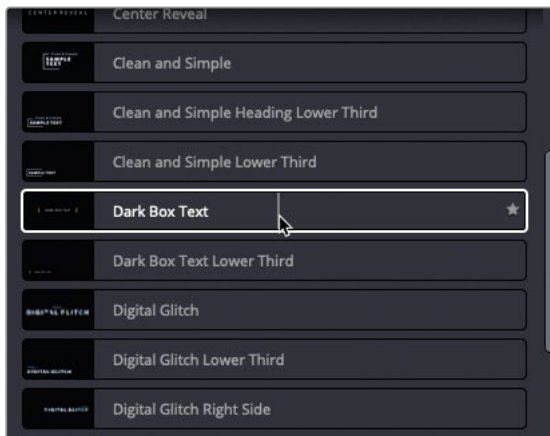
- 2 Dans la bibliothèque d'effets, cliquez sur Titres (Titles).



Cette catégorie présente cinq modèles de titres de base et des modèles de titres animés Fusion.

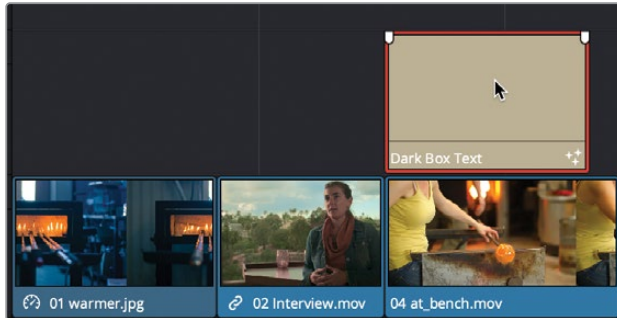
Vous pouvez visualiser et animer des modèles dans le viewer Timeline en déplaçant le pointeur de la souris sur le modèle du titre.

- 3 Déplacez la souris sur le modèle Dark Box Text.



Une fois le template de votre choix sélectionné, tirez-le sur la timeline et modifiez-la en fonction de vos besoins.

- 4 Cliquez sur Zoom min (Full Extent Zoom) ou appuyez sur Majuscule-Z pour voir toute la timeline.
- 5 Faites glisser le modèle Dark Box Text sur le troisième plan dans 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.

- Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le titre pour le visualiser.

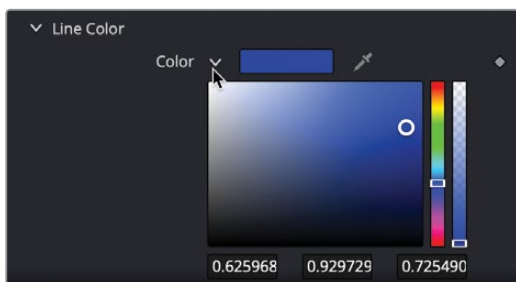


Le texte par défaut peut être modifié dans l'inspecteur.

- Cliquez sur le bouton Inspecteur (Inspecteur) pour ouvrir le menu correspondant.
- Dans le champ Texte (Main Text), saisissez le titre de votre petit film : **Taryn Jayne Glass**.

Comme il s'agit du titre de la vidéo, augmentons un peu sa taille.

- Tirez le curseur Taille (Size) vers la droite pour augmenter la taille du texte
Enfin, modifions la couleur des traits verticaux bleus.
- Cliquez sur la flèche sous Couleur (Line Colour) pour afficher le nuancier.



- 11 Choisissez la couleur turquoise.



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

Les modèles de titres Fusion vous permettent d'appliquer des animations réussies très rapidement.

Maintenant que le montage vidéo et audio est terminé, vous pouvez visionner votre film.

Lire en mode plein écran

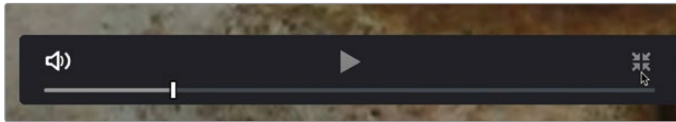
Il est désormais temps de regarder votre projet. Si vous travaillez avec un seul écran d'ordinateur ou sur un ordinateur portable, et que vous ne disposez pas d'écran de prévisualisation externe, vous pouvez le lire directement dans le logiciel DaVinci Resolve.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Cinéma (Workspace > Viewer Mode > Cinema Viewer) 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.

- Placez la souris sur les commandes de transport, et cliquez sur le bouton Plein écran (Expand) pour retourner sur l'interface DaVinci Resolve.



N'oubliez pas de sauvegarder votre travail.

- Choisissez Fichier > Enregistrer le projet sous...

REMARQUE Si vous voulez voir la version finalisée réalisée par l'équipe Resolve, sélectionnez la bibliothèque de médias et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline). Allez ensuite sur R17 Beginner Guide lessons > Lesson 02 > Taryn Jayne Glass Blowing Finished.drt et cliquez sur Ouvrir

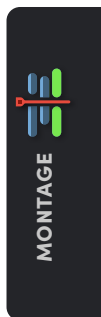
Bravo ! Ce chapitre vous a donné un aperçu des capacités de la page Montage de DaVinci Resolve. Les chapitres suivants vous offriront des explications plus détaillées.

Révision

- Dans quelle fenêtre crée-t-on un nouveau projet ?
- Dans quel menu peut-on trouver les modèles de titres à ajouter au projet ?
- Dans quel menu peut-on ajuster le niveau audio ?
- Lorsqu'un plan est sélectionné dans la timeline, quel résultat obtenez-vous si vous appuyez sur la touche Effacer ?
- 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 (Project Manager).
- 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 (Dynamic Zoom) se trouve dans l'inspecteur.



Chapitre 3

Démarrer un projet

Si vous travaillez sur un gros projet, vous serez peut-être submergé par la quantité de films que vous devez visionner. Dans ce chapitre, vous allez apprendre à organiser les images avant de commencer le montage. Vous pouvez tagger les images avec des mots clés. De cette façon, DaVinci Resolve triera et affichera automatiquement les groupes d'images.

Vous allez commencer par regrouper les plans dans des dossiers (appelés chutiers) et utiliser les métadonnées et les chutiers paramétrables pour rechercher et organiser les plans rapidement.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 30 minutes de travail.

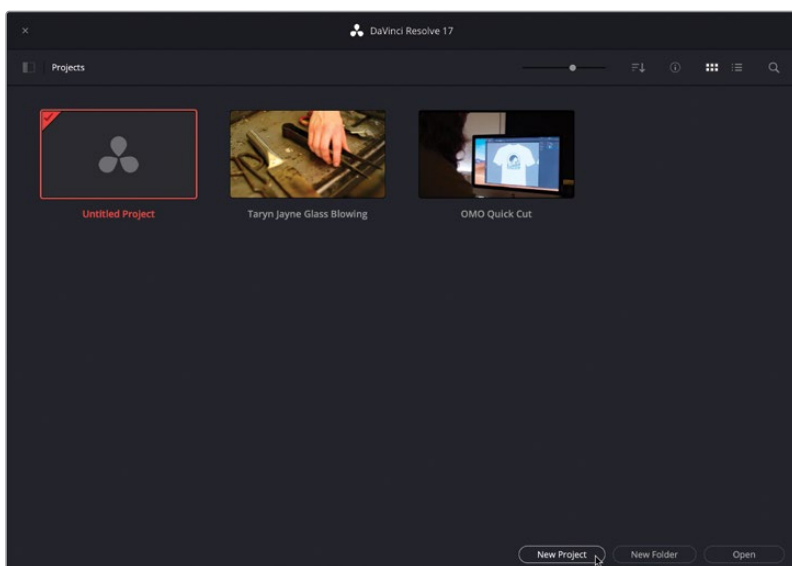
Objectifs

Configurer les Paramètres du projet et les préférences Système et Utilisateur	100
Importer les plans	104
Créer de nouveaux chutiers	107
Prévisualiser et survoler les plans	109
Choisir des vignettes représentatives	110
Visualiser les métadonnées des plans	111
Ajouter des métadonnées personnalisées	112
Afficher les mots clés dans un chutier paramétrable	114
Créer des chutiers paramétrables	114
Sauvegarder l'affichage personnalisé des chutiers	117
Révision	119

Configurer les Paramètres du projet et les préférences Système et Utilisateur

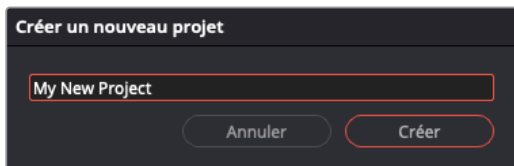
Lorsque vous avez commencé le projet du chapitre 1, vous n'avez pas configuré de paramètres. Nous voulions que vous rentriez dans le vif du sujet, sans vous soucier de toutes ces étapes préliminaires moins amusantes. Au chapitre 2, vous avez restauré un projet d'archive dont les paramètres avaient largement été configurés pour vous. Nous allons maintenant revenir un peu en arrière et commencer par configurer un nouveau projet.

- 1 Si DaVinci Resolve est déjà ouvert, choisissez Fichier > Gestionnaire de projet (File > Project Management), ou appuyez sur Majuscule-1.



Dans ce chapitre, nous allons créer un nouveau projet.

- 2 Cliquez sur le bouton Nouveau projet (New Project) en bas de la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).
- 3 Dans la fenêtre Créer un nouveau projet (Create New Project), saisissez **My New Project**, puis cliquez sur Créer (Create).



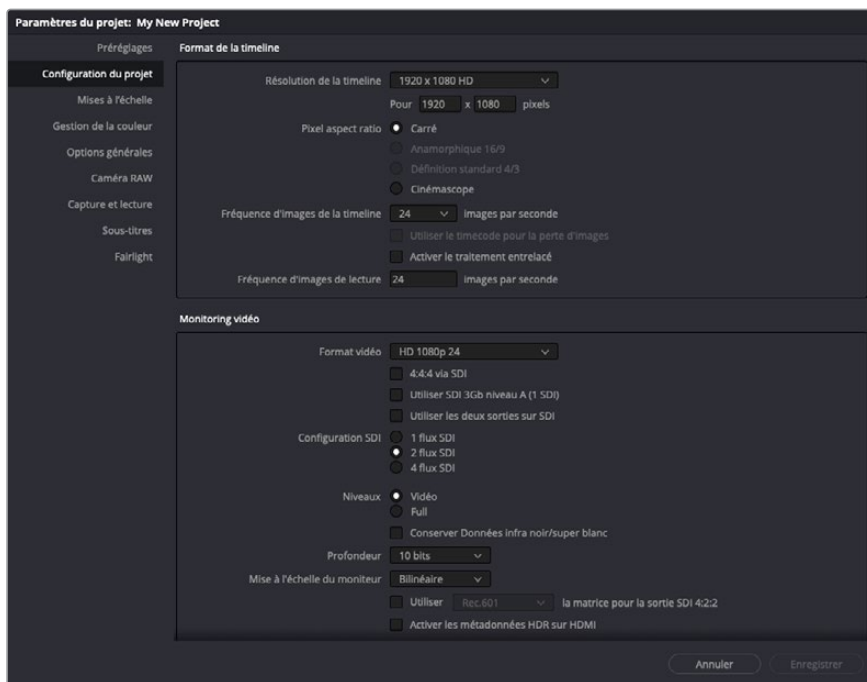
- 4 Cliquez sur le bouton de la page Montage si celle-ci n'est pas déjà ouverte.

ASTUCE Les nouveaux projets s'ouvrent sur la dernière page que vous avez utilisée.

- 5 Pour fermer les fenêtres que vous avez ouvertes dans le chapitre précédent, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).

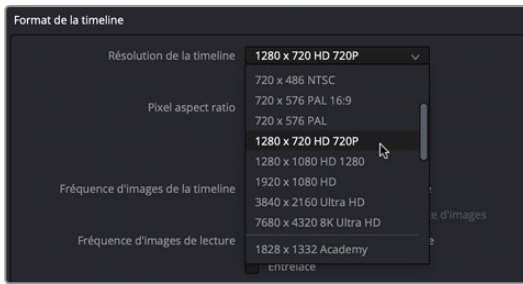
Pour le moment, DaVinci Resolve utilise la fréquence d'images pour la lecture et la résolution de sortie par défaut. Vous pouvez modifier ces réglages dans la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings).

- 6 Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez Fichier > Paramètres du projet (File > Project Settings).



Pour ce projet, nous allons monter en 720P pour correspondre aux médias qui avaient été enregistrés. Dans DaVinci Resolve, vous pouvez monter dans n'importe quel format, et vous pouvez changer la résolution de la timeline ultérieurement par exemple, en la faisant passer de 1280 x 720 à 1920 x 1080.

- 7 Dans l'onglet Configuration du projet (Master Settings), ouvrez le menu déroulant Résolution de la timeline (Timeline resolution), et choisissez 1280 x 720 HD 720P.

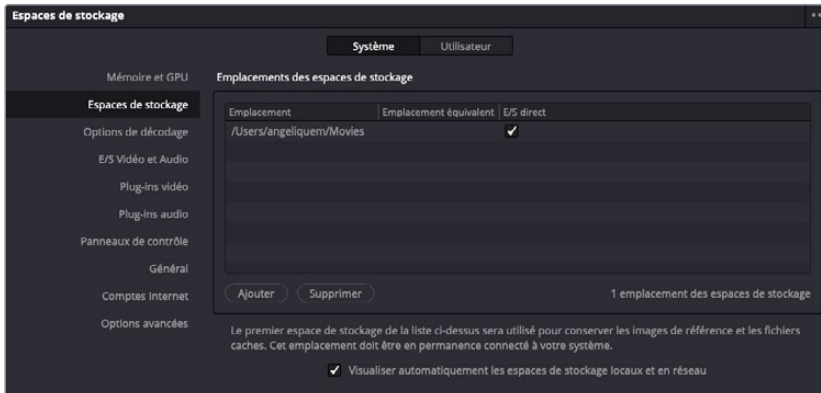


Sous le paramètre Résolution de la timeline (timeline resolution) se trouve la fréquence d'images de la timeline.

- 8 Dans le menu déroulant Résolution de la timeline (timeline resolution), choisissez 23.976.
- 9 Dans la fenêtre Paramètres du projet (Project settings), cliquez sur le bouton Enregistrer pour sauvegarder les modifications et retourner sur la page Montage.

Bien que la résolution de la timeline et la fréquence d'images puissent être personnalisées pour chaque timeline dans un projet, il est plus efficace de régler la résolution du projet et la fréquence d'images à l'avance. Vous aurez également moins de chance de faire des erreurs. 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.

- 10 Pour ouvrir la fenêtre des Préférences, choisissez DaVinci Resolve > Préférences ou appuyez sur Cmd-, (virgule) (OS X) ou Ctrl-, (virgule) (Windows).



Tout comme dans la fenêtre Paramètres Master (Project Settings), la barre latérale gauche comporte différents onglets. L'onglet Espaces de stockage (Media storage) 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.

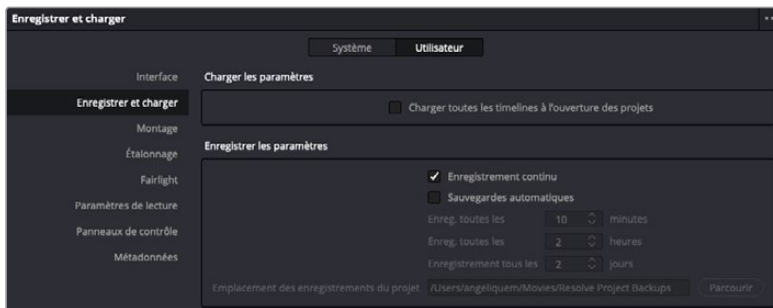
- 11 Si vous souhaitez sauvegarder les caches sur un disque dur différent, cliquez sur le bouton Ajouter (Add) et sélectionnez le disque le plus rapide et dont la capacité de stockage est la plus élevée.

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.

ASTUCE Si vous avez acheté DaVinci Resolve sur l'Apple store, ajoutez le disque le plus rapide et avec le plus d'espace de stockage, puis cochez la case Visualiser automatiquement les espaces de stockage locaux et en réseau. Si vous cochez la case avant d'ajouter le disque dur, le disque Macintosh HD sera sélectionné comme disque principal.

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

- 12 Dans la fenêtre Préférences (Preferences), cliquez sur l'onglet Utilisateur (User).
- 13 Dans la barre latérale, cliquez sur l'onglet Enregistrer et charger (Project Save and Load).



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 (Live Save) est sélectionnée par défaut pour tous les nouveaux projets, mais si vous souhaitez sélectionner le paramètre Enregistrement du projet (Project Backups), il faudra le faire manuellement.

- 14 Cochez la case Enregistrement du projet (Project Backups) 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. Pour cela, allez sur Personnalisation du clavier (Keyboard Customization), sous le menu DaVinci Resolve.

- 15 Cliquez sur Enregistrer pour fermer la fenêtre Préférences (Preferences).

Certaines options modifiées dans les préférences nécessiteront de redémarrer DaVinci Resolve. Une fenêtre vous en informera.

- 16 Cliquez sur OK pour refermer la fenêtre d'avertissement.

Mainenant que la configuration est faite, vous allez pouvoir importer des plans.

Importer les plans

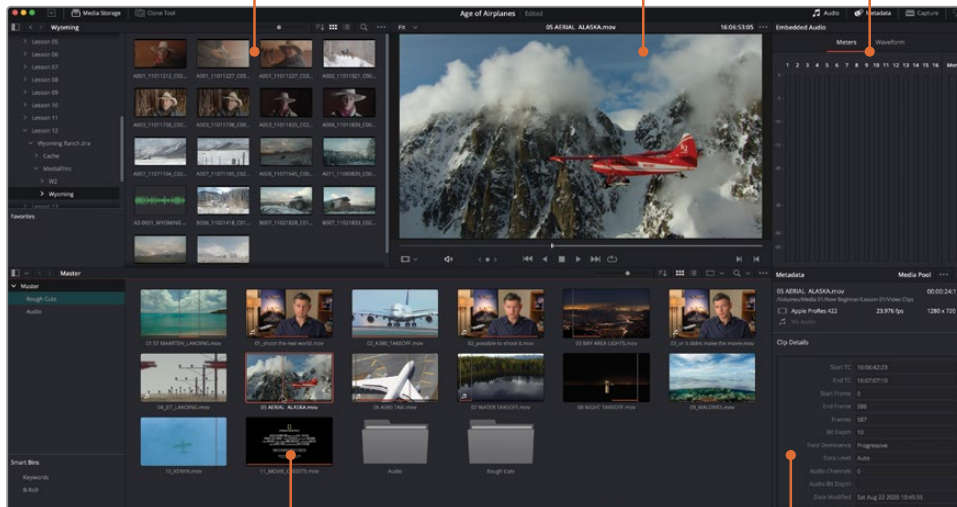
Quand vous êtes prêt à importer des plans dans le projet, la façon la plus efficace pour le faire consiste à aller dans le navigateur de la bibliothèque de la page Média. Vous pourrez naviguer sur le disque dur où se trouvent les médias. Lorsque vous importez des rushes dans un projet, ils sont stockés dans les chutiers de la bibliothèque de médias.

- 1 Cliquez sur l'onglet de la page Média pour l'ouvrir.

Le navigateur de la bibliothèque 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.

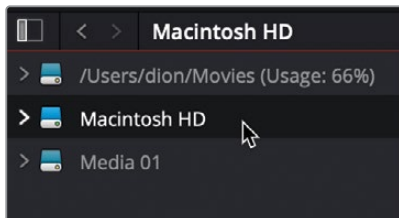


La bibliothèque de médias regroupe tous les fichiers utilisés dans le projet et s'organise en chutier. Vous pouvez simplement importer les fichiers qui se trouvent sur les périphériques affichés dans le navigateur de la bibliothèque vers la bibliothèque de médias.

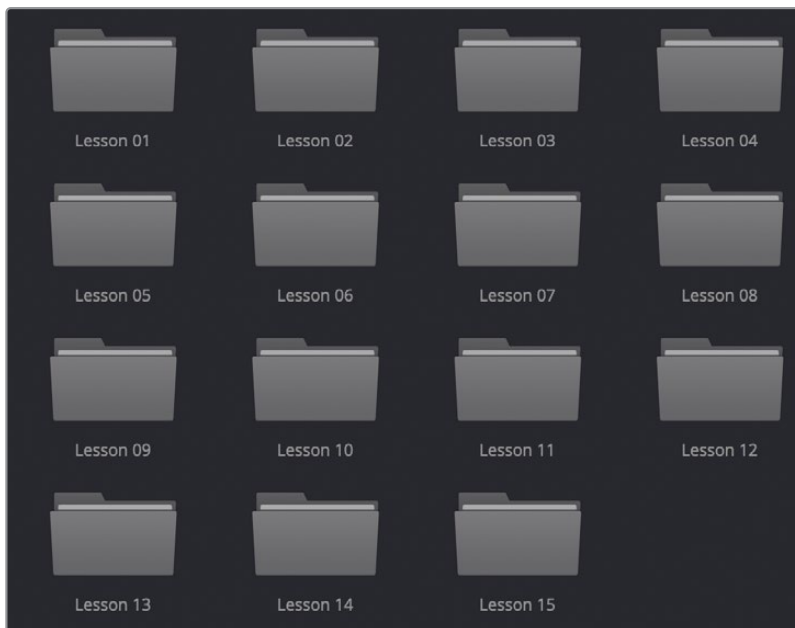
La fenêtre Métadonnées sert à visionner, ajouter et modifier les métadonnées des plans.

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.

- 2 Dans la fenêtre Espaces de stockage (Media Storage), cliquez sur l'icône représentant votre disque dur.

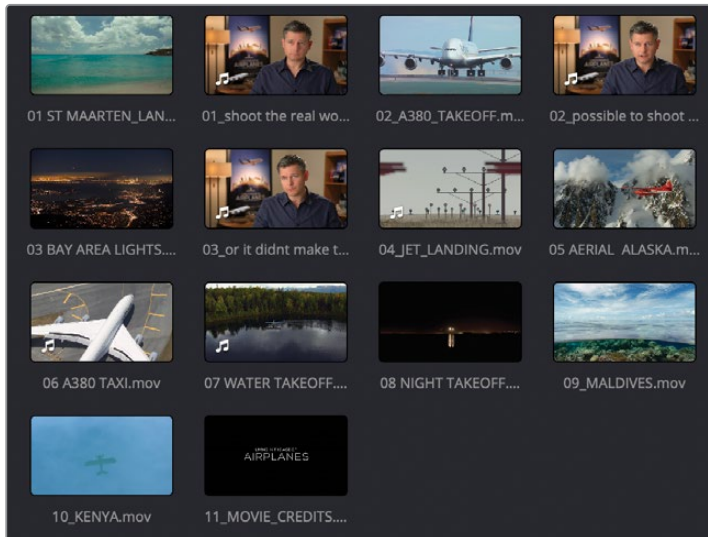


- 3 Dans le panneau de droite, naviguez sur le dossier R17 Beginner Guide lessons.



Vous y trouverez plusieurs sous-dossiers. Les plans que nous allons utiliser pour ce projet se trouvent dans le sous-dossier Lesson 03, sous Video Clips.

- 4 Double-cliquez sur le dossier Lesson 03, puis double-cliquez sur le dossier Video Clip pour l'ouvrir.

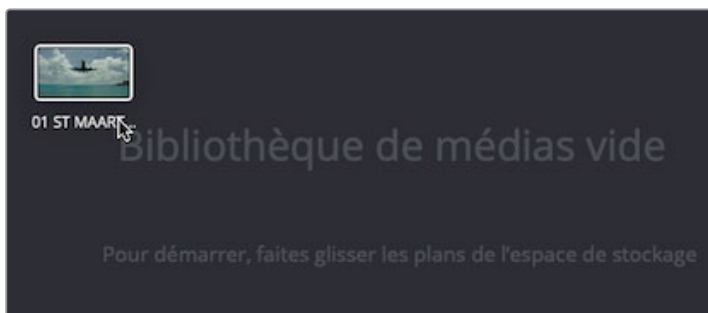


Les vignettes représentant les plans que vous voulez importer s'affichent à droite de la fenêtre. Vous pouvez visionner chaque plan dans le viewer.

- 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 Fichier > Tout sélectionner (Edit > Select All) 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 (No clips in media pool).



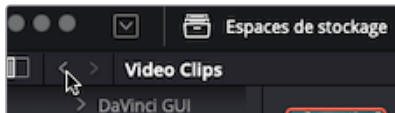
ASTUCE Vous pouvez aussi glisser les plans directement du Finder de Mac ou de l'explorateur Windows vers la bibliothèque de médias.

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.

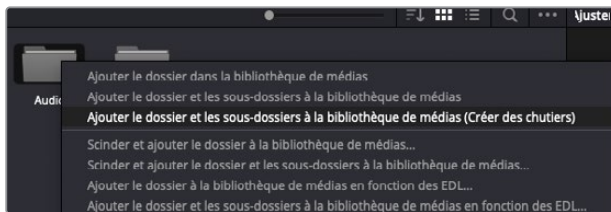
Importer des dossiers

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 Espace de stockage (Media Storage), cliquez sur la flèche de retour pour afficher le contenu du dossier Lesson 03.



- 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) (Add folders and subfolders to media pool (create bins)).



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.

Créer de nouveaux chutiers

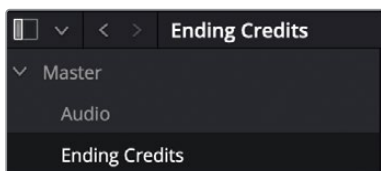
Notre projet contient des images vidéo et des plans audio. Avant de commencer le montage de ces plans dans la timeline, il est préférable de les organiser. Pour cela, il faut créer des chutiers.

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. Une meilleure stratégie consiste à créer des chutiers personnalisés et à organiser les plans par type de média.

- 1 Dans la fenêtre Bibliothèque de médias (Media pool) sélectionnez le chutier Master.
- 2 Pour créer un nouveau chutier, choisissez Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin), ou appuyez sur Cmd-Majuscule-N (OS X) ou Ctrl-Majuscule-N (Windows).

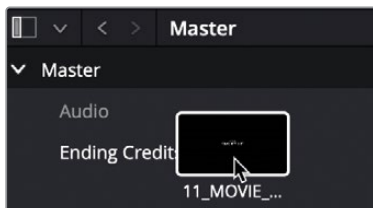
Un nouveau chutier, appelé Chutier 2 (Bin 2), apparaît dans la bibliothèque de médias. Renommons-le.

- 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 dans la barre latérale, et choisissez Ouvrir dans une nouvelle fenêtre (Open As a New Window).

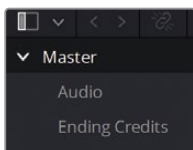
- 5 Dans la barre latérale de la bibliothèque de médias, cliquez sur le chutier Ending Credits pour afficher son contenu.

Vous venez de déplacer un plan d'un chutier à un autre. En triant les médias par type dans les chutiers, par exemple avec la date de tournage, ou par Type Asset (Asset Type), vous n'aurez aucun mal à naviguer dans vos projets.

Prévisualiser et survoler les plans

Avant de commencer à monter les plans dans la timeline et à construire votre histoire, vous devez apprendre à connaître les images de votre projet. Pour cela, il faut utiliser le viewer source de la page Montage.

- 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.

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 L'option Live Media Preview peut être désactivée dans le menu Options situé en haut à droite du viewer.

L'option Live Media Preview 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.
- 6 Chargez le plan dans le viewer source en double-cliquant sur le plan que vous voulez prévisualiser.

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.



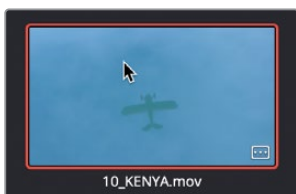
Choisir des vignettes représentatives

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.



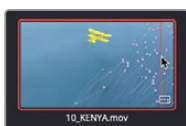
- 2 Sélectionnez la vignette 10 KENYA pour qu'elle soit encadrée en rouge.



- 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, et dans le menu, choisissez Choisir comme vignette (Set Poster Frame) ou appuyez sur Cmd-P (macOS) ou Ctrl-P (Windows).

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 du contenu des vignettes.

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 Ouvrez la fenêtre Métadonnées (Metadata) en haut à droite de la page Montage.




- 2 Dans le chutier Master, cliquez sur un plan pour l'afficher dans le panneau Métadonnées.


Les informations du plan apparaissent.

Métadonnées
Bibliothèque de médias
...
⌵

01 ST MAARTEN_LANDING.mov 00:00:15:06

/Volumes/Macintosh HD/Users/angeliquem/Documents/DVR 17/Beg Guide /R...

 **Apple ProRes 422** 23.976 Im/s 1280 x 720

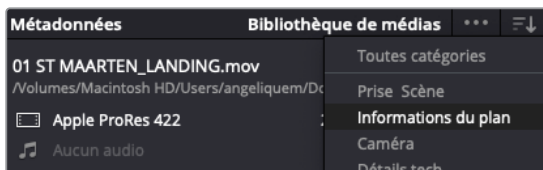
 Aucun audio

Informations du plan

TC de départ	10:05:05:04
TC de fin	10:05:20:10
Première image	0
Dernière image	365
Images	366
Profondeur	10
Trame dominante	Progressive
Niveaux	Auto
Canaux audio	0
Profondeur audio	
Date de modification	sam. août 22 2020 09:45:46
KeyCode	
Nom du plan EDL	

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.

- 3 Cliquez sur les flèches en haut à droite de la fenêtre Métadonnées (Metadata) et sélectionnez Prise & Scène (Shot & Scene).



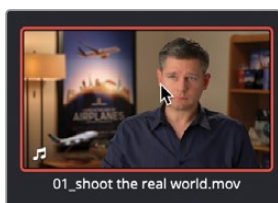
Chaque catégorie comprend des champs additionnels et des cases à cocher. Certains champs affichent les métadonnées saisies automatiquement par la caméra ou autres appareils de capture, alors que d'autres sont personnalisables. Dans l'exercice suivant, vous allez ajouter des informations concernant les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

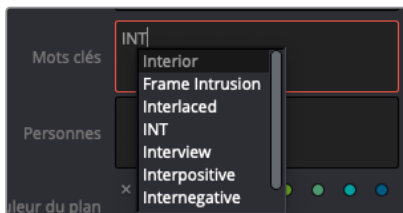
Dans ce chapitre, notre projet ne contient que quelques plans, il est donc relativement aisé d'être bien organisé. Cependant, quand vous travaillez sur des projets de grande envergure qui contiennent des centaines, voire des milliers de plans différents, l'ajout et l'utilisation de métadonnées peuvent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

- 1 Dans le chutier Master, sélectionnez le plan « 01_shoot the real world ».



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 (Keywords) de la fenêtre Métadonnées (Metadata), saisissez **Interview**.

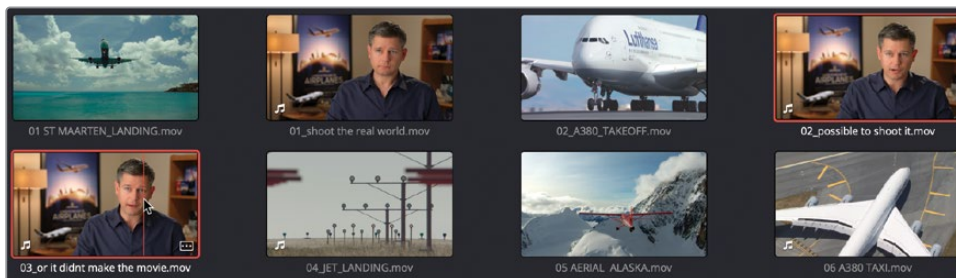


Une liste des mots clés les plus utilisés et des mots clés précédemment saisis et commençant par I-N-T, s'affiche. Il est préférable de sélectionner les mots clés de la liste plutôt que de les taper en entier, car vous prenez alors le risque de mal les orthographier.

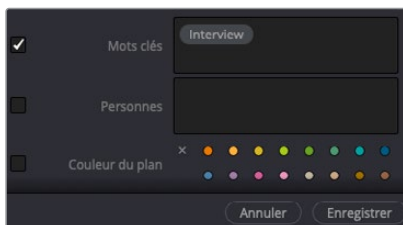
- 3 Dans le menu, choisissez « Interview ».

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.

- 4 Dans le chutier Master, sélectionnez 02_possible to shoot it, puis faites Cmd-clic (macOS) ou Ctrl-clic (Windows) sur le plan « 03_or it didnt make the movie » pour le sélectionner également.



- 5 Maintenant que les deux plans sont sélectionnés, saisissez les lettres **INT** dans le champ Keyword de la fenêtre Métadonnées.
- 6 En bas de la fenêtre des métadonnées, cliquez sur Enregistrer (Save) pour appliquer le mot clé aux deux plans sélectionnés.

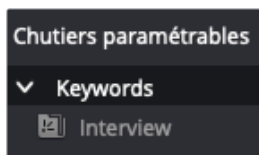


Les trois plans de l'interview comportent désormais des informations relatives à leur contenu. Vous pouvez utiliser cette technique pour améliorer l'organisation des plans dans votre projet. Vous allez maintenant apprendre à utiliser ces métadonnées pour créer de nouveaux chutiers.

Afficher les mots clés dans un chutier paramétrable

Les chutiers paramétrables recherchent les métadonnées communes à tous les plans du projet. Vous pouvez par exemple créer un chutier paramétrable qui rassemble tous les fichiers audio de votre projet ou tous les plans capturés avec 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. Chaque mot clé ajouté sur un plan crée automatiquement un chutier paramétrable. Ils sont affichés en bas de la liste des chutiers.

- 1 En bas de la liste des chutiers dans la bibliothèque de médias, cliquez sur la flèche de déroulement pour afficher le chutier paramétrable Interview.



- 2 Sélectionnez le chutier paramétrable Interview pour afficher les plans.

Le chutier paramétrable se trouve en bas de la bibliothèque de médias et s'actualise automatiquement pour inclure tous les plans qui contiennent ce mot clé. Tout nouveau mot clé appliqué à un plan crée automatiquement un chutier paramétrable qui s'affiche dans la section Chutier paramétrable (Smart bin) de la liste des chutiers.

Créer des chutiers paramétrables

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

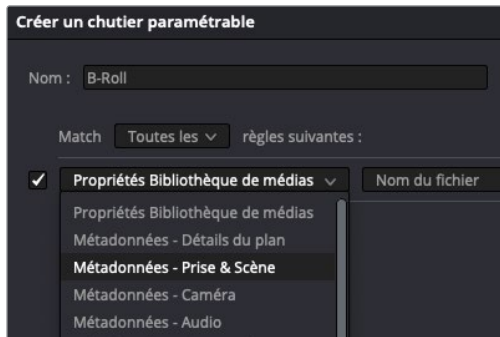
- 1 Faites un clic droit sous le chutier Interview et choisissez Ajouter un chutier paramétrable (Add smart bin).

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

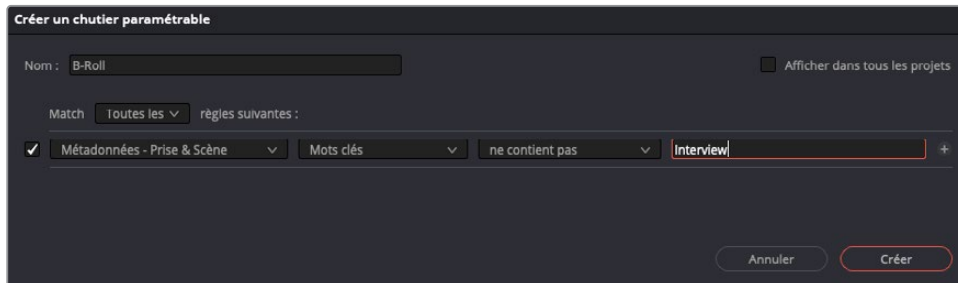
fonction de métadonnées générées automatiquement ou manuellement.

Pour créer ce chutier paramétrable, nous allons rechercher tous les plans qui ne sont pas des plans d'interview.

- 2 Dans le champ Nom (Name) de cette fenêtre, saisissez le mot **B-Roll**.
- 3 Dans le menu déroulant Propriétés Bibliothèque de médias (Media pool properties), sélectionnez Métadonnées - Prise & Scène (Metadata - shot & scene), car il s'agit de la métadonnée que vous aviez sélectionnée pour enregistrer ce mot clé.



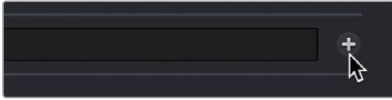
- 4 Réglez le menu déroulant suivant sur Mots Clés (Keywords).
- 5 Réglez le troisième menu sur Ne contient pas (does not contain).
- 6 Dans le champ vide, saisissez **Interview** et cliquez sur Créer un chutier paramétrable (Create Smart Bin).



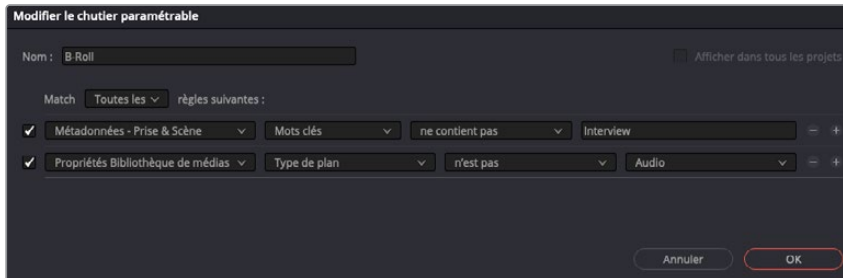
Le chutier que vous venez de créer regroupe tous les plans qui ne contiennent pas le mot clé Interview. La sélection opérée est relativement restreinte, mais elle contient tout de même des fichiers audio. Nous allons encore affiner la sélection et exclure les fichiers audio.

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

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

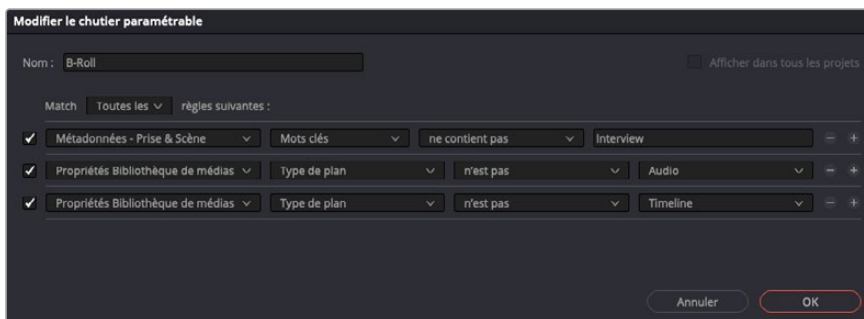


- Changez la métadonnée Métadonnées - Prise & Scène pour Propriétés Bibliothèque de médias.
- Changez l'option Nom du fichier (File Name) pour Type de plan (Clip Type).
- Réglez les deux derniers champs sur N'est pas (is not) et Audio.



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

- 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.
- Changez l'option Video pour Timeline.



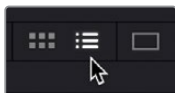
- Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre et mettre à jour le chutier paramétrable.

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 intelligents sont des outils puissants qui regroupent et organisent les plans en fonction de critères préétablis.

Sauvegarder l'affichage personnalisé des chutiers

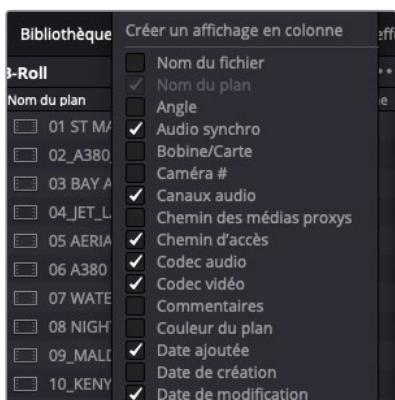
Outre l'organisation des plans, la page Média vous permet de choisir le mode d'affichage des chutiers. Les plans peuvent être visualisés sous forme de liste ou de vignette, et vous pouvez choisir quelles métadonnées afficher.

- 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.

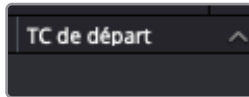


Ce menu liste toutes les colonnes qui peuvent être affichées dans le chutier. Les en-têtes cochés représentent les colonnes affichées.

- 4 Dans le menu contextuel, décochez toutes les cases, sauf Canaux audio (Audio CH), Durée (Duration), Résolution (Resolution) et TC de départ (Start TC).

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.

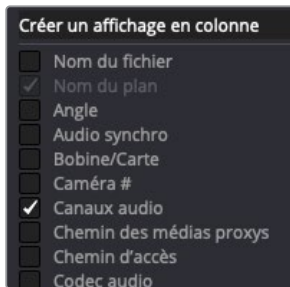
- 5 Cliquez sur l'en-tête de la colonne TC de départ de façon à diriger la flèche vers le haut.



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 (Start TC), 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 (Create Column Layout).

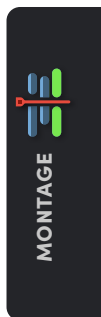


- 7 Saisissez **Basic View** comme nom d'affichage et cliquez sur OK.

Vous avez maintenant réglé tous les chutiers, organisé les plans et créé quelques chutiers paramétrables en fonction de la métadonnée. 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 ? Quand vous restaurez une archive DaVinci Resolve, vous devez relier les médias.
- 2 Vrai ou faux ? Chaque mot clé ajouté sur un plan crée automatiquement un chutier paramétrable.
- 3 Vrai ou faux ? Les métadonnées d'un plan ne peuvent être ajoutées que sur un seul plan à la fois.
- 4 Vrai ou faux ? Il faut créer un chutier avant de pouvoir ajouter des plans à la bibliothèque de médias.
- 5 Vrai ou faux ? Vous pouvez aussi faire glisser-déplacer les plans dans les chutiers paramétrables.



Réponses

- 1** Faux. Quand vous restaurez une archive DaVinci Resolve, les médias n'ont pas besoin d'être reliés.
- 2** Vrai. Chaque mot clé ajouté sur un plan crée automatiquement un chutier paramétrable.
- 3** Faux. Les métadonnées sont ajoutées à un ou plusieurs plans simultanément.
- 4** Faux. Si aucun nouveau chutier n'est créé dans la bibliothèque de médias, les plans sont ajoutés au chutier Master.
- 5** Faux. Le contenu du chutier paramétrable est défini par les métadonnées, par exemple, les mots clés.

Chapitre 4

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. Une fois le bout à bout commencé, vous allez apprendre à ajouter rapidement des images à votre projet et à remplacer un plan avec une autre prise.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Créer une timeline	122
Débuter le montage	123
Survoler les images avec les touches JKL	128
Insérer des plans dans la timeline	130
Utiliser le timecode	136
Écraser uniquement la vidéo	138
Ajouter un plan de coupe sur la piste Vidéo 2	141
Monter des plans à partir d'un chutier	144
Remplacer une prise	146
Révision	149

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 peuvent contenir une ou plusieurs timelines. Si vous créez plusieurs versions d'une même timeline, nous vous recommandons de dupliquer la timeline en sélectionnant Fichier > Dupliquer la timeline (Edit > Duplicate Timeline). Contrairement à la page Cut, vous pouvez placer les timelines dans n'importe quel chutier, pas uniquement dans le chutier Master. Sur les projets de grande envergure qui comprennent une dizaine de versions d'une même timeline, un chutier dédié aux timelines facilite les révisions, la comparaison et la localisation de la version que vous recherchez.

- 1 Si DaVinci Resolve est fermé, ouvrez l'application pour accéder au menu Gestionnaire de projet (Project manager).
- 2 Faites un double-clic sur la vignette Age of Airplanes que vous avez restaurée au chapitre 3.

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.

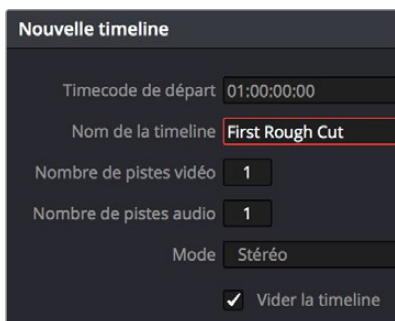


Vous allez commencer par créer une timeline, puis un chutier qui contiendra la timeline.

- 4 Dans la barre latérale de la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Master et choisissez Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin) 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 (File > New Timeline), ou appuyez sur Command-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows).

Lorsque la fenêtre apparaît, vous pouvez renommer la timeline.

- 7 Saisissez **First Rough Cut**, puis cliquez sur Créer (Create).

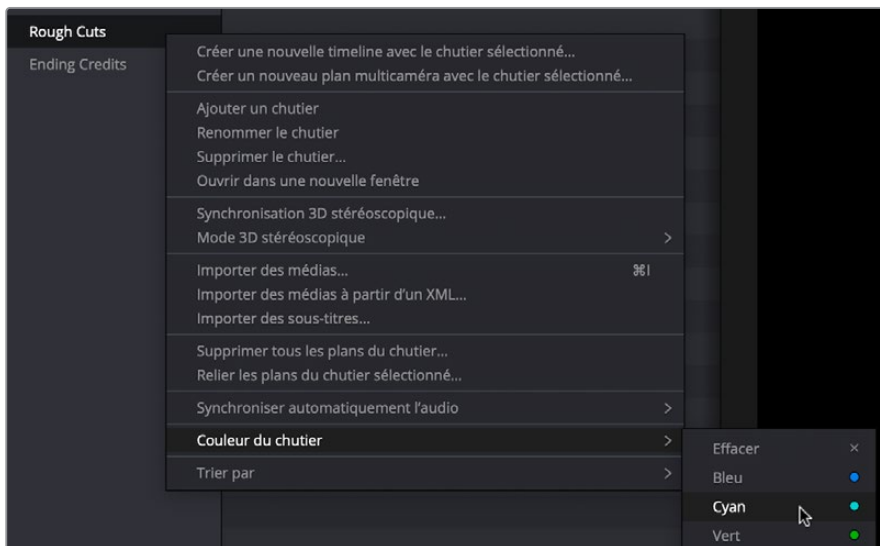


ASTUCE Vous pouvez cliquer sur le bouton Utiliser les paramètres personnalisés (Use custom settings) pour configurer vos propres paramètres : Format, Moniteur et Sortie.

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.

Elle serait encore plus facile à repérer si vous assigniez une couleur au chutier Rough Bin. De cette façon, elle sera davantage mis en valeur.

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

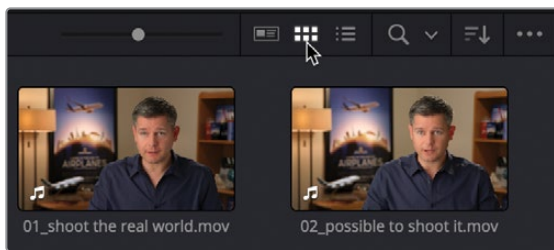


Si le chutier apparaît encore en noir, c'est parce qu'il est sélectionné. Lorsque vous utiliserez un autre chutier au cours de cet exercice, vous verrez que la couleur a bien été appliquée. Mais continuons et ajoutons des plans à la timeline.

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. Au premier chapitre, vous avez appris à sélectionner le segment d'un plan à l'aide des boutons Point d'entrée (In Point) et Point de sortie (Out Point) de la page Cut. Nous allons maintenant apprendre une méthode similaire, mais dans la page Montage.

- 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.

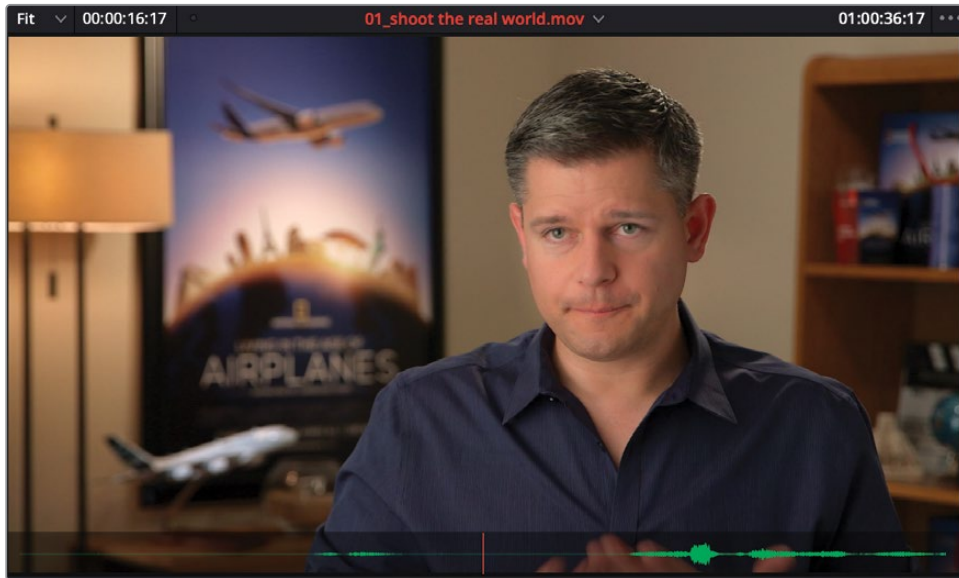
- 3 Dans le menu Option du viewer source, choisissez Afficher la forme d'onde du plan entier (Show zoomed audio waveform).



La forme d'onde audio de l'image sélectionnée s'affiche sous le viewer. Elle montre le début et la fin de l'audio, ainsi que les sections où le niveau sonore est faible ou élevé.

- 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 ». La forme d'onde commence 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 ». La forme d'onde peut vous guider.

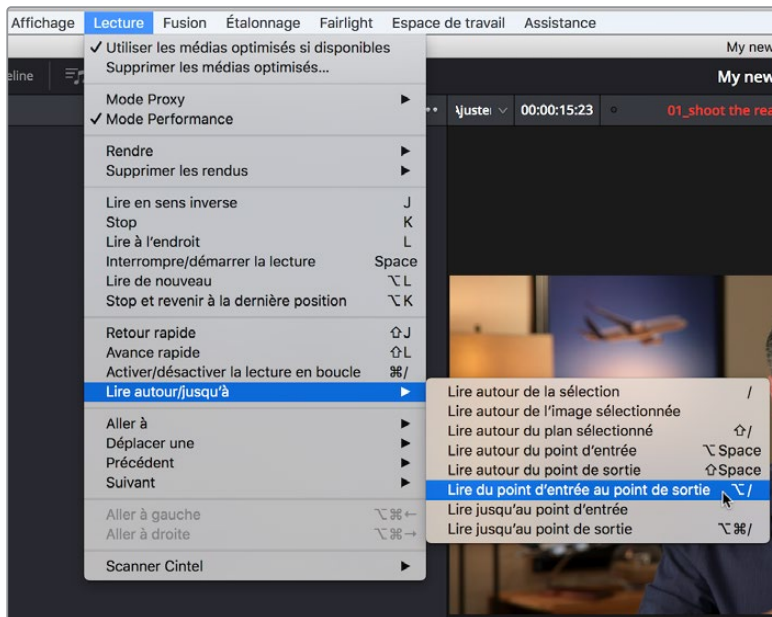


- 6 Appuyez sur I pour définir le point d'entrée.
- 7 Une fois cette opération effectuée, lisez environ 8 secondes supplémentaires, jusqu'à ce que la personne prononce les mots « Making all the things possible. » Pour arrêter la lecture, appuyez sur la barre d'espace.
- 8 Utilisez de nouveau les flèches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

ASTUCE Appuyez sur Option-I (Mac) 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 lire la sélection entre les deux points.

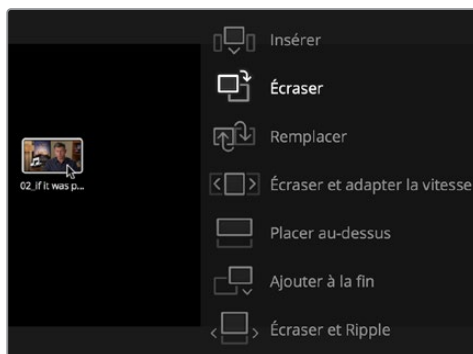
- 9 Choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire du point d'entrée au point de sortie (Playback > Play Around/To > Play In to Out), ou appuyez sur Option-/ (barre oblique) (macOS) or Alt-/ (barre oblique) (Windows).



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 ajouter 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, légèrement différentes de celles de la page Cut :

- **Écraser (Overwrite)** Écrase un plan (ou le segment d'un plan) et le remplace par un nouveau plan.
- **Insérer (Insert)** 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 (Replace)** Remplace un plan par un autre dans la timeline sans utiliser de points d'entrée ou de sortie.
- **Écraser et adapter la vitesse (Fit to Fill)** Change la vitesse du plan pour le faire correspondre à une durée spécifique.
- **Placer au-dessus (Place on Top)** Positionne un plan au-dessus d'un autre pour fusionner ou composer les éléments (comme sur la page Cut).
- **Ajouter à la fin (Append at End)** Ajoute un nouveau plan après le dernier plan de la timeline, sans tenir compte de la position de la tête de lecture (comme sur la page Cut).
- **Écraser et Ripple (Ripple Overwrite)** Écrase un plan d'une certaine durée et le remplace par un plan d'une durée différente et décale d'autant la timeline (comme sur la page Cut).

Comme l'option Écraser (Overwrite) 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 (Overwrite) convient parfaitement.

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

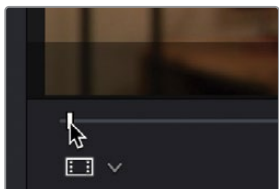
ASTUCE Si vous faites une erreur, vous pouvez simplement annuler une action comme sur tout autre logiciel. Appuyez plusieurs fois sur Édition > Annuler (Edit > Undo) pour annuler les actions précédentes, ou Édition > Annuler l'historique (Edit > Undo List) et sélectionnez la dernière action que vous 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.
- 2 Placez le curseur de lecture du viewer au début du plan.



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.

- 3 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 JKL 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.

- 4 Appuyez sur la touche L pour lire le plan à la vitesse normale, ensuite appuyez sur la touche K pour interrompre la lecture à un quart du plan, quand vous entendez la phrase : « Ah, if it was possible to shoot it. »

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.

- 5** 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.

Quand 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.

- 6** 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.

- 7** 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.



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

Utilisons maintenant la même technique pour définir le point de sortie. Vers la fin du plan, retrouvez la phrase « Every shot was original and everything was real ».

- 9** 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. Une fois que vous vous approchez de la phrase, nous vous conseillons de diminuer la vitesse de lecture et de lire une image à la fois.
- 10** 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.
- 11** 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 ».
- 12** Appuyez sur O pour définir le point de sortie.



- 13** Choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire du point d'entrée au point de sortie (Playback > Play Around/To > Play In to Out), ou appuyez sur Option-/ (barre oblique) (macOS) ou Alt-/ (barre oblique) (Windows) pour visualiser l'ensemble de la séquence.

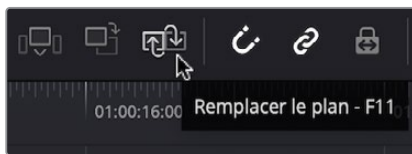
Vous pouvez désormais ajouter ce plan à la timeline. Grâce aux touches JKL, vous connaissez désormais une technique permettant de placer les points d'entrée et de sortie très rapidement sur la timeline. Nous allons maintenant apprendre à utiliser la barre d'outils pour effectuer rapidement les opérations de montage.

- 14** 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 de montage les plus utilisées : Insérer, Écraser et Remplacer (Insert, Overwrite et Replace).

- 15** Dans cette barre d'outils, cliquez sur le bouton Écraser (Overwrite) 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.

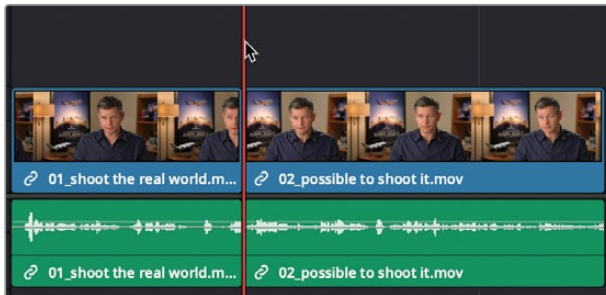
Insérer des plans dans la timeline

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. Contrairement à la page Cut, où l'insertion automatique se place sur la coupe la plus proche, l'option de montage Insérer (Insert) de la page Montage requiert de placer la tête de lecture un peu plus précisément.

- 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'aimanter 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 « 01 St MAARTEN » 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.

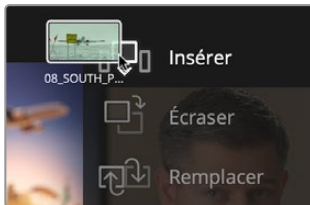
L'image de cet avion sur le point de décoller de Saint Maarten illustre parfaitement le commentaire.

- 5 Faites défiler la molette dans le viewer source jusqu'au milieu du plan, quand l'avion est au milieu des nuages.



Vous êtes suffisamment proche de l'action principale, vous pouvez donc saisir le point d'entrée.

- 6 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée dans le viewer source.
Laissez l'avion voler un peu, et appuyez sur O dès qu'il a disparu de l'écran.
- 7 Placez le curseur du viewer source au moment où l'avion sort du champ, et saisissez le point de sortie.
- 8 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 (Insert), 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.

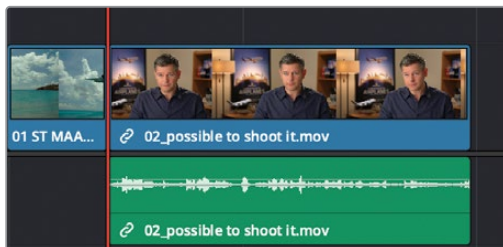
- 9 Placez la tête de lecture au début de la timeline, et appuyez sur la barre d'espace pour visionner les modifications.

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.



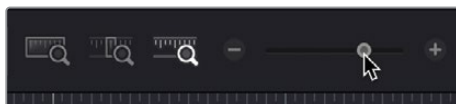
- 2 Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.

Cette prise est assez longue, il serait sans doute préférable de la scinder en deux. La dernière phrase : « It was really important. Every shot was original, and everything was real. » serait plus pertinente si elle était isolée à la fin de la bande-annonce.

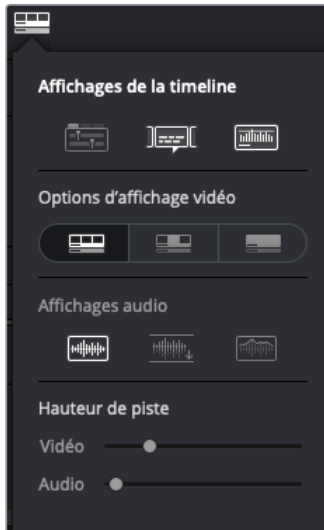
- 3 Appuyez sur J+K ou K+L pour lire les deux dernières phrases lentement et repérer l'espace situé entre les phrases « It didn't make the movie » et « It was really important ».

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 À gauche de la barre d'outils, cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options) et augmentez le curseur audio pour agrandir la piste.



- 6 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.

- 7 Double-cliquez sur le plan « 02 A380 TAKEOFF » du chutier B-Roll pour l'ouvrir dans le viewer source.

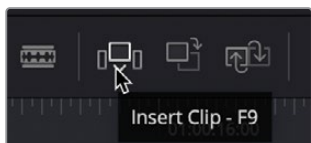


- 8 Lancez la lecture du plan, et lorsque la tête de lecture se trouve au milieu, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.

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 (Insert) à l'aide du bouton de la barre d'outils. Le montage Insérer (Insert) sera le même, que vous utilisiez le bouton ou les options en transparence. Le choix de la méthode vous revient entièrement.

- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Insérer (Insert) ou appuyez sur la touche F9.



ASTUCE Pour activer les touches de fonction sur Mac, allez sur Préférences Système > Clavier (System Preferences > Keyboard), puis cochez la case Utiliser les touches F1, F2, etc., comme des touches de fonction standard (Use F1, F2 etc. keys as standard functions keys).

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.

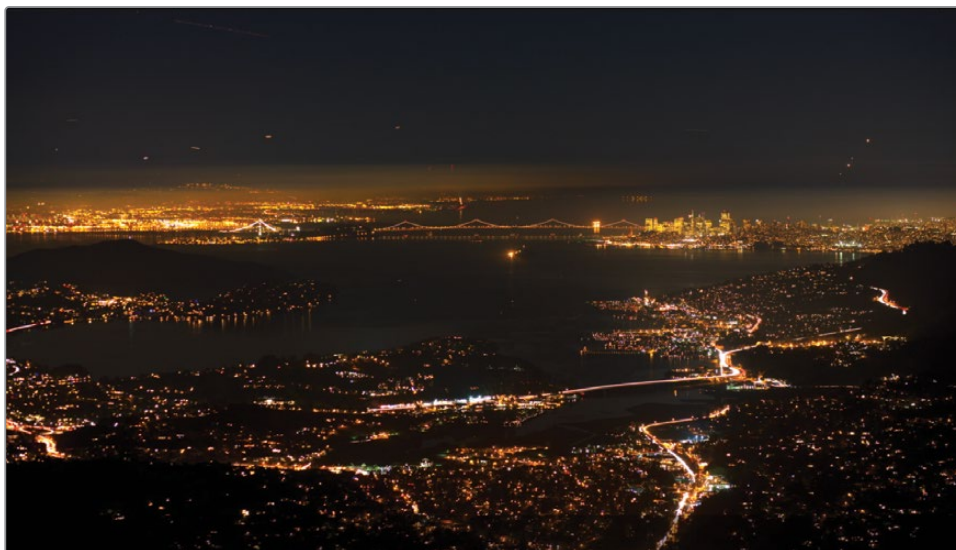
- 10 Choisissez View > Zoom > Zoom to Fit, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 11 Placez la tête de lecture au début du deuxième plan de l'interview, et appuyez sur la barre d'espace pour visionner la fin de la séquence.

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 « 03 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.
- 3 Saisissez **+100**, puis appuyez sur la touche Entrée. La tête de lecture se déplace alors d'une seconde.

ASTUCE Quand vous utilisez un clavier sans pavé numérique, vous pouvez utiliser les touches + (plus) ou - (moins).

Cette image va servir de point d'entrée.

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

Déplacez ensuite la tête de lecture de 3 secondes avec le clavier.

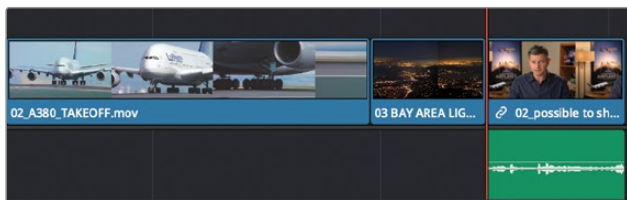
- 5 Saisissez **+300**, puis appuyez sur Entrée. La tête de lecture avance de trois secondes, Cette image va servir de point de sortie.
- 6 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie.

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

- 7 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du plan « 02 A 380 TAKEOFF ».

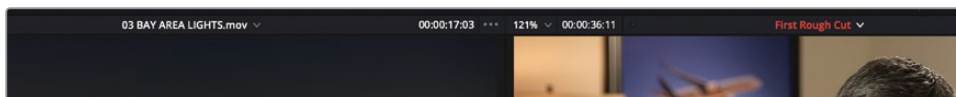


- 8 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Insérer (Insert) ou sur la touche F9.



- 9 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 est affiché en rouge.



- 10 Appuyez sur la touche Q pour activer le viewer source.

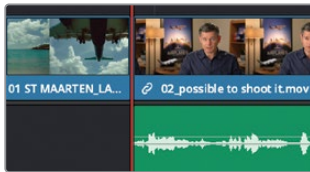
La touche Q permet de naviguer entre les deux viewers.

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

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. Vous pourriez bien sûr ajouter un plan de coupe avec l'option de montage Placer au-dessus (Place on Top), comme sur la page Cut. Mais sur la page Montage, vous pouvez ajouter un plan de coupe avec l'option Écraser (Overwrite).

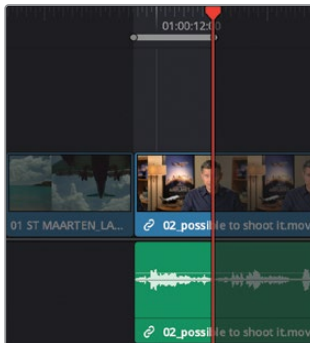
- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture entre le plan « 01 ST MAARTEN » et le deuxième plan de l'interview « 02_if it was possible ».



- 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 « 01 ST MAARTEN » 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 » 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.

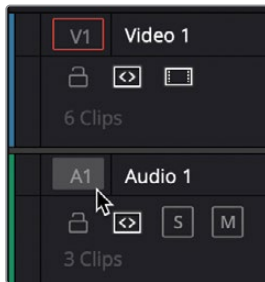


Sur ce plan, vous n'allez saisir que le point d'entrée, car la durée est déjà définie dans la timeline.

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

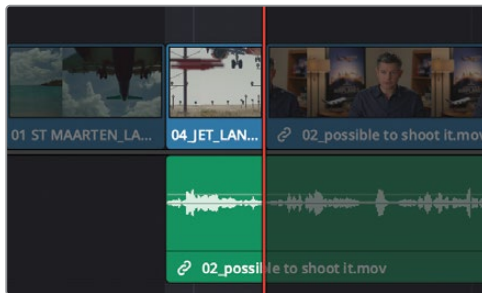
Vous allez utiliser l'option Écraser (Overwrite) pour écraser la sélection dans la timeline. Nous ne voulons toutefois pas écraser l'audio, car malgré le changement de scène, nous voulons continuer d'entendre le commentaire. Il faut donc trouver une solution pour écraser l'image sans modifier l'audio. 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 (Video 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 (Overwrite) ou sur la touche de fonction F10.



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

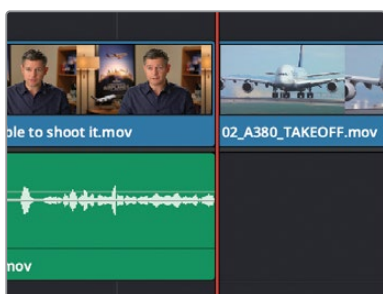
- 13 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture entre le plan « 01 ST MAARTEN » et le plan de l'interview « 04 JET LANDING ».
- 14 Pour visionner l'interview, appuyez sur la barre d'espace.

Voilà un petit exemple de ce que l'on peut faire avec les options de montage de la page Montage. Les autres fonctions de la page Montage, comme Ajouter à la fin (Append at End) et Placer au-dessus (Place on Top), sont les mêmes que celle de la page Cut. Cependant, les techniques de montage de ces deux pages sont assez différentes. Regardons ça de plus près.

Ajouter un plan de coupe sur la piste Vidéo 2

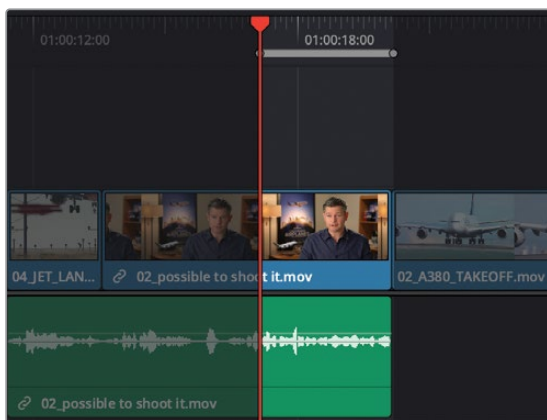
L'option de montage Écraser (Overwrite) est très utilisée pour insérer uniquement la vidéo des plans de coupe, mais d'autres méthodes existent pour parvenir au même résultat. Tout comme dans la page Cut, la page Montage permet de superposer les pistes vidéos les unes sur les autres, mais aussi, comme 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 « 02 if it was possible » et « 02_A380_TAKEOFF ».



Vous ajouterez le nouveau plan à la fin, juste avant le plan « A380 TAKEOFF ». Ensuite, vous saisissez un point d'entrée sur la timeline pour ajouter un plan de coupe de 3 secondes.

- 2 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie.
- 3 Sur le pavé numérique, saisissez - **300** pour déplacer la tête de lecture de 3 secondes.
- 4 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.



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 « 05_AERIAL_ALASKA » 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.

Il s'agit d'une longue prise montrant l'avion en train de voler au-dessus des montagnes en Alaska. Vous pourriez choisir n'importe quel endroit pour saisir le point d'entrée. Avancez de 10 secondes dans le plan, à peu près au milieu du plan. Vous allez utiliser un raccourci.

- 7 Sur le pavé numérique, saisissez **+10**. (signe plus, 10, et un point) pour déplacer la tête de lecture de 10 secondes.

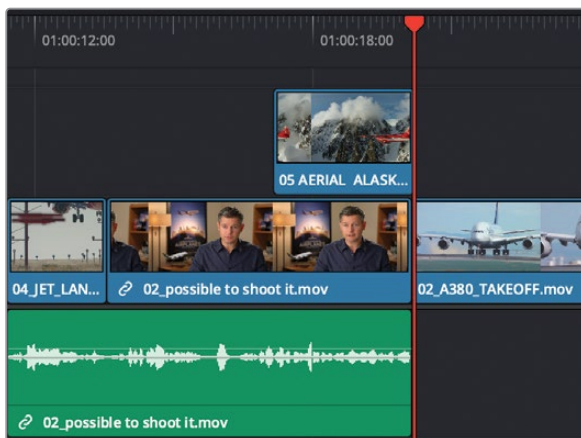


Quand vous saisissez la timeline, le point correspond à 00.

- 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 (Overwrite), mais cette fois-ci, vous allez utiliser l'option de montage Placer au-dessus (Place on Top). Ce plan va être placé sur une deuxième piste vidéo, écrasant ainsi la fin 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 (Place on Top) pour la sélectionner.
- 10 Relâchez le bouton de la souris pour appliquer cette option de montage.



Comme sur la page Cut, la piste qui se trouve tout en haut de la timeline masque les autres, permettant ainsi d'insérer facilement des plans de coupe.

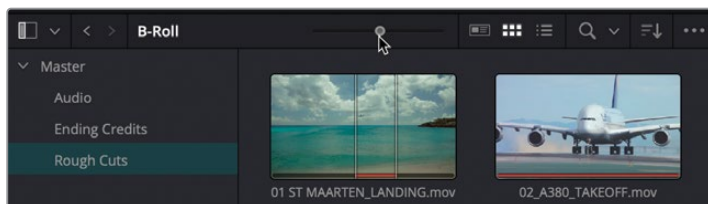
- 11 Dans la timeline, placez la tête de lecture au début du plan « 04_JET_LANDING » et lancez la lecture pour visionner le plan de coupe que vous venez d'ajouter.

L'option Placer au-dessus (Place on Top) permet de superposer facilement des titres ou autres sur un plan. Ici, vous l'avez utilisée 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).

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 « 06 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 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 la moitié du plan, et saisissez un point de sortie en appuyant sur O.



La ligne blanche s'arrête désormais au milieu 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 « 07 WATER TAKEOFF ».

- 7 Déplacez la souris vers la gauche et saisissez un point d'entrée en appuyant sur I.



- 8 Déplacez la souris vers la droite jusqu'à la moitié du plan, et saisissez un point de sortie en appuyant sur O.

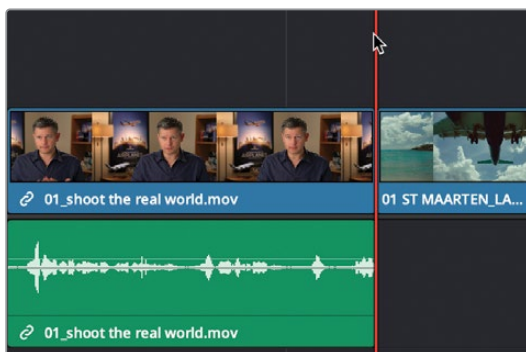


- 9 Placez la souris sur le plan « 08 NIGHT TAKEOFF ».
- 10 Saisissez le point d'entrée au début du plan et le point de sortie au milieu du plan.

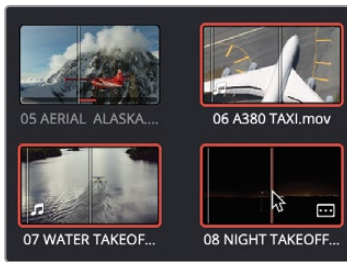


Vous allez maintenant placer ces plans dans la timeline. Au premier chapitre, vous avez appris qu'il est possible de faire glisser les plans directement du chutier dans la timeline. Cependant, par défaut, cette méthode applique un montage Écraser (Overwrite). Ainsi, pour choisir l'option de montage que 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 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du premier plan de l'interview.



- 12 Dans la bibliothèque de médias, cliquez sur le plan « 06_A380_TAXI », puis faites Command clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur les plans « 07 WATER TAKEOFF » et « 08 NIGHT TAKEOFF ».

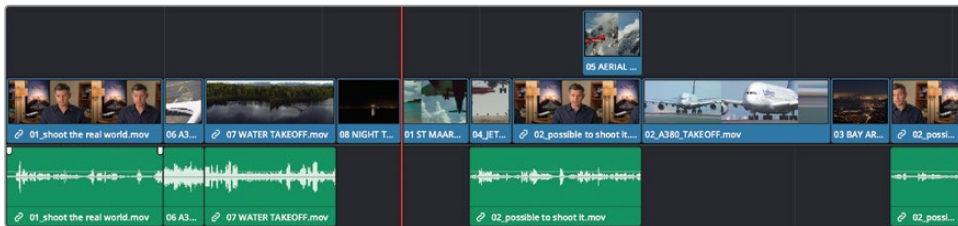


Ils sont alors tous les trois entourés de rouge, ils sont donc bien sélectionnés.

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

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

- 14 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster (View > Zoom > Zoom to Fit), 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 Écran > Affichage Cinéma (Workspace > Viewer Mode > Cinema Viewer) ou appuyez sur Command-F (macOS) or Ctrl-F (Windows).

Le fait de combiner la saisie des points dans le chute 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 (Replace), uniquement disponible sur la page Montage, a été conçue pour faciliter ces opérations.

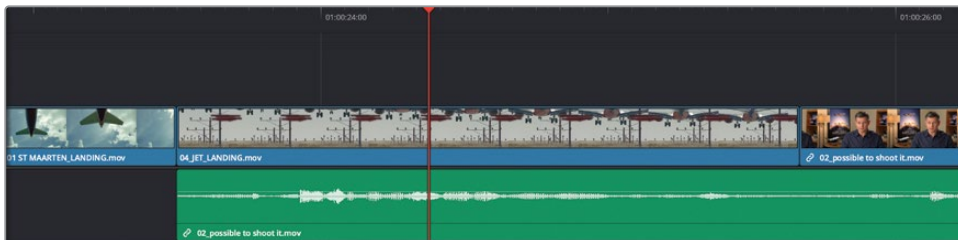
- 1 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le plan « 04 JET LANDING ». La prise est intéressante, mais ici, des images plus spectaculaires seraient peut-être mieux adaptées. Par chance, une des prises qui se trouve dans le chutier B-Roll correspond à ce que vous recherchez.
- 2 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan « 09 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 (Replace) remplace un plan par un autre en alignant l'image qui se trouve dans le viewer source avec l'image de la timeline.

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

- 3 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite pour agrandir le plan, ou appuyez trois ou quatre fois sur Command-= (signe =) (Mac) 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.

- Placez la tête de lecture au milieu du plan « 04 JET LANDING », 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 « 09 MALDIVES ».

- 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 (Replace) de la barre d'outils.

- 6 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Remplacer (Replace), ou appuyez sur la touche de fonction F11.

Le montage Remplacer (Replace) définit automatiquement les points d'entrée et de sortie en fonction du plan que vous remplacez.

- 7 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster (View > Zoom > Zoom to Fit), ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 8 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 (Insert) 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 (Insert).
- 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 5

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 40 minutes de travail.

Objectifs

Importer les projets et relier les fichiers	152
Appliquer un code couleur aux plans	153
Supprimer les plans de la timeline	155
Scinder un plan	161
Couper et coller les plans	164
Changer les plans de place	166
Révision	167

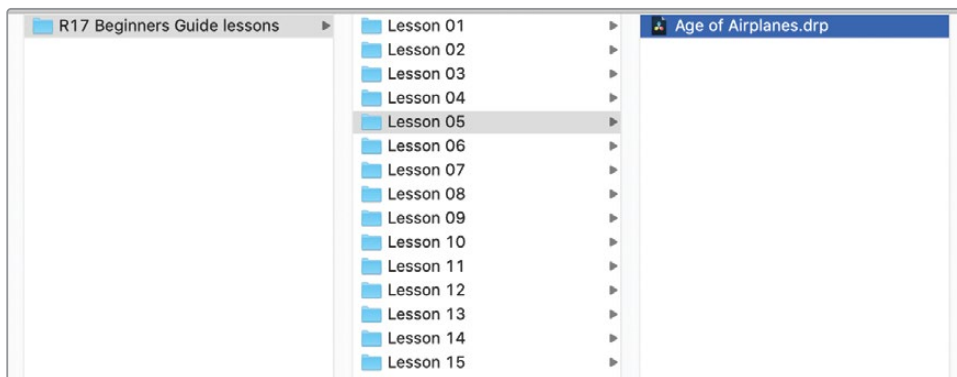
Importer les projets et relier les fichiers

Si un collègue vous envoie un projet DaVinci Resolve 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 créées précédemment. La timeline de ce projet a été conçue pour vous permettre d'apprendre à déplacer et à supprimer des plans, et à réaliser des splits.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve si nécessaire, puis choisissez Fichier > Gestionnaire de projet (File > Project manager).
- 2 Faites un clic droit dans une zone vide de la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager), puis choisissez Importer un projet (Import Project) dans le menu contextuel.
- 3 Dans la fenêtre, sélectionnez R17 Beginners Guide lessons folder > Lesson 05 > Age of Airplanes.drp, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

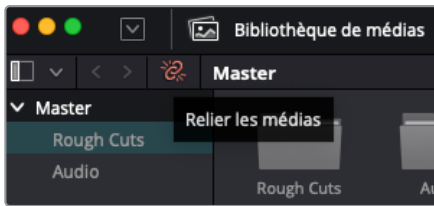


- 4 Double-cliquez sur le projet Age of Airplanes pour l'ouvrir.

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.

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. Le processus est simple, car Resolve affiche le bouton Relier (Relink) en haut de la bibliothèque de médias si le média est offline.

- 5 En haut de la bibliothèque de médias, appuyez sur le bouton Relier les médias (Relink Media).



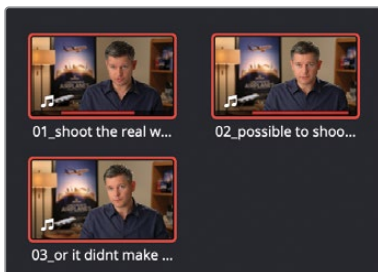
- 6 Dans la fenêtre Relier les médias, cliquez sur le bouton Rechercher (Locate) pour le média 01 et allez sur Documents > R17 Beginners Guide lessons. Cliquez sur OK.
Tous les médias sont alors automatiquement reliés aux plans et aux timelines contenus dans ces chutiers.
- 7 Dans le chutier Rough Cuts, double-cliquez sur la timeline CH05 Move pour la charger dans le viewer timeline.
- 8 Lancez la lecture de la timeline pour repérer les raccords sur lesquels vous allez travailler dans ce chapitre.

La timeline est presque la même que celle créée au chapitre 4. Elle contient tout de même un générique et une piste musicale, qui (vous allez rapidement vous en rendre compte) pourraient causer quelques problèmes lorsque vous monterez, copierez ou collerez vos plans dans la timeline.

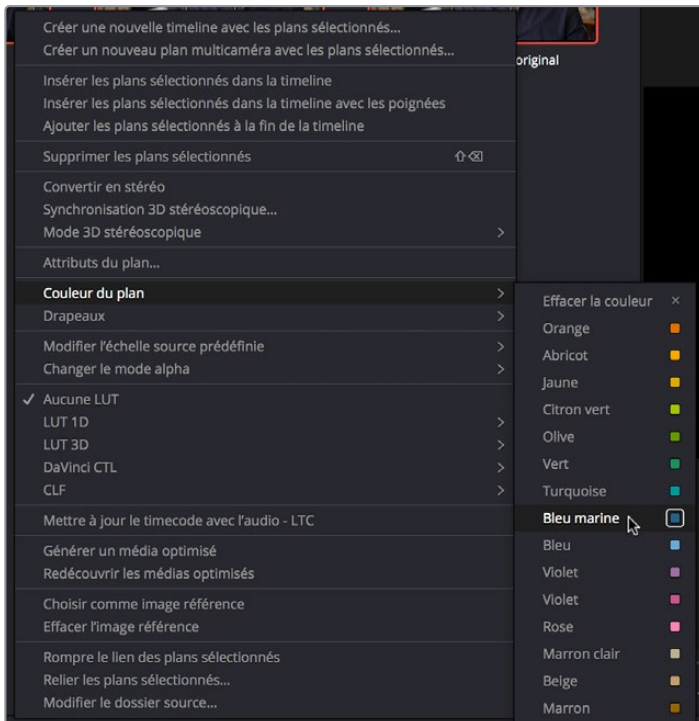
Appliquer un code couleur aux plans

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 (Edit > Select All) pour sélectionner tous les plans du chutier, ou appuyez sur Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows).

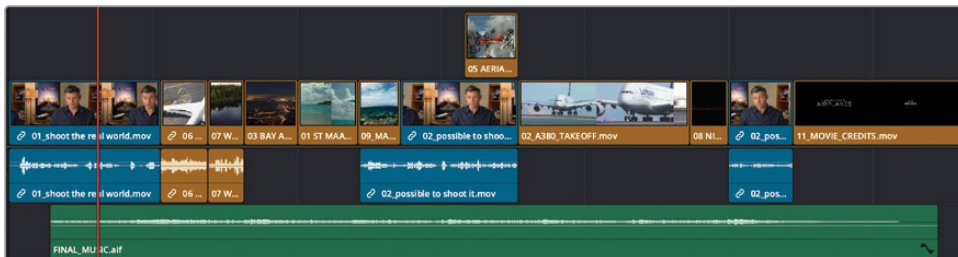


- 3 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés, et choisissez Couleur du plan > Bleu marine dans le menu contextuel.



Les plans sont identifiés par la couleur bleu marine dans la timeline. 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 (Edit > Select All) 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 (Clip Color > Brown) 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 les plans de la timeline

Il est tout aussi important de savoir où placer les plans dans la timeline que la façon de les supprimer. 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 premier plan de l'interview.

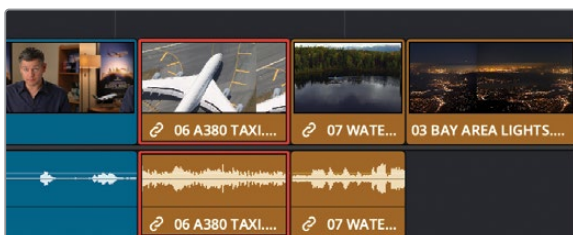


- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire jusqu'à la fin du deuxième plan d'interview.

Comme nous disposons de beaucoup de plans montrant l'avion à la suite, essayons de les répartir un peu. On peut même commencer par en supprimer un.

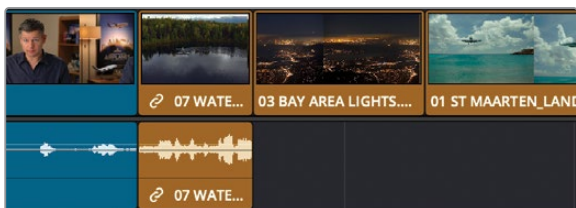
Nous vous conseillons de supprimer « 06 A380 TAXI ». Pour supprimer un plan sélectionné de la timeline dans la page Montage, appuyez simplement sur la touche Supprimer. Un espace vide sera créé dans la timeline. Mais peut-être préférez-vous ne pas laisser d'espace vide, comme dans la page Cut ? Ici, vous voulez supprimer ce plan et décaler les autres plans vers la gauche, sans laisser d'espace vide. Ce type de suppression s'appelle *Ripple Delete*, car le changement se répercute sur toute la timeline.

- 3 Dans la timeline, cliquez sur le plan « 02_A380_TAKEOFF » pour le sélectionner.



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

- 4 Choisissez Édition > Supprimer et Ripple (Edit > Ripple Delete), 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 « 06 A380 TAXI » ont été décalés vers la gauche.

Supprimer uniquement la piste vidéo ou la piste audio

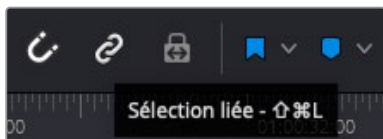
En visionnant les premiers plans représentant des avions de ligne, vous avez sans doute remarqué que l'un d'eux est accompagné des voix de l'équipage. Quelle solution adopter si vous souhaitez supprimer l'audio d'un plan, mais garder la vidéo ?

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du premier plan de l'interview.
- 2 Lancez la lecture et écoutez attentivement les éléments sonores qui accompagnent le plan « 07_WATER_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.

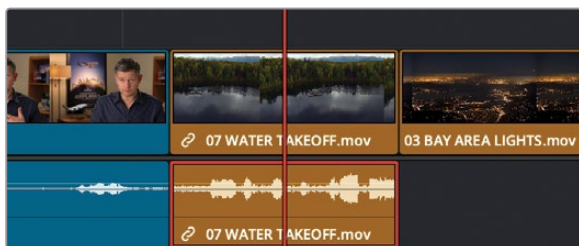
- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Sélection liée (Linked Selection), ou appuyez sur Cmd-Majuscule-L (macOS) ou Ctrl-Majuscule-L (Windows).



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 « 07_WATER_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.

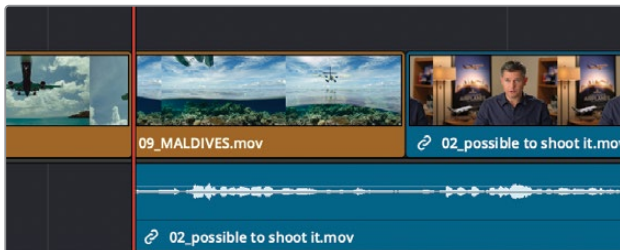
- Dans la barre d'outils, cliquez de nouveau sur le bouton Sélection liée (Linked Selection), ou appuyez sur Command-Majuscule-L (macOS) ou Ctrl- Majuscule-L (Windows) pour réactiver la fonction.

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

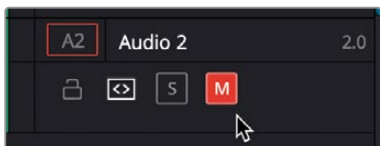
Il n'est pas rare qu'au cours d'une interview, l'interlocuteur hésite ou prononce beaucoup de « euh », interrompant ainsi le rythme de l'entretien. Dans ces cas-là, il ne faudra pas supprimer l'intégralité de la piste audio, mais simplement quelques secondes par-ci par-là pour en améliorer la qualité.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan « 09_MALDIVES ».



Pour entendre clairement l'interview, vous pouvez éteindre la piste musicale dans la timeline avec le bouton Mute.

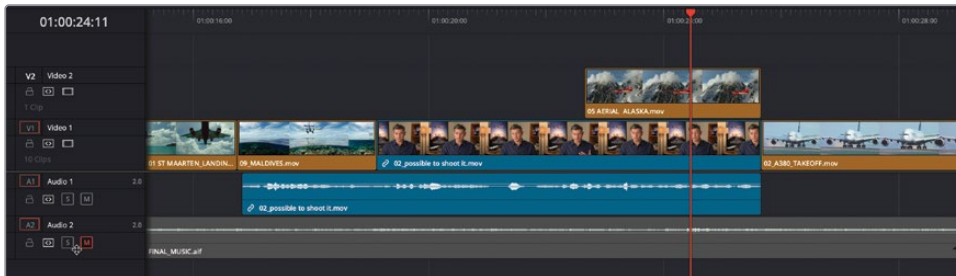
- 2 Dans l'en-tête de la piste Audio A2, cliquez sur le bouton Mute pour couper le son.



ASTUCE Si vous ne voyez pas la piste Audio 2, vous devrez peut-être faire défiler la timeline avec la barre de défilement à droite des pistes audio.

Quand vous lisez la timeline, la piste musicale n'est plus audible.

- 3 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.
- 4 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 d'onde 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.

- 5 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 ».
- 6 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.
- 7 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 ».
- 8 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 Ripple Delete, 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.

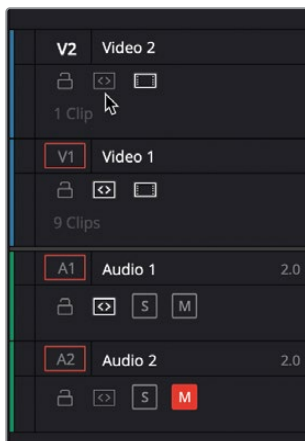
- 9 Supprimez le segment en appuyant sur Majuscule-Supprimer.



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 été supprimée ainsi que le plan « 05 AERIAL ALASKA ». 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.

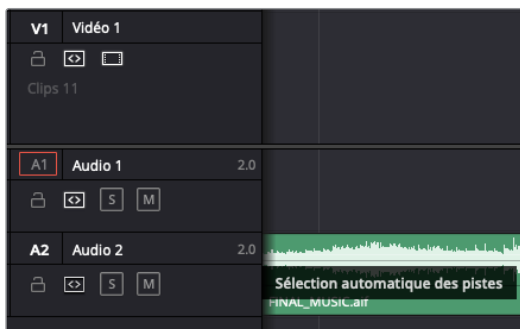
- 10 Pour annuler l'action précédente, choisissez Édition > Annuler (Edit > Undo), ou appuyez sur Command-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).

- 11 Dans la timeline, cliquez sur la fonction de sélection automatique de la piste Audio 2 pour la désactiver. Cliquez ensuite sur la fonction Sélection Automatique (Auto Select) pour Vidéo 2.



Le bouton Sélection Automatique (Auto Select) 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.

- 12 Appuyez sur Majuscule-Supprimer pour supprimer le segment sur les pistes V1 et A1.
- 13 Dans la timeline, cliquez sur la fonction Sélection automatique des pistes (Auto Track Selector) de la piste A2 pour la réactiver.

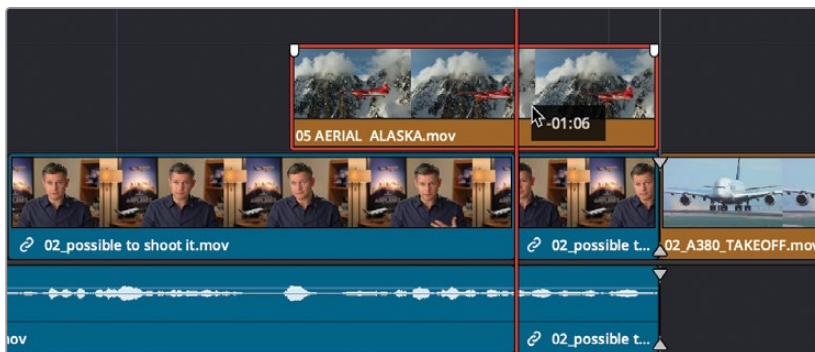


Visualisons le résultat.

- 14 Placez la tête de lecture au début du plan « 09_MALDIVES » et appuyez sur la barre d'espace pour le visualiser.

Vous avez désactivé la sélection automatique sur la piste Vidéo 2 et vous avez raccourci la piste 1 en supprimant « 06 A380 TAXI », le plan de coupe « AERIAL ALASKA » sur la piste Vidéo 2 n'est plus aligné avec la fin de l'interview. Sans changer d'outils, vous allez pouvoir déplacer les plans dans la timeline.

- 15 Faites glisser le plan « 05 AERIAL ALASKA » à la fin du plan pour qu'il s'aligne.



Maintenant, lançons la lecture de notre timeline.

- 16 Placez la tête de lecture au début du plan « 09_MALDIVES » et appuyez sur la barre d'espace pour le visualiser.

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 (Blade).

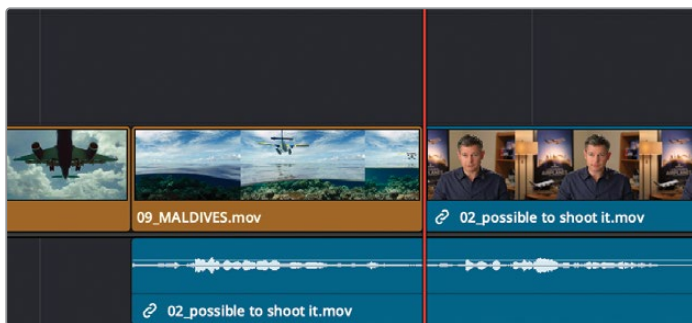
- 1 En bas de la timeline, déplacez la barre de défilement afin de voir à la fois le plan « 09 MALDIVES » et le plan « 02_if it was possible ».



- 2 Placez la tête de lecture au début du plan « 09 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 le plan « 09 MALDIVES » et le plan de l'interview « 02_if it was possible ». C'est à cet endroit que la phrase se termine.



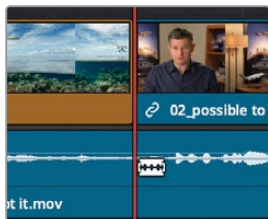
Avec l'outil Rasoir (Blade), vous pouvez scinder un plan comme avec la fonction ciseaux dans la page Cut. Contrairement au fonctionnement de l'outil Rasoir (Blade) de la page Cut, vous devez cliquer sur le plan pour le scinder. Vous pouvez l'utiliser pour scinder la piste audio.

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



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

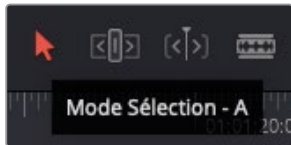
- 6 Sur la piste audio, placez le côté gauche de la lame de rasoir sur la tête de lecture, puis cliquez à cet endroit pour scinder le plan.



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

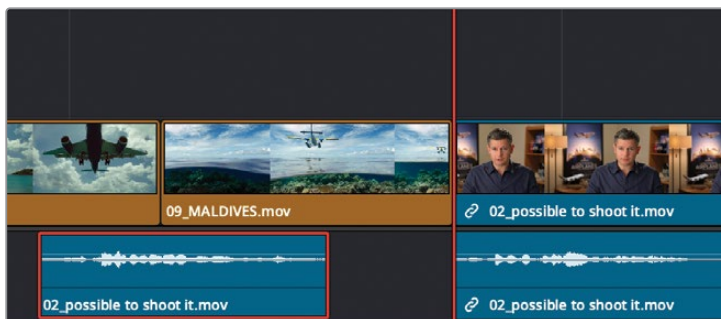
ASTUCE Afin de scinder plusieurs plans qui se trouvent sous la tête de lecture, choisissez Timeline > Scinder le plan (Timeline > Split Clip), ou appuyez sur Command-\ (barre oblique) (macOS) ou Ctrl-\ (barre oblique) (Windows).

- 7 Cliquez sur le bouton Mode Sélection (Selection Mode), 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.
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 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster (View > Zoom > Zoom to Fit), 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 l'affichage précédent.

- 11 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 « 05_AERIAL ALASKA ».

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 6.

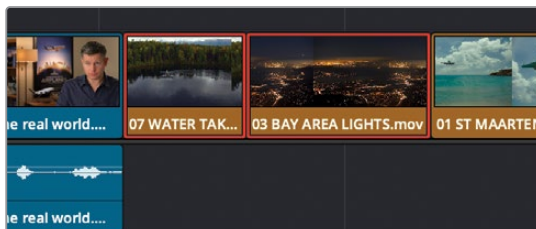
Couper et coller les plans

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 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du dernier plan de l'interview.
- 2 Appuyez sur la barre d'espace pour lire jusqu'au début du deuxième plan d'interview.

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 qui se trouvent pour le moment au début de la timeline.

- 3 Pour sélectionner ces deux plans dans la timeline, cliquez sur le plan « 07 WATER TAXI », puis faites Cmd-clic (macOS) ou Ctrl-clic (Windows) sur le plan « 03 BAY AREA LIGHTS ».



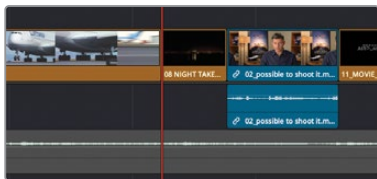
Pour couper ces plans de leur emplacement actuel et les coller ailleurs, vous allez réaliser l'opération bien connue de Couper/Coller.

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

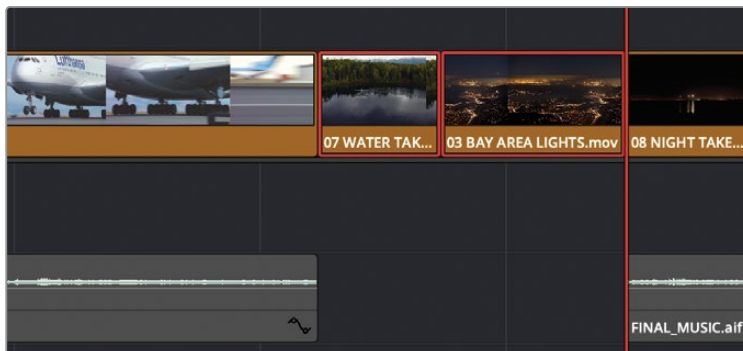
ASTUCE Si le mode Live Media Preview est activé, le mouvement de la souris sur le plan dans la bibliothèque affichera le chutier. Les éléments du menu seront peut-être désactivés. Pour éviter cela, ne passez pas la souris sur les plans, désactivez le mode Live Media Preview ou n'utilisez pas les raccourcis clavier.

L'option Couper et Ripple extrait les plans de la timeline sans laisser d'espace vide. Contrairement à l'option Supprimer et décaler (Ripple Delete), 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 plan « 02 A380 TAKEOFF ».

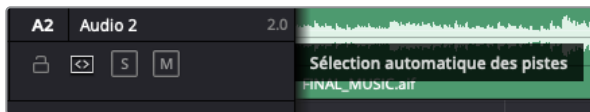


- 6 Choisissez Édition > Coller et insérer (Edit > Paste Insert), ou appuyez sur Cmd-Majuscule-V (macOS) ou Ctrl-Majuscule-V (Windows).



La fonction Paste Insert (Edit > Paste Insert) fonctionne de la même façon que l'option Insérer (Insert) située sur la barre d'outils ou dans les options de montage en transparence. Cela permet d'insérer les deux plans au niveau de la tête de lecture et de scinder la piste musicale à cet endroit. Vous devez indiquer sur quelle piste DaVinci Resolve devrait appliquer ou non le montage. Annulons la fonction Coller et insérer (Paste Insert) et réglons la timeline correctement.

- 7 Choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 8 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.



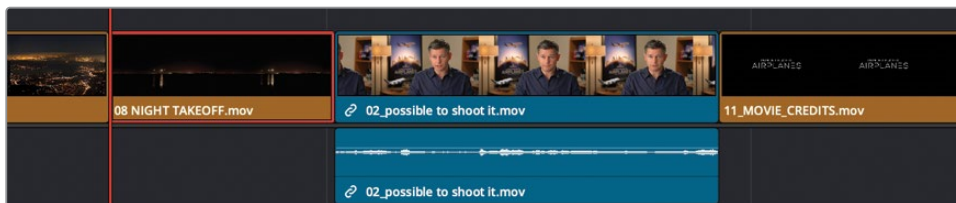
- 9 Choisissez Édition > Coller et insérer (Edit > Paste Insert), ou appuyez sur Cmd-Majuscule-V (macOS) ou Ctrl-Majuscule-V (Windows).
- 10 Dans l'en-tête de la timeline, activez le bouton de sélection automatique.
- 11 Rallumez le son de la piste Audio 2 pour entendre la musique, puis lancez la lecture des zones collées dans la timeline pour visualiser les nouveaux plans.

Les plans sont insérés au niveau de la tête de lecture. La musique est intacte.

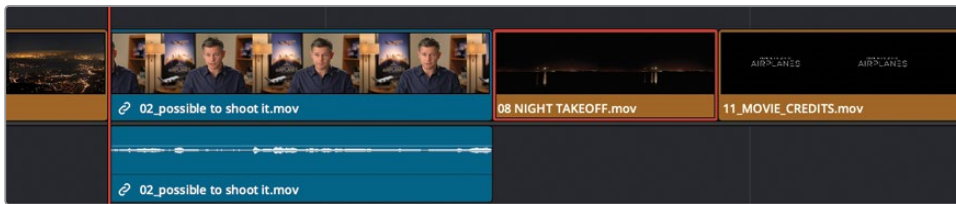
Changer les plans de place

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 « 08 NIGHT TAKEOFF » pour le sélectionner.



- 2 Choisissez Édition > Échanger les plans vers la droite ou appuyez sur Command-Shift-(point) sur macOS ou Ctrl-Shift-(point) sur Windows.



Le plan « 08 NIGHT TAKEOFF » et le dernier plan échangent leur place.

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 Command-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour visualiser le résultat en 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 Vrai ou faux ? Le bouton Relier les médias (Relink Media) au-dessus de la bibliothèque de médias est actif (rouge) uniquement quand les plans sont offline ?
- 2 Où se trouve le bouton Lier la sélection (Link selection) qui permet de sélectionner uniquement la vidéo ou l'audio sur la timeline ?
- 3 À quoi sert l'outil Rasoir (Blade) 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, vous devez utiliser l'outil Rasoir (Blade).

Réponses

- 1 Vrai. Le bouton Relier les médias (Relink Media) est désactivé quand tous les plans sont online dans un projet.
- 2 Le bouton Lier la sélection (Link selection) se trouve dans la barre d'outils de la page Montage (Edit).
- 3 L'outil Rasoir (Blade) permet de scinder les plans dans la timeline.
- 4 Majuscule-Z 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.

Chapitre 6

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.

La page Montage de DaVinci Resolve comprend plusieurs outils de rognage précis qui se trouvent également sur la page Cut. En outre, elle offre de nombreuses techniques uniques qui répondront à tous vos besoins. Dans ce chapitre, vous allez utiliser plusieurs méthodes de raccord fin qui mettront en valeur votre réalisation.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

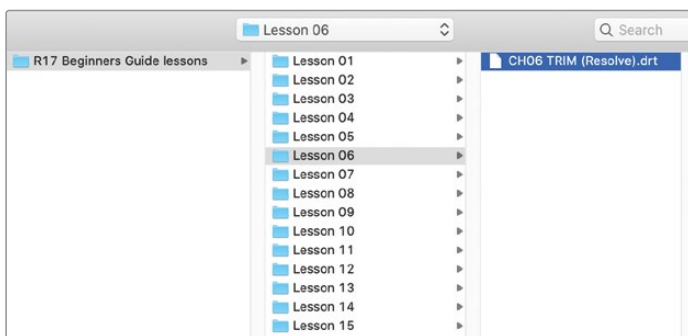
Objectifs

Importer une timeline	170
Personnaliser la disposition de l'écran pour réaliser vos raccords fins	171
Effectuer un raccord fin avec l'outil de sélection	172
Créer un montage programmé	173
Effectuer un raccord fin au niveau de la tête de lecture	176
Raccord Ripple	178
Réaliser un raccord fin à l'aide de données numériques	181
Sélectionner les pistes à rogner	183
Effectuer un raccord fin Roll	186
Réaliser un raccord par coulissement	188
Révision	190

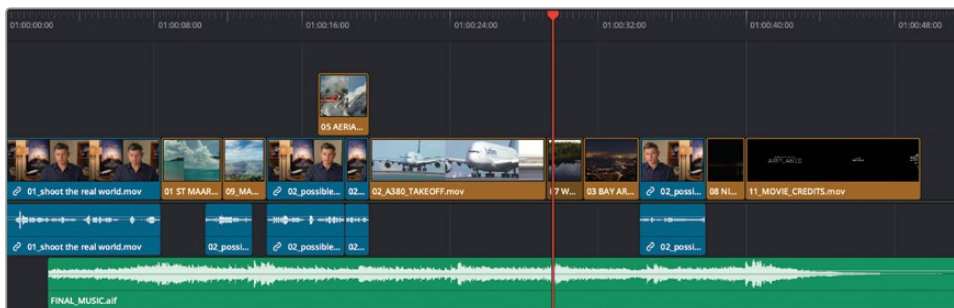
Importer une timeline

DaVinci Resolve permet d'exporter et d'importer des timelines individuelles, plutôt que d'ouvrir un nouveau projet, comme nous l'avons vu au chapitre précédent. C'est très utile si vous travaillez avec différents monteurs ou sur deux ordinateurs différents. Dans ce cas, vous pouvez envoyer une timeline entre ordinateurs et tant que les plans sont reliés aux projet, la timeline importée sera reliée aux médias. Nous allons importer une nouvelle timeline qui a été préparée pour vous.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, puis choisissez le projet Age of Airplanes du chapitre précédent.
- 2 Sélectionnez le chutier Rough Cuts et choisissez Fichier > Importer > Timeline.
- 3 Dans le navigateur, allez sur le dossier R17 Beginners Guide lessons et sélectionnez Lesson 06.



- 4 Dans ce chapitre, sélectionnez « CH06 TRIM (resolve).drt » et cliquez sur Ouvrir.



ASTUCE Un fichier .drt correspond à une timeline DaVinci Resolve.

- 5 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer (View > Zoom > Zoom to Fit) et ajustez, ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.

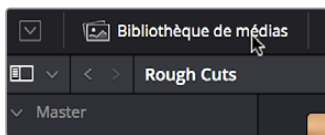
Cette timeline est importée dans le chutier Rough Cuts et chargée dans le viewer timeline. La timeline que vous allez utiliser dans les exercices suivants est pratiquement identique à celle du chapitre précédent, mais nous y avons simplement apporté quelques petits changements pour répondre aux besoins de nos exercices.

Personnaliser la disposition de l'écran pour réaliser vos raccords fins

Chaque page de DaVinci Resolve peut être personnalisée et sauvegardée pour faciliter le 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 voir comment nous pourrions l'améliorer.

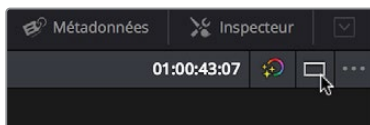
Lorsque vous appliquez des raccords, vous travaillez uniquement sur les plans qui se trouvent dans la timeline, vous pouvez donc masquer la bibliothèque de médias et le viewer source. Cela vous offrira un plus grand espace de travail pour visualiser la timeline et le viewer timeline.

- 1 En haut à gauche de l'interface, cliquez sur le bouton Media Pool pour fermer la fenêtre.



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

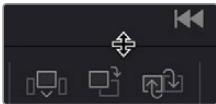
- 2 En haut à droite de l'interface, cliquez sur le bouton Mode Viewer unique (Single Viewer Mode) pour masquer le viewer source.



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.

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

- 4 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.



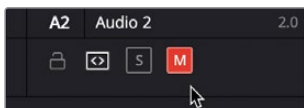
Vous pouvez enregistrer cette disposition afin de pouvoir l'utiliser sur vos projets futurs.

- 5 Choisissez Workspace > Layout Presets > Save Layout as Preset.

- 6 Dans la fenêtre, saisissez le nom Big Trim, puis cliquez sur OK.

Comme vous ne vous occupez pas de la musique pour le moment, coupez le son.

- 7 Dans l'en-tête de la piste Audio A2, cliquez sur le bouton Mute pour couper le son.



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 avec l'outil de sélection

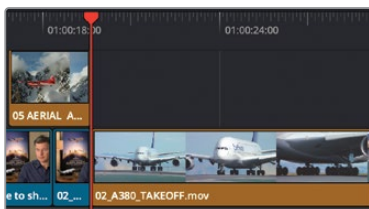
Quand vous avez rogné le plan sur la piste Vidéo 2 dans la page Cut, il ouvre un espace vide sur le plan aval. Dans la page Montage, toutes les opérations de rognage sont les mêmes quelle que soit la piste concernée.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.

Le premier plan qui saute au yeux est « 02 A380 TAKEOFF ». Ce n'est pas mal, mais si vous en raccourcissiez le début et la fin, le rendu serait encore meilleur.

Commençons par rogner légèrement le moment où l'avion roule sur la piste. Au début du plan.

- 2 Positionnez la tête de lecture en tête du plan « 02 A380 TAKEOFF ».

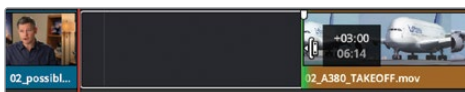


- 3 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite jusqu'à ce que le plan remplisse la majorité de la fenêtre.
- 4 Positionnez le pointeur de la souris au début du plan « 02 A380 TAKEOFF ».



Il se transforme alors en un outil de redimensionnement. Comme sur la page Cut, la position de la souris détermine quel côté de la transition vous rognez. Le curseur Rogner (Resize) à droite du point de coupe permet d'ajouter ou de supprimer les images au début du plan.

- 5 Faites-la glisser vers la droite jusqu'à ce que la souris affiche +3:00.

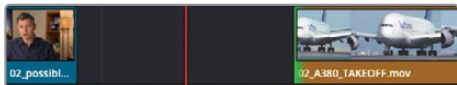


Vous venez de supprimer 3 secondes au début du plan « 02 A380 TAKEOFF » avec l'outil de sélection. Contrairement à la page Cut, si vous rognez la piste 1, un espace vide sera créé.

Créer un montage programmé

Bien entendu, il n'est pas question de laisser des espaces vides en plein milieu de votre film. L'espace vide est déjà défini dans la timeline, vous pouvez donc saisir les points d'entrée et de sortie sur la timeline en fonction de la durée de l'espace vide.

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

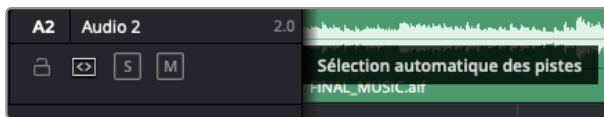


Au lieu de déplacer la tête de lecture, de saisir un point d'entrée, de déplacer de nouveau la tête de lecture et de saisir un point de sortie, vous pouvez utiliser la fonction Mark Clip pour sélectionner automatiquement le plan qui se trouve sous la tête de lecture.

- 2 Choisissez Marque > Marquer le plan (Mark > Mark Clip), ou appuyez sur X.

La fonction Marquer le plan (Mark Clip) 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 A2, 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 Sélection auto (Auto Select). Elle permet d'identifier les pistes quand on supprime une plage (comme dans le chapitre 4). Si la fonction de sélection automatique est désactivée, vous pourrez ignorer une piste quand vous utiliserez la commande Marquer le plan (Mark Clip).

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



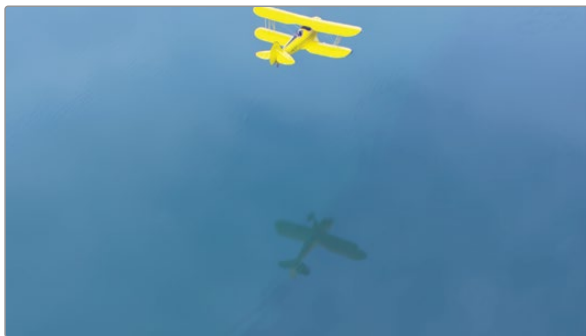
- 4 Choisissez Marque > Marquer le plan (Mark > Mark Clip), ou appuyez sur X.

ASTUCE Lorsque la fonction Sélection auto (Auto Select) est activée sur plusieurs pistes vidéo, la piste qui porte le chiffre le plus bas sera sélectionnée par défaut.

La fonction de sélection automatique ignore le seul plan sous la tête de lecture sur Audio 2. La commande Marquer le plan utilise la durée de l'espace vide pour régler les points d'entrée et de sortie. Il faut désormais trouver un plan pour remplir l'espace vide.

Même en mode Viewer unique (Single View), vous pouvez accéder et monter les plans dans un chutier. Le viewer navigue entre la source et la timeline, comme sur la page Cut. Nous allons donc essayer de trouver un plan qui pourrait s'insérer dans l'espace que nous avons créé.

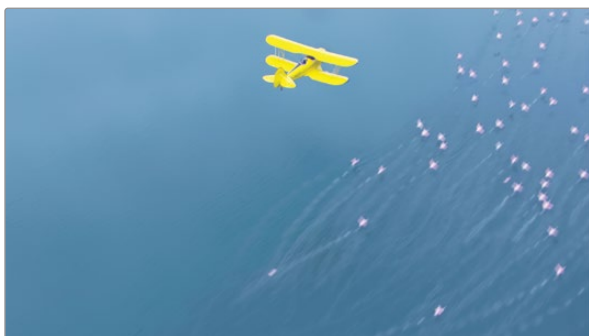
- 5 En haut à gauche de l'interface, cliquez sur le bouton Bibliothèque de médias (Media Pool) pour ouvrir la fenêtre et afficher les chutiers.
- 6 Dans le chutier B-Roll, double-cliquez sur le plan « 10_Kenya », puis appuyez sur la barre d'espace pour le visualiser dans le viewer.



En mode Viewer unique (Single View), double-cliquer sur un plan dans la bibliothèque de médias permet de passer sur le viewer Source, comme c'est le cas sur la page Cut.

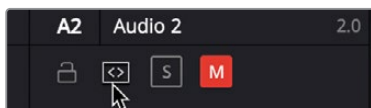
Le plan « 10_KENYA » est le seul plan du chutier qui n'ait pas encore été utilisé, nous allons donc nous en servir pour remplir l'espace vide.

- 7 Dans le viewer, faites glisser la molette jusqu'à ce que vous voyiez les flamants roses. Cela donne un peu de dynamisme à cette prise. Il n'y a cependant pas assez d'images des flamants roses pour pouvoir commencer la séquence avec eux à l'écran. Par contre, vous pouvez saisir un point de sortie pour qu'ils apparaissent à la fin de la séquence.
- 8 Faites glisser la molette jusqu'à ce que les flamants roses atteignent la fin du plan et appuyez sur O.



Pas la peine d'ajouter de point d'entrée. C'est la durée de l'espace vide qui le détermine. DaVinci Resolve aligne les points de sortie et calcule le début de la séquence en fonction sur le plan « 10_KENYA ». Cela s'appelle un montage

- 9 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Overwrite pour insérer le plan « 10_KENYA » dans la timeline.
- 10 Lancez la lecture du point de coupe sur la timeline pour visualiser le plan « 10_KENYA ».
- 11 Dans l'en-tête de la timeline, cliquez sur la fonction de sélection automatique de la piste Audio 2 pour l'activer.



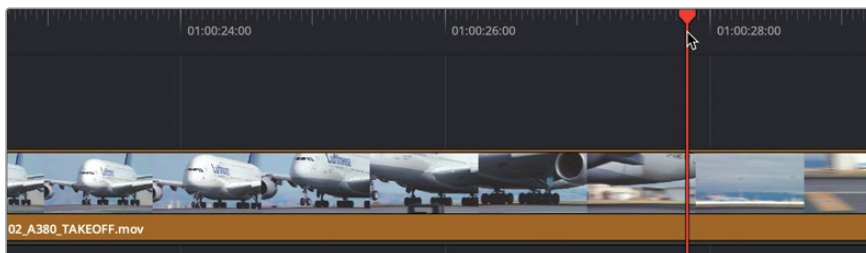
- 12 Enlevez les points d'entrée et de sortie de la timeline en choisissant Marque > Supprimer les points d'entrée et de sortie (Mark > Clear In and Out) ou en appuyant sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows).

Dans cet exercice, vous n'avez utilisé que des outils que vous connaissiez déjà. Faire du rognage avec l'outil de sélection permet de facilement rogner les éléments sans devoir sélectionner ou apprendre à utiliser de nouveaux outils. Mais avec les autres techniques de rognage, vous apprendrez à affiner les modifications.

Effectuer un raccord fin au niveau de la tête de lecture

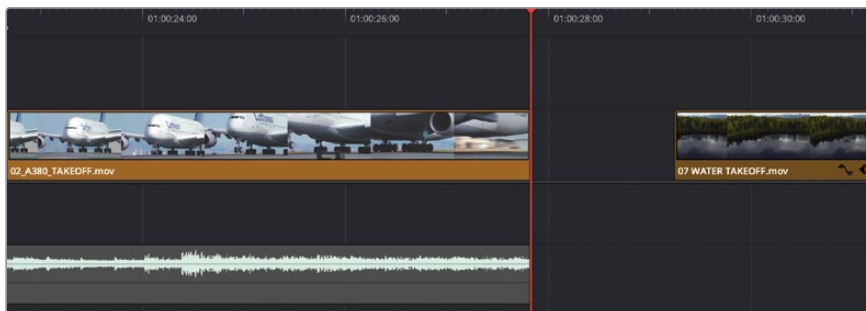
Nous allons maintenant voir une méthode qui permet de supprimer avec précision des images qui se trouvent au début (en tête) ou à la fin (en queue) d'un plan. Ce type de raccord fin sert énormément pour la réalisation de programmes d'actualité, mais il peut également convenir à d'autres types de productions. 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. Continuons de rogner le plan « 02 A380 TAKEOFF », mais plutôt la fin du plan.

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan « 02 A380 TAKEOFF » et lancez la lecture. Cette prise tremble un peu vers la fin, nous allons donc la couper au moment où l'avion sort du champ.
- 2 Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur du zoom vers la droite jusqu'à ce que le plan remplisse la majorité de la fenêtre.
- 3 Placez la tête de lecture sur la première image, là où l'on ne voit plus l'avion.



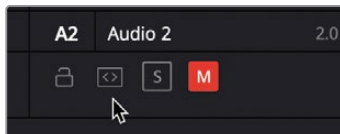
C'est à cet endroit que nous allons terminer le plan.

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



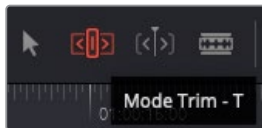
L'image et l'audio ont été rognés. Rappelez-vous qu'au chapitre précédent vous aviez désactivé la fonction Sélection automatique (Auto Select) pour éviter de supprimer une partie de la musique. Vous allez maintenant de nouveau la désactiver pour éviter de rogner la fin du morceau.

- 5 Pour annuler l'action précédente, choisissez Édition > Annuler (Edit > Undo), ou appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).
- 6 Dans l'en-tête de la timeline, cliquez sur la sélection automatique sur la piste A2.



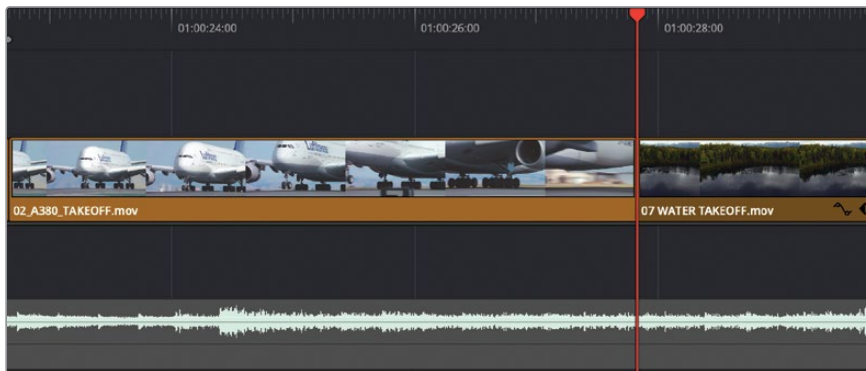
Le rognage a également ouvert un espace dans la timeline. Pour éviter cela, vous allez utiliser un outil différent.

- 7 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Mode Trim (Trim edit mode), ou appuyez sur la touche T.



Le raccord fin Trim Edit Mode 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.

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



La fin des plans sur Vidéo 1 et Audio 1 est rognée 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 d'un nombre d'images équivalent à ce que vous venez de supprimer.

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

Comme l'outil Mode Trim (Trim edit mode) est sélectionné, les images qui seront supprimées en aval de la tête de lecture entraîneront un décalage des autres plans sur la timeline. Cette fonction ressemble à la fonction Supprimer et décaler (Ripple Delete) que vous avez utilisée dans le chapitre précédent.

- 9 Cliquez sur la commande de sélection automatique pour l'activer sur Audio 2.
- 10 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil Mode Sélection (Selection Mode), ou appuyez sur A.
- 11 Placez la tête de lecture au début du deuxième plan de l'interview et lancez la lecture pour revoir la plupart des changements récents.

Vous devez avoir appris deux choses dans cette première partie du chapitre. Premièrement, vous avez vu que les outils Trim au début (Trim Start) ou Trim à la fin (Trim End) 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.

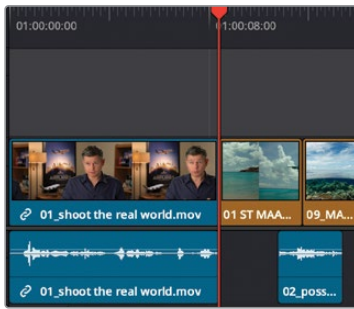
Raccord Ripple

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.

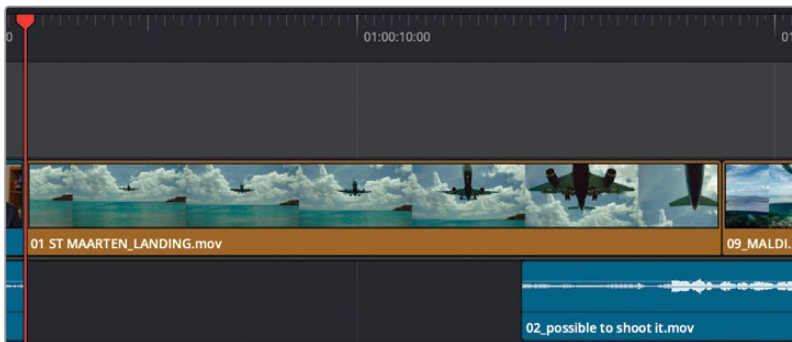
- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour voir toute la fenêtre de la timeline. Ensuite, positionnez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Lisez la timeline jusqu'au début du deuxième plan d'interview.

Le plan « 01 ST MAARTEN » se termine trop tôt. L'avion est à peine sorti du champ quand le plan se termine. Vous allez devoir ajouter des images pour terminer le plan, et ainsi améliorer la transition. 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 « 01 ST MAARTEN ».



- 4 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 Mode Sélection (Selection Mode) pour ajouter des images au début de la scène de Saint-Martin (vous écrasez alors les images de la fin du plan amont) Et l'outil Trim qui décalera la timeline. Le plan « 09 MALDIVES » restera intact, mais la durée de timeline sera rallongée.

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

- 5 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.
- 6 Positionnez le curseur à la fin du plan « 01 ST MAARTEN ».



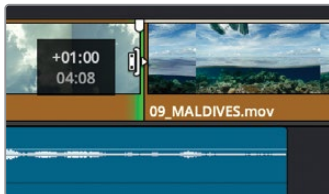
Le curseur se transforme alors en outil Ripple Trim qui permet d'allonger ou de raccourcir la durée du plan. Lorsque le curseur se trouve à gauche du point de coupe, il rogne la queue du plan.

- 7 Tirez la queue du plan légèrement vers la droite 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.

- 8 Continuez de tirer le plan vers la droite jusqu'à ce que la souris affiche +1:00. Vous avez ajouté une seconde à la fin du plan.



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 ajoutez des images, le raccord fin Ripple décale tous les plans situés en aval du point de coupe pour ouvrir un espace vide. La durée totale de la vidéo est également rallongée.

- 9 Pour visionner le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), ou appuyez sur / (barre oblique).

ASTUCE L'option Lire autour (Play Around) utilise l'inertie réglée dans les paramètres (Nombre d'images lues avant le plan sélectionné) Pre-roll time et Post-roll time (Nombre d'images lues après le plan sélectionné) de l'option Montage (Editing) du menu Préférences > Utilisateur (Preference > User). Ce réglage détermine le nombre d'images lues avant et après le plan sélectionné.

Même si le rognage de la timeline dans la page Montage est similaire à celui de la page Cut, il existe une différence importante : sur la page Cut, seule la piste V1 rogne et décale. Sur la page Montage, si l'outil de trim est sélectionné, tout rognage décalera les plans dans la timeline, peu importe la piste.

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 Avec le mode Trim sélectionné, cliquez sur la queue du jump cut de l'interview, directement sous le plan « 05 AERIAL ALASKA » de la piste Vidéo 2.



- 2 Choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), ou appuyez sur / (barre oblique).

Visionnez le trim. Vous entendez sans doute que la coupe entre les deux phrases n'est pas très nette. Vous pouvez entendre le début d'un mot. Il va falloir le supprimer. Supprimons cinq images à la fin de l'interview. Au lieu d'essayer de tirer le point de coupe de cinq images, vous allez saisir le chiffre sur le pavé numérique.

- 3 Saisissez **-5**. (signe moins, chiffre 5, point) et appuyez sur la touche Entrée.

Cinq images ont été supprimées à la fin de l'interview.

Saisir une valeur positive ou négative pour ajouter ou supprimer des images peut être un peu compliqué au début, mais ces valeurs 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.



- 4 Pour visionner le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), ou appuyez sur / (barre oblique).

Le son « Location » est un peu court. 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).

- 5 Pour rajouter deux images à la fin du plan, appuyez deux fois sur . (point).

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

- 6 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil Mode Sélection (Selection Mode), ou appuyez sur A.
- 7 Pour visionner le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), ou appuyez sur / (barre oblique).

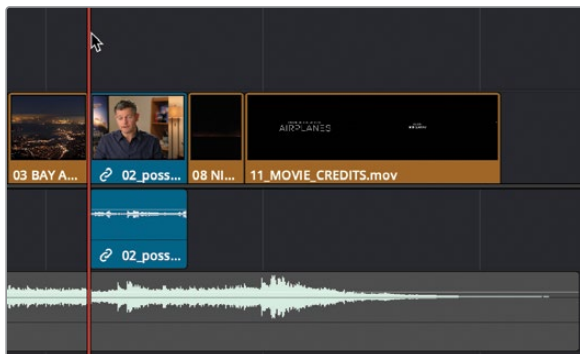
ASTUCE Choisissez Playback > Loop, puis lancez la lecture du plan. De cette façon, vous pourrez utiliser les touches . (point) et , (virgule) pour ajuster vos réglages en cours de lecture.

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 rogner

Jusqu'à maintenant, vous avez appliqué des raccords sur les pistes vidéo et audio. Comment pouvez-vous rogner uniquement de la vidéo sur un plan qui inclut des pistes audio ? Les fonctions de rognage sur la page Montage vous offrent plus de flexibilité que sur la page Cut.

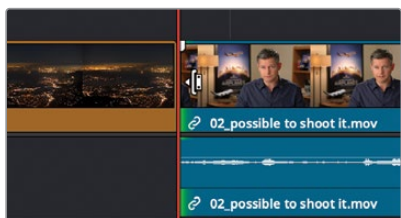
- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour visualiser l'ensemble de la timeline, puis positionnez la tête de lecture entre les plans « 03_BAY AREA LIGHTS » et « 02_ possible to shoot it »



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

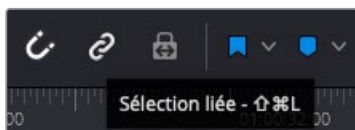
ASTUCE Pour zoomer et dézoomer progressivement dans Mac, appuyez sur Cmd++ (signe plus) ou Cmd-- (signe moins). Dans Windows, appuyez sur Ctrl++ (signe plus) ou Ctrl-- (signe moins).

- 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.



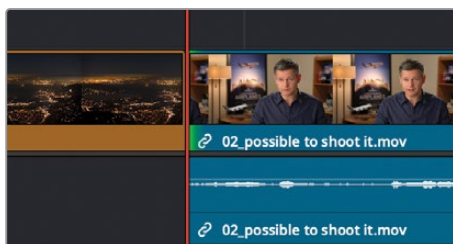
Vous remarquez que même si vous n'avez cliqué que sur la piste vidéo, la piste audio est également sélectionnée. L'audio et la vidéo appartiennent au même plan, les deux pistes sont donc liées. Cette sélection se comporte de la même façon que lorsque vous déplacez des plans avec la fonction de lien activée.

- 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 Sélection liée (Linked Selection) 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 ».

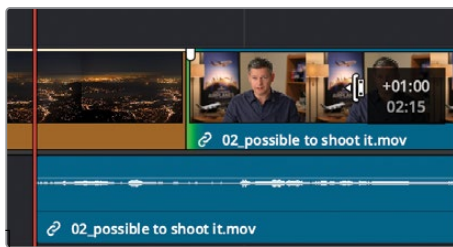


Comme la fonction de lien est désactivée, seul le point de coupe de la piste vidéo est sélectionné.

- 9 Pour visionner le raccord existant, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), 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.

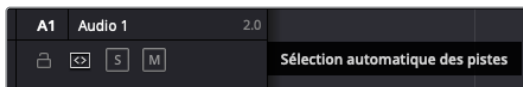


ASTUCE Activez le mode Dynamic Trim (Trim > Dynamic Trim) pour effectuer des raccords précis avec les touches JKL.

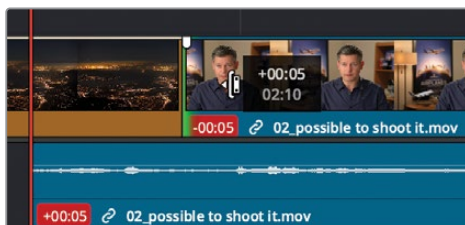
Avant de visionner le résultat, essayons de comprendre pourquoi la piste audio a bougé sous le plan « 03_BAY AREA LIGHTS » lorsque vous avez rogné la piste vidéo. Pour comprendre, il faut se pencher sur la fonction de sélection automatique que nous avons déjà rencontrée dans ce chapitre.

Ici, la fonction Sélection automatique (Auto Select) tente de conserver la synchronisation des pistes, même pendant le rognage. Pour mieux comprendre son fonctionnement, essayons de rogner 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 Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector) pour désactiver cette fonction.

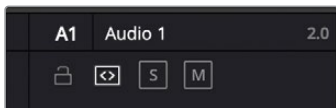


- 12 Sélectionnez de nouveau le début du plan « 02_If it was possible », puis tirez le point de coupe de quelques images supplémentaires.



Comme la fonction Sélection automatique (Auto Select) 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 Sélection automatique (Auto Select), annulons ces actions et continuons.

- 13 Pour annuler l'action précédente, choisissez Édition > Annuler (Edit > Undo), ou appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows).
- 14 Sur la piste Audio 1, cliquez de nouveau sur le bouton Auto Select 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 Mode Sélection (Selection Mode), ou appuyez sur A.

Il est maintenant temps de visualiser ce nouveau raccord.

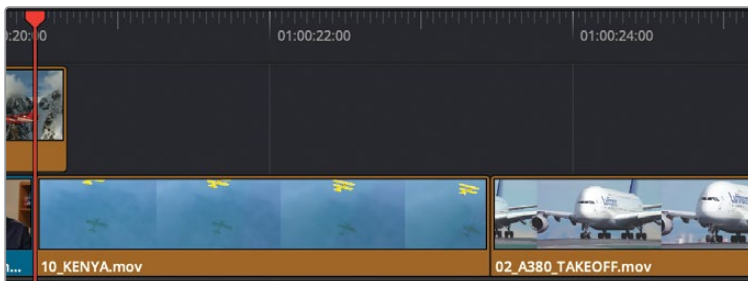
- 17 Positionnez la tête de lecture au début du plan « 03_BAY AREA LIGHTS », puis lancez la lecture du montage en J que vous venez de réaliser.

Les monteurs doivent se montrer particulièrement attentifs à la synchronisation de l'audio et de la vidéo. La fonction Sélection liée (Linked selection) 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 au début du plan « 10_KENYA ».

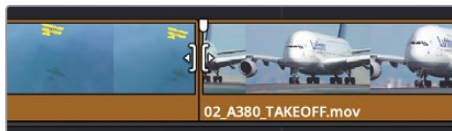


- Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à la fin du plan « 02_A380 TAKEOFF ».

Il serait peut-être préférable de rallonger le plan « 10 KENYA » d'une seconde et de raccourcir le plan « 02 A380 TAKEOFF » d'une seconde. Vous pourriez donc ajouter une seconde à la fin du plan Kenya et enlever une seconde au début du plan A380.

Un raccord Roll peut être réalisé indifféremment avec les outils de sélection ou Trim.

- 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.

- Cliquez sur le point de coupe pour sélectionner la fin du plan «10 KENYA » et le début du plan « 02 A380 TAKEOFF ».

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.

- Faites-le glisser vers la droite jusqu'à ce que la souris affiche +1:00.



Visualisons maintenant les transitions.

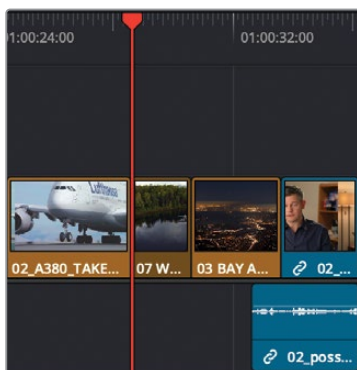
- Pour visionner le raccord, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), ou appuyez sur / (barre oblique).

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

Réaliser un raccord par coulissement

Les raccords par coulissement qui décalent la sélection d'un plan sans pour autant modifier sa durée ou sa position sont légèrement différents sur la page Montage et sur la page Cut. Vous pouvez réaliser un raccord par coulissement dans la page Montage quand le mode Trim est sélectionné.

- 1 Choisissez Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster (View > Zoom > Zoom to Fit), ou appuyez sur Majuscule-Z pour afficher l'intégralité de la timeline.
- 2 Positionnez la tête de lecture en tête du plan « 07_WATER TAKEOFF ».



- 3 Appuyez sur la barre d'espace pour lire les plans jusqu'à ce que vous voyiez le plan « 03_BAY AREA LIGHTS ».

Le plan « 07_WATER TAKEOFF » est assez foncé, mais progressivement, il s'éclaircit. On voit également où va l'avion, ce qui est préférable. Pour corriger cela, vous pouvez rogner les deux côtés de la coupe séparément. Par contre, cela déplacera les plans dans la timeline. Une méthode rapide consiste à utiliser l'outil par coulissement.

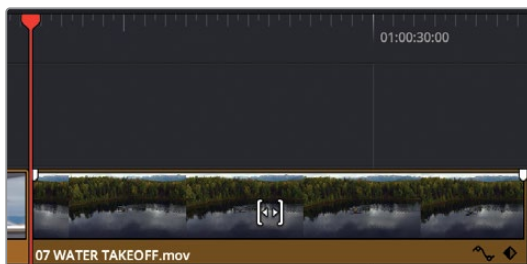
- 4 Placez la tête de lecture sur le plan « 07_WATER TAKEOFF ». Dans la barre d'outils, tirez le curseur du zoom afin que ce plan et les plans amont et aval apparaissent dans la timeline.



- 5 Cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T.

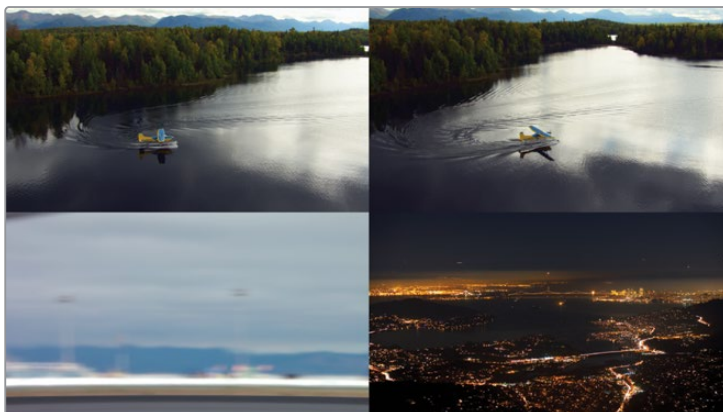
Tout comme lors de l'exécution des raccords Ripple et Roll, l'emplacement de la souris est très important.

- Placez la souris sur la partie supérieure centrale du plan « 07_WATER TAKEOFF ».



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

- Tirez le plan vers la gauche jusqu'à ce que l'avion apparaisse à droite du viewer.



Quand vous tirez le plan, les mêmes quatre fenêtres que vous avez vues sur la page Cut s'affichent aussi sur la page Montage. Vous voyez alors 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.

Le plan est déjà plus agréable à regarder.

- Placez la tête de lecture en amont du plan que vous venez de faire coulisser, puis lancez la lecture pour voir le résultat.
- Une fois que vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur l'outil Mode Sélection (Selection Mode) de la barre d'outils, ou appuyez sur la touche A.

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

Révision

- 1 Lorsque vous utilisez la fonction Trim à la fin (Trim end), 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 Vrai ou Faux ? En mode Trim, tirer la souris sur les vignettes d'un plan dans la timeline le fait coulisser.

Réponses

- 1 Il faut désactiver la fonction de sélection automatique dans l'en-tête de la timeline.
- 2 Dans le menu Espace de travail (Workspace).
- 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 Vrai. En mode Trim, tirer la souris sur les vignettes d'un plan dans la timeline le fait coulisser.

Chapitre 7

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 17 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 65 minutes de travail.

Objectifs

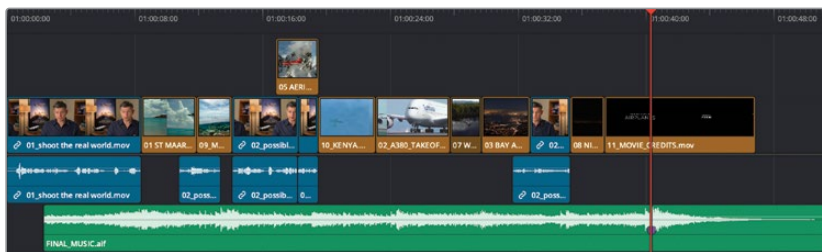
Réaliser des fondus d'ouverture et des fondus au noir	192	Recadrer une prise	202
Ajouter des fondus enchaînés	194	Utiliser les commandes à l'écran	204
Personnaliser les transitions	196	Animer un plan redimensionné	205
Sauvegarder des préreglages personnalisés	197	Créer des variations de vitesse constante	208
Appliquer des transitions et des filtres de la bibliothèque d'effets	198	Lire au ralenti avec les commandes de variation de vitesse	210
Appliquer des filtres d'effets	199	Mettre en cache et rendre les effets	214
		Révision	217

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.
Au chapitre précédent, vous avez importé une timeline. Vous allez pouvoir l'utiliser pour ajouter des effets dans la page Montage.
- 2 Sélectionnez le chutier Rough Cuts et choisissez Fichier > Importer > Timeline.
- 3 Dans le navigateur, allez sur le dossier R17 Beginners Guide lessons et sélectionnez Lesson 07. Importez CH07 FX (Resolve).drt.

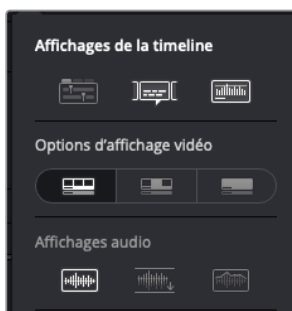
La timeline CH07 FX a été ajoutée au chutier Rough Cuts et chargée dans la fenêtre Timeline.



- 4 Choisissez Espace de travail > Espaces de travail pré-réglés > Big Trim > Charger le pré-réglage (Workspace > Layout Presets > Big Trim > Load Preset) pour charger la configuration que vous avez créée précédemment.

Vous allez également personnaliser l'affichage Timeline pour réduire la taille des pistes audio et agrandir les pistes vidéo.

- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur le menu Affichages de la timeline (Timeline View Options).



- 6 Tirez le curseur Audio vers la gauche.
- 7 Tirez le curseur Video à mi-distance, puis cliquez de nouveau sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options) pour masquer le menu.

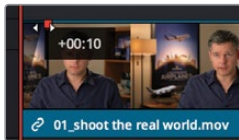


- 8 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 9 Pour ouvrir la bande-annonce du documentaire Age of Airplanes, vous allez ajouter un fondu d'ouverture rapide.
- 10 Dans la timeline, placez le pointeur de la souris sur le plan « 01_shoot the real world ».



Deux poignées de fondu apparaissent dans les coins supérieurs gauche et droit du plan.

- 11 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.

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

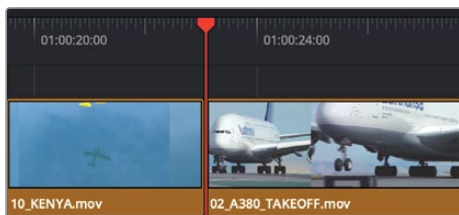
ASTUCE Vous pouvez tirer la tête de lecture du début du plan jusqu'à l'emplacement où vous souhaitez interrompre le fondu en fermeture. Ensuite, dans le menu Trim, choisissez Ouverture en fondu jusqu'à la tête de lecture (Fade In to Playhead).

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

Ajouter des fondus enchaînés

Vous pouvez ajouter les mêmes transitions que vous avez appliquées sur la page Cut. La bibliothèque d'effets comprend les mêmes options. Cependant, les méthodes pour appliquer le fondu sont différentes. Pour ajouter un fondu enchaîné rapidement, on peut utiliser le menu Options ou le raccourci clavier.

- 1 Dans la timeline, allez sur le point de coupe entre le plan « 10 KENYA » et « 02 A380 TAKEOFF ».



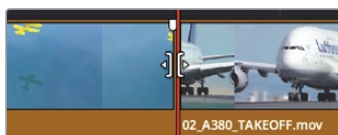
- 2 Appuyez sur / (barre oblique) pour lancer la lecture des deux plans.

La coupe sera plus fluide si vous appliquez une transition entre ces deux plans. Il va donc falloir ajouter la transition par défaut, le 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.

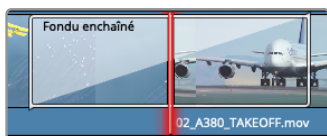
- 4 Tout comme pour un raccord Roll, placez la souris au-dessus du raccord situé entre « 10 KENYA » et « 02 A380 TAKEOFF ».



- 5 Lorsque le pointeur se transforme en curseur de raccord Roll, cliquez sur le raccord pour le sélectionner.

Une poignée apparaît alors de part et d'autre de ce point de coupe.

- 6 Choisissez Timeline > Ajouter une transition (Timeline > Add 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 (Editing) du menu Préférences > Utilisateur (Preference > User).

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, dont nous avons parlé au chapitre 6, servent à créer la transition.

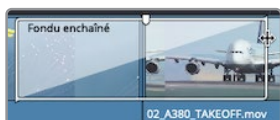
- 7 Lancez la lecture des deux plans pour visionner le fondu enchaîné.

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

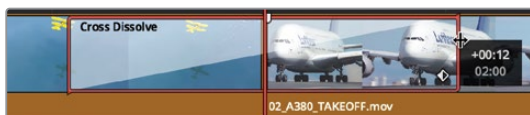
Raccourcir et allonger les transitions

Changer la durée d'une transition se fait comme sur la page Cut, il faut faire glisser la transition dans la timeline.

- 1 Placez le pointeur de la souris sur le côté droit du fondu entre les plans « 10 KENYA » et « 02 A380 TAKEOFF ».



- 2 Tirez-le le bord droit du point de coupe vers la droite jusqu'à ce que l'outil affiche +00:12.



La transition s'allonge de 12 images de part et d'autre de la coupe pour créer un fondu enchaîné de 2 secondes. Par défaut, le fondu se positionne sur le raccord. Le même

nombre d'images est donc ajouté de chaque côté, peu importe le nombre d'images que vous ajoutez. Quelle est la longueur idéale d'une transition ? Cela dépend de la longueur des plans sources qui se trouvent dans le chutier.

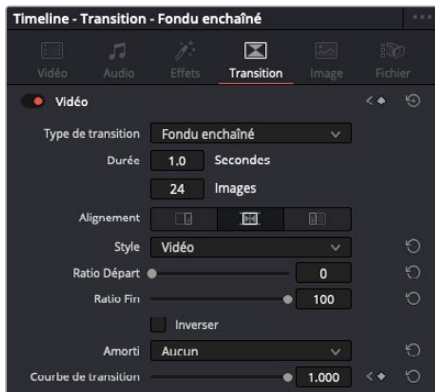
- 3 Tirez le côté droit de la transition jusqu'à ce que vous ne puissiez plus continuer.

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, disposent de moins d'options de modification que les transitions complexes, comme les volets. Les paramètres de ces transitions apparaissent toujours dans l'inspecteur.

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



ASTUCE Si vous trouvez qu'il est difficile de sélectionner la représentation graphique de 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 (Duration), Alignement (Alignment) et Style de transition (Transition Style). La partie inférieure, sous le menu Style, affiche les paramètres relatifs uniquement à l'effet de transition sélectionné.

- 2 Dans le menu déroulant Style de la section Fondu enchaîné (Cross Dissolve), choisissez l'option Film.

Cette option vous permet de choisir parmi une variété de styles 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 In & Out.

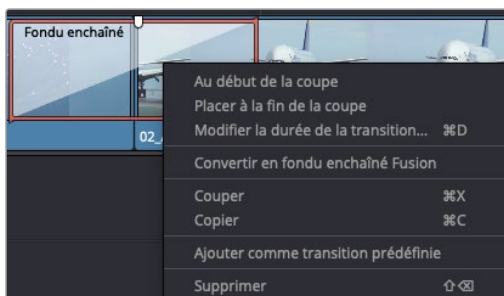
- 3 Dans le menu déroulant Amorti (Ease), choisissez In & Out pour créer une transition plus fluide.
- 4 Lancez la lecture pour visionner les changements.

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 réutiliser ultérieurement.

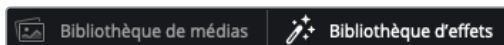
- 1 Dans la timeline, faites un clic droit sur le fondu enchaîné que vous venez de créer.



- 2 Choisissez Ajouter comme transition prédéfinie (Create Transition Preset) 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 (Effect Library).



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.

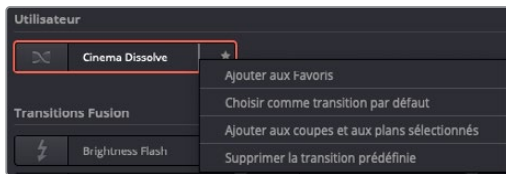
- 5 Dans la barre latérale, allez sur la catégorie Transitions vidéo (Video Transitions).

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

- 6 Faites défiler la bibliothèque d'effets vers le bas pour trouver le pré-réglage sauvegardé dans la catégorie Utilisateur (User).

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 (Timeline > Add 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 (Set As Standard Transition).

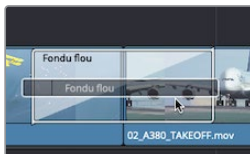


Afin d'identifier facilement cette transition, elle porte désormais un marqueur rouge à gauche de son nom. Cette transition sera donc appliquée par défaut à tous vos projets.

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

Comme dans la page Cut, la page Montage comprend un grand nombre de transitions, chacune offrant des styles très différents. Si les fondus enchaînés servent d'éléments de liaison dans un film, les autres effets de transition peuvent se révéler mieux adaptés à certaines situations. Comme ils sont moins utilisés et n'ont pas de raccourcis clavier, il va falloir ouvrir la bibliothèque d'effets et les sélectionner manuellement.

- 1 Retournez en haut de la bibliothèque d'effets.
- 2 Faites glisser la transition Fondu flou d (Blur Dissolve) e la bibliothèque d'effets sur le raccord dans la timeline.



- 3 Relâchez la souris pour remplacer le fondu enchaîné avec la transition Fondu flou. Le Fondu flou combine un fondu enchaîné avec un flou horizontal ou vertical.

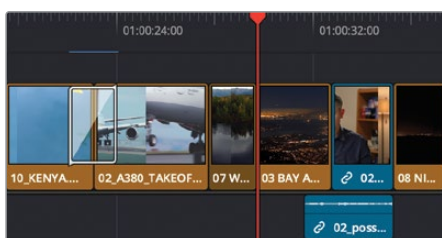
- 4 Lancez la lecture pour visualiser le fondu flou.

L'inspecteur comporte des commandes spécifiques dédiées à chaque volet et à chaque transition que vous appliquez.

Appliquer des filtres d'effets

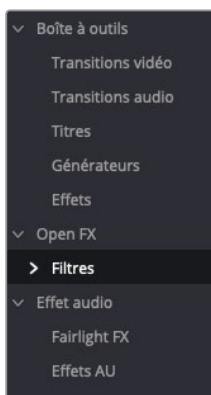
La bibliothèque d'effets comprend des filtres qui permettent de créer des effets visuels uniques et de corriger des raccords un peu bancals.

- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 2 Placez la tête de lecture au début du plan « 03_BAY_AREA_LIGHTS » et lancez la lecture.



Ce plan est un peu plat, on pourrait peut-être ajouter un petit effet pour le rendre plus dynamique. Heureusement, DaVinci Resolve comporte des dizaines de filtres que vous pouvez prévisualiser avant de les appliquer.

- 3 Dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez OpenFX.

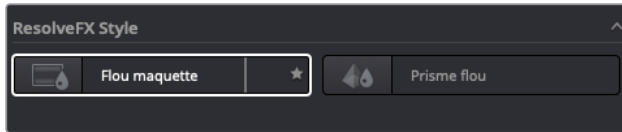


Essayons quelques filtres de la catégorie Styliser (Stylize).

- 4 Faites défiler la liste des effets ResolveFX jusqu'à ce que vous trouviez la catégorie Styliser (Stylize).

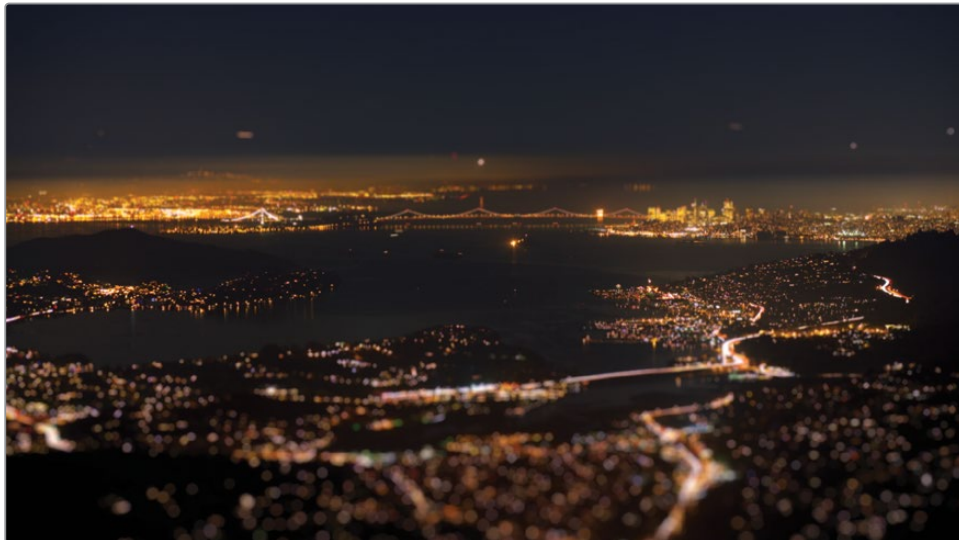
Vous pouvez prévisualiser un effet de la bibliothèque d'effets en plaçant la souris sur le nom de l'effet Resolve FX.

- 5 Placez la souris sur l'effet Flou maquette (Tilt-Shift Blur).



Le filtre s'affiche dans le viewer, comme s'il avait été appliqué au plan. Si vous aimez cet effet, il est facile de l'appliquer.

- 6 Faites glisser l'effet sur le plan « 03_BAY_AREA_LIGHTS ».



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 pourrez tout de même avoir un aperçu du résultat, mais l'image comportera un filigrane.

- 7 Cliquez sur Annuler (Not Yet) pour continuer.

L'inspecteur propose différents paramètres qui permettent de personnaliser le rendu.

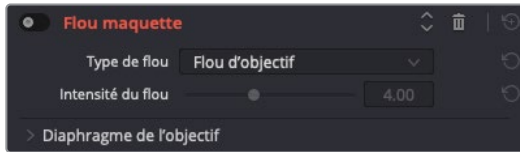
- 8 Dans la timeline, sélectionnez le plan « 03 BAY AREA LIGHTS » et en haut de l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Effets (Effects).

Quand un Resolve FX est appliqué à un plan, l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur affiche l'onglet OpenFX.

ASTUCE Pour réinitialiser un seul paramètre ou l'ensemble de l'effet, cliquez sur le bouton de réinitialisation, situé à droite de la fenêtre.

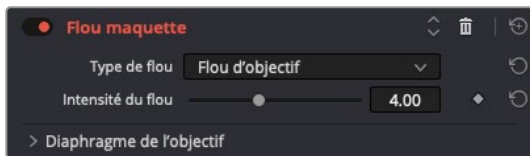
Vous pouvez rapidement comparer les prises sur lesquelles un filtre a été appliqué en désactivant l'effet dans l'inspecteur.

- 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 changez d'avis ou si vous ne voulez plus utiliser cet effet, vous pouvez le supprimer 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 d'en utiliser que quelques-uns ou plusieurs à la fois, vous êtes seul juge du résultat. 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 (Output Blanking).

- 1 Choisissez Timeline > Blanking > 2.39 (Timeline > Output Blanking > 2.39).

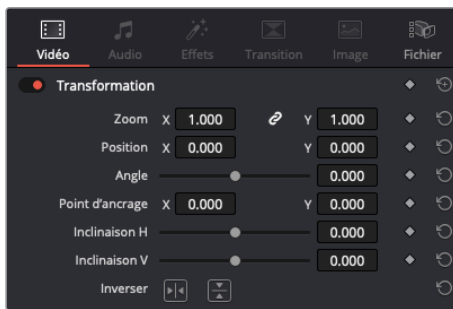


Le format d'image 2.39:1, utilisé pour les images projetées en scope, est affiché dans le viewer.

ASTUCE Les paramètres du menu Blanking (Output Blanking) qui permettent de créer des masques se trouvent dans la page Étalonnage > Échelle > Échelle Destinat. (Color > Sizing > Output Sizing).

Lorsque vous appliquez l'option Blanking (Output 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.
- 3 Sélectionnez le plan dans la timeline et dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Vidéo.



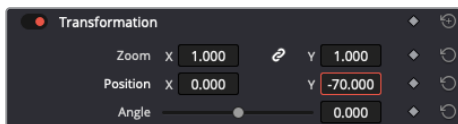
Parmi les commandes vidéo, l'inspecteur affiche désormais les paramètres de l'onglet Taille du plan sélectionné. Ces paramètres comprennent les options de contrôle de la taille du zoom, de la position, de l'angle de rotation et de rognage (Crop).

Vous allez déplacer le sujet vers le bas du viewer afin de rendre la composition plus équilibrée.

- 4 Dans la section Transformation (Transform), 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.

- 5 Dans le champ Position Y, tirez la souris vers la gauche jusqu'à ce que l'outil affiche -70.00.

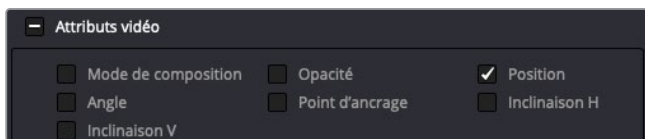


Maintenant que ce plan est mieux cadré, il va falloir copier ce réglage sur les autres plans de l'interview.

- 6 Choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 7 Dans le menu timeline, choisissez Sélectionner les plans par couleur > Bleu marine (Select clips with Clip Color > Navy).

Cela permettra de sélectionner tous les plans d'interview sur la timeline.

- 8 Choisissez Édition > Coller les attributs (Edit > Paste Attributes), ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows) pour ouvrir la fenêtre Coller les attributs (Paste Attributes).
- 9 Dans la fenêtre qui s'affiche, cochez la case Position sous l'onglet Attributs vidéo (Video Attributes), puis cliquez sur Appliquer (Apply).



Le réglage appliqué au premier plan de l'interview est désormais copié sur les autres plans.

ASTUCE Une autre façon de copier et coller les effets consiste à utiliser les Plans d'effets (Adjustment clips) de la bibliothèque d'effets. Placez un plan d'effet au-dessus des plans sur une nouvelle piste de la timeline, ajoutez un effet au plan d'effets, puis réutilisez-le sur d'autres plans, si vous le souhaitez. Tout plan appliqué à un plan d'effet est aussi ajouté aux plans en dessous dans la timeline.

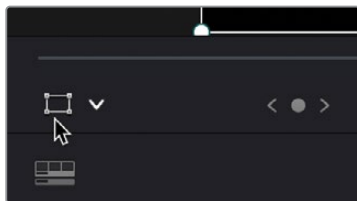
Utiliser les commandes à l'écran

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 Déplacez la tête de lecture sur le plan « 03_BAY_AREA LIGHTS » et zoomez avec le curseur de la barre d'outils.

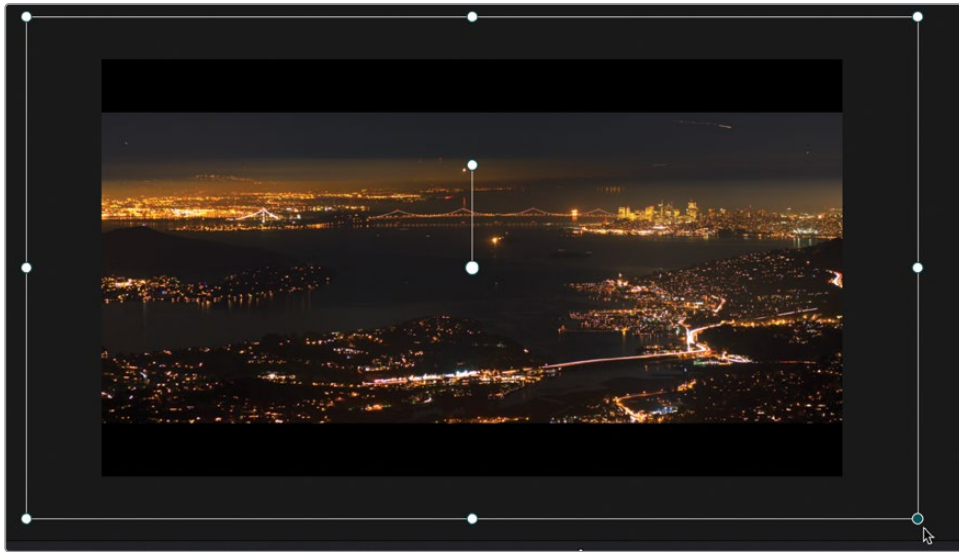
Il s'agit du dernier plan avant le générique. Il faut donc indiquer au spectateur que la bande-annonce va bientôt s'achever. Pour ce faire, nous allons réaliser un zoom arrière dans l'image. Tout d'abord, vous allez utiliser les commandes à l'écran pour augmenter la taille de l'image.

- 2 Sélectionnez le plan « 03 BAY AREA LIGHTS » dans la timeline pour afficher les commandes dans l'inspecteur.
- 3 En bas à gauche du viewer, cliquez sur le rectangle Transformation.



Des repères apparaissent dans le viewer pour indiquer la taille et la position de l'image.

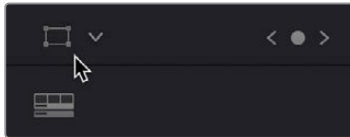
- 4 Pour modifier la taille du plan, tirez une des poignées du cadre jusqu'à ce que la valeur Zoom de l'inspecteur affiche 1.200.



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.

Par défaut, les valeurs Zoom X et Y sont liées afin de conserver le ratio de l'image.

- 5 En bas à gauche du viewer, cliquez sur le rectangle de transformation pour masquer les repères à l'écran.



Animer un plan redimensionné

Presque tous les paramètres affichés dans l'inspecteur peuvent être animés. Vous allez utiliser l'image que vous venez de modifier pour placer une première image clé, puis vous placerez une autre image clé à la fin du plan.

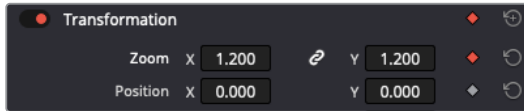
- 1 Placez la tête de lecture au début du plan « 03 BAY AREA LIGHTS ».
- 2 Sélectionnez ce plan pour afficher ses paramètres dans l'inspecteur.

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 pouvez utiliser cette position comme première image clé. Ensuite, vous pouvez positionner la tête de lecture à l'endroit où vous voulez dézoomer.

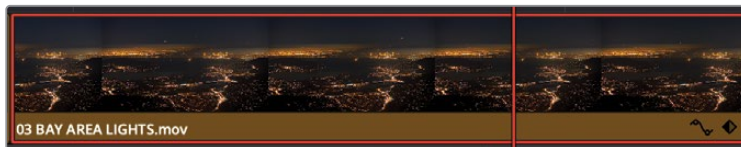
- 3 Dans l'inspecteur, cliquez sur le losange situé à droite des champs Zoom X et Y pour activer l'image clé.



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.

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.

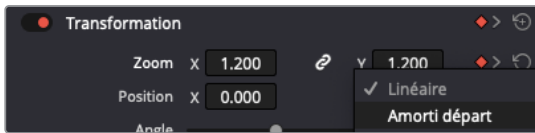
- 4 Dans la timeline, placez la tête de lecture à un tiers de la fin du plan « 03 BAY AREA LIGHTS ».



- 5 Placez le curseur sur le champ Zoom X, puis tirez-le vers la droite jusqu'à ce qu'il affiche 1.0.

ASTUCE Vous pouvez double-cliquer sur le nom du paramètre pour le réinitialiser.

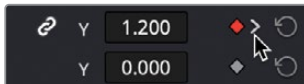
- 6 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire le plan sélectionné.
Les éditeurs d'images clés et de courbes permettent d'affiner davantage la position des images clés et la douceur des mouvements.
- 7 Placez la tête de lecture au début du plan, et dans l'inspecteur, faites un clic droit sur une image clé et choisissez Amorti départ (Ease Out).



Cela créera un mouvement plus naturel quand le zoom commencera. Maintenant, vous devez aller sur la dernière image clé et régler l'Amorti arrivée (Ease In).

Ces icônes apparaissent quand des images clés ont été ajoutées à un paramètre. Vous pouvez alors positionner la tête de lecture sur l'image clé suivante ou précédente.

- 8 Cliquez sur la flèche pour aller à l'image clé suivante.



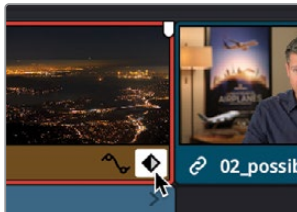
- 9 Faites un clic droit sur l'image clé rouge et choisissez Amorti arrivée (Ease in).

Le mouvement final de l'animation sera alors adouci. Vous pouvez maintenant régler le timing de l'animation.

- 10 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire le plan sélectionné.

Le mouvement est plus fluide, mais il s'arrête un peu tôt. L'inspecteur peut vous aider à appliquer et à supprimer des images clés. Par contre, vous ne pouvez pas les changer de place dans la timeline. Pour cela, vous pouvez utiliser l'éditeur d'images clés.

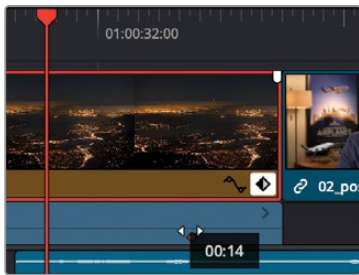
- 11 Zoomez dans la timeline afin d'avoir un meilleur aperçu du plan 05 BAY AREA LIGHTS.
- 12 Avec le plan toujours sélectionné, cliquez sur le bouton en forme de losange situé en bas à droite du plan afin d'ouvrir l'éditeur d'images clés.



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.

- 13 Sélectionnez la dernière image clé blanche dans l'éditeur d'images clés et faites-la glisser vers la droite pour rallonger l'animation.



- 14 Cliquez sur les icônes en forme de losange pour refermer les deux éditeurs.
- 15 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire le plan sélectionné.

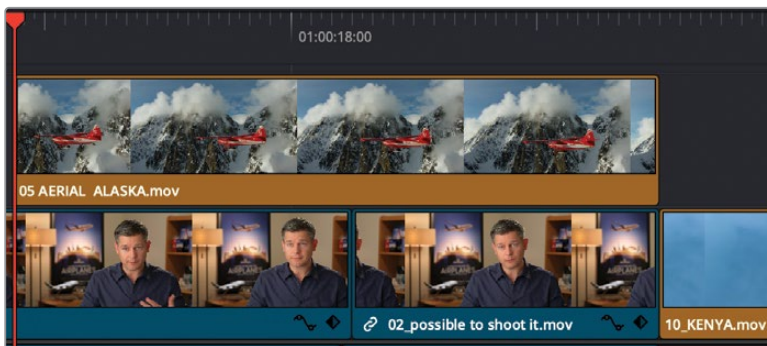
Créer des variations de vitesse constante

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 durée définie.

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 accéléré ou un ralenti.

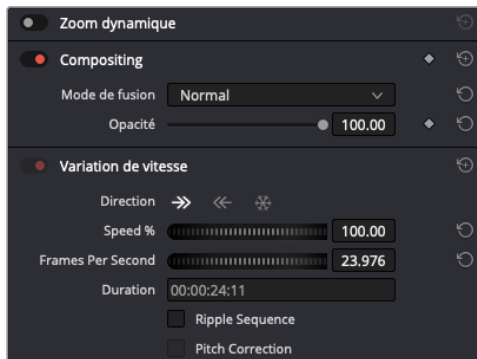
- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan « 05 AERIAL ALASKA ».



- 2 Lancez la lecture du plan. Nous vous conseillons de toujours visionner les plans dont vous voulez modifier la vitesse.

Ce plan est un peu trop lent. Essayons de changer cela. Nous allons donc l'accélérer, sans modifier la durée totale du plan.

- 3 Sélectionnez « 05 AERIAL ALASKA » dans la timeline.
- 4 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Vidéo et sur l'icône de Variation de vitesse (Speed Change) pour afficher les commandes de vitesse.



Les commandes de vitesse permettent de lire vers l'avant ou vers l'arrière et de figer une image. Le champ de pourcentage modifie la vitesse de lecture.

- 5 Dans le champ %, saisissez **200**.

Le plan va ainsi être lu à une vitesse deux fois moins élevée (200 %) que la fréquence d'images à laquelle il a été capturé, ici 48 images par seconde. Une icône s'affiche à côté du nom du clip pour signaler que sa vitesse a été modifiée.

- 6 Lancez la lecture du plan pour visionner le changement.

Quand vous créez un effet de ralenti, la modification des paramètres Variation de vitesse (Speed Change) n'entraîne pas d'allongement de la durée totale du projet. Cependant, vous pouvez faire un ripple dans la timeline ou utiliser d'autres outils qui permettent de modifier la vitesse du plan en changeant sa durée.

Lire au ralenti avec les commandes de variation de vitesse

Alors que l'option Variation de vitesse (Speed Change) 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. C'est très utile quand vous essayez d'interrompre un plan à un endroit précis, ou si vous devez aligner l'image avec de la musique.

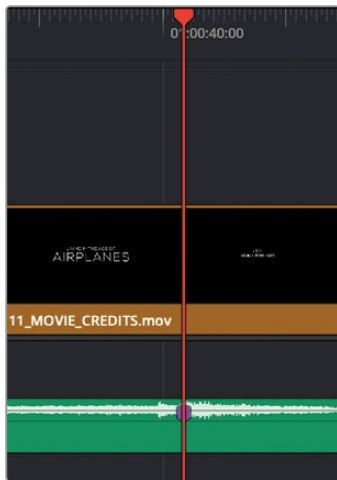
- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 2 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan « 07 WATER TAKEOFF » et lisez les images jusqu'à la fin.



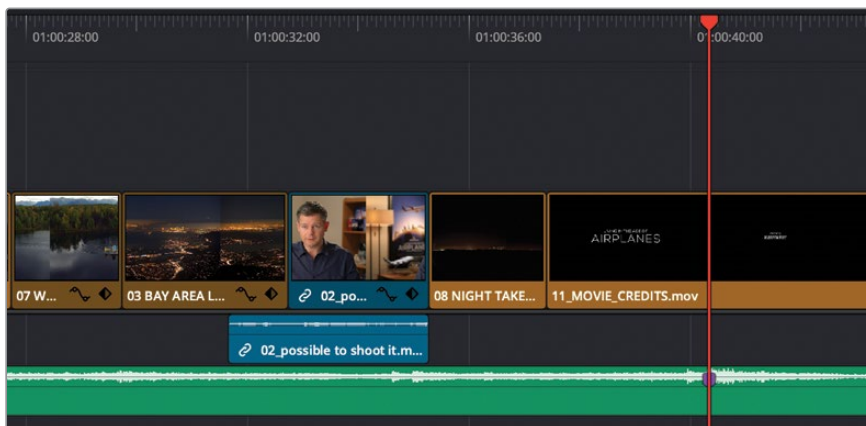
Le volume sonore augmente et se termine par deux battements. Un marqueur violet sur la piste de musique identifie ces deux sons. Vous en apprendrez plus sur les marqueurs au chapitre suivant. Pour le moment, ce marqueur identifie l'endroit où le générique apparaîtra. Vous avez sans doute remarqué que la coupe est placée quelques secondes avant les battements. Au lieu de rogner le plan, vous pouvez rallonger le plan avec les fonctions de variation de vitesse. Nous allons rallonger « 07 WATER TAKEOFF » pour que la coupe avec le générique se fasse sur le marqueur violet.

ASTUCE Si vous ne voyez pas le marqueur violet, vous avez peut-être un peu trop réduit la taille de la piste audio. Utilisez le menu Affichages de la timeline pour augmenter la taille des pistes audio, jusqu'à ce que vous puissiez voir le marqueur violet sur la piste musicale.

- 3 Placez la tête de lecture sur le marqueur.



- 4 Utilisez le curseur dans la barre d'outils pour zoomer dans la timeline, mais assurez-vous que vous voyez le plan « 07 WATER TAKEOFF » et l'emplacement de la tête de lecture.

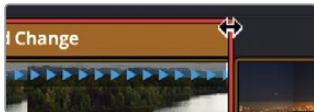


- 5 Faites un clic droit sur le plan « 07 WATER TAKEOFF », puis choisissez Commandes de variation de vitesse (Retime Controls) dans le menu contextuel, ou appuyez sur Cmd-R (macOS) ou Ctrl-R (Windows).



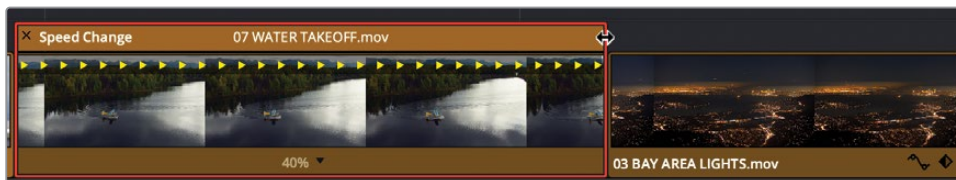
Une barre de variation de la vitesse apparaît au-dessus du plan dans la timeline. La vitesse actuelle du plan est affichée en bas. La barre de variation permet de modifier la vitesse du plan.

- 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.

- 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. Par contre, comme quand vous rognez le plan, et si l'outil de sélection est activé, rallonger un plan écrasera le plan d'après dans la timeline. Nous voulons que la timeline se décale.
- Appuyez sur Command-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows) pour annuler les étapes précédentes.
- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Mode Trim, ou appuyez sur la touche T.
- Placez le pointeur de la souris sur le bord droit de la barre Variation de vitesse et tirez-le vers la droite jusqu'à ce que la vitesse affichée en bas du plan soit autour de 40 %. Le dernier plan de coupe de générique est aligné avec le marqueur violet et la tête de lecture.



- Lancez la lecture du plan pour visionner le changement.

ASTUCE Pour réinitialiser la vitesse du plan, choisissez Réinitialiser à 100% (Reset to 100 %) dans le menu contextuel.

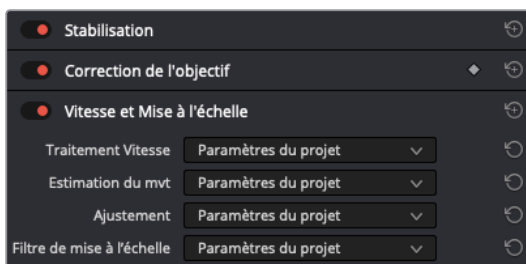
Lorsque l'outil de raccord Trim est sélectionné, les plans aval sont décalés vers la droite. La durée du plan et la durée totale de la timeline sont donc allongées.

Modifier le traitement de la vitesse

La variation de vitesse a permis de régler le problème avec l'audio, mais on rencontre un problème pendant la lecture du plan « 07 WATER TAKEOFF ». Une vitesse de 40 % est trop lente, et le résultat s'en fait ressentir.

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 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Mode Sélection ou appuyez sur A.
- 2 Sélectionnez le plan « 07 WATER TAKEOFF ».
- 3 Ouvrez l'onglet Vidéo dans l'inspecteur et cliquez sur Vitesse et Mise à l'échelle (Retime and Scaling) pour afficher les commandes.



- 4 Cliquez sur le menu Traitement Vitesse (Retime process).

Vous disposez de trois options de traitement : Plus près (Nearest), Fusion en Opacité (Frame Blend) et Flux optique (Optical Flow).

- **Plus près (Nearest)** 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 (Frame Blend)** 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 (Optical Flow)** 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 menu déroulant Estimation du mvt (Motion estimation) comprend des options qui peuvent parfois améliorer les problèmes d'artefacts indésirables engendrés par le traitement Flux optique (Optical Flow).

- 5 Dans le menu déroulant, choisissez Flux optique (Optical Flow).

Une ligne rouge apparaît au-dessus du plan pour indiquer qu'il doit être rendu. Si le rendu Automatique (Auto) 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 le traitement Flux optique (Optical Flow) pour voir si le résultat est acceptable, puis de revenir au besoin à l'option Fusion en Opacité (Frame Blend). Le traitement Flux optique (Optical Flow), contrairement aux autres types de traitement, nécessite la mise en cache des plans modifiés.

REMARQUE Le traitement haute qualité Speed Warp pour les mouvements au ralenti repose sur le DaVinci Neural Engine. En général, ce paramètre offrira un rendu visuel de meilleure qualité qu'avec le paramètre Améliorée Meilleure qualité (Enhanced Better). Si vous ne possédez pas DaVinci Resolve Studio, vous pouvez visualiser le rendu du film dans R17 Beginner Guide Lessons > Lesson 07 folder.

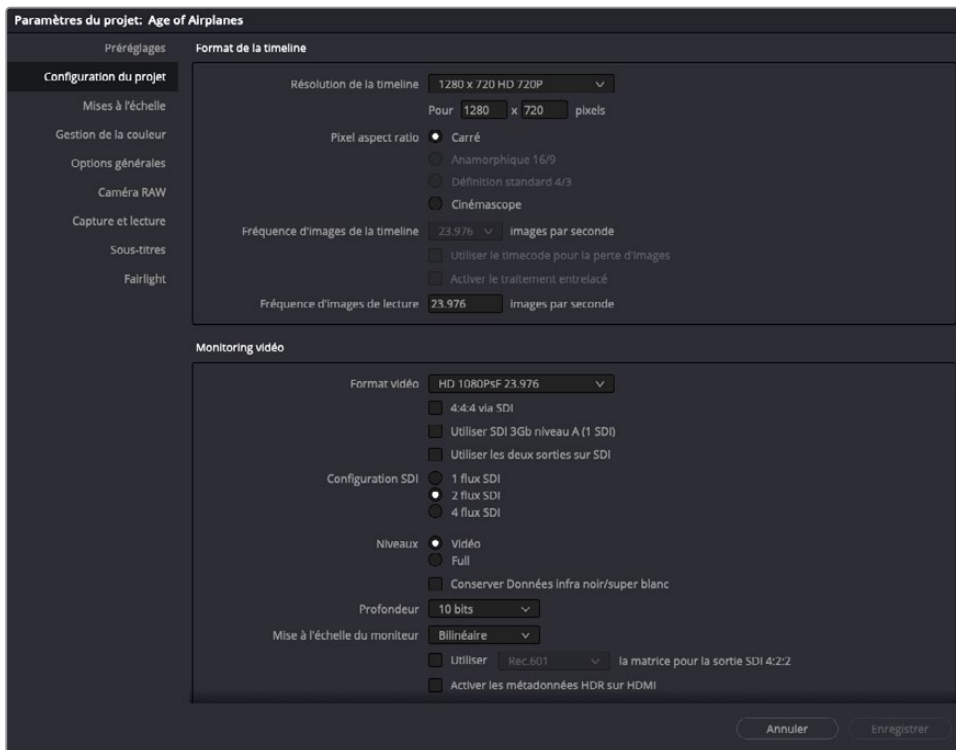
Mettre en cache et rendre les effets

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 (Smart) de la page Montage.

La première étape consiste à activer le cache et à le régler sur le paramètre par défaut.

- 1 Choisissez Lecture > Rendus > Automatique (Playback > Render Cache> Smart).
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 (Optimized Media) et rendu. Le menu déroulant règle le format de compression utilisé par DaVinci Resolve pour sauvegarder les fichiers rendus. Les formats non compressés 10 bits et 8 bits ainsi que les différents formats DNxHR d'Avid et GoPro Cineform sont communs à macOS et Windows. Sur macOS, DaVinci Resolve inclut également le format de compression ProRes d'Apple. Le paramétrage par défaut (ProRes 422 HQ sur macOS et DNxHR HQX sur Windows) 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 (Enable background caching after), si celle-ci n'est pas déjà sélectionnée.

Lorsque la mise en cache en arrière-plan est activée, le rendu des effets commence dès que le nombre de secondes d'inactivité réglé dans cette option est atteint.

- 4 Dans le champ Activer le rendu en arrière-plan après (Enable background caching after), saisissez **3**.

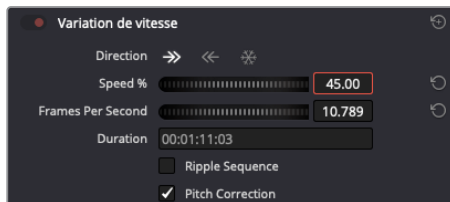
Le rendu en arrière-plan démarre dès que l'ordinateur est inactif pendant plus de trois secondes.

- 5 Cliquez sur le bouton Enregistrer (Save) pour refermer la fenêtre.

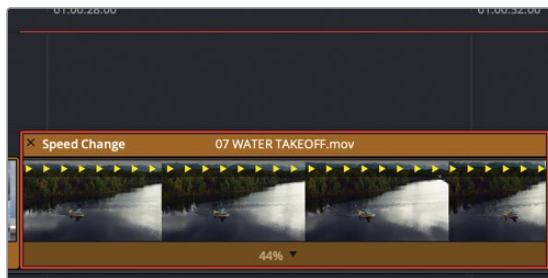
Modifions légèrement le plan 07 pour voir les performances du cache.

- 6 Déplacez la tête de lecture pour démarrer sur « 07 WATER TAKEOFF » et sélectionner le plan dans la timeline.

- 7 Dans l'inspecteur, ouvrez les commandes Variation de vitesse (Speed Change) et saisissez **45** dans le champ %.



Une ligne rouge apparaît alors au-dessus du plan dans la timeline. Cela signifie qu'il doit être mis en cache avant d'être lu.



Si vous ne touchez pas le clavier ou la souris, vous verrez que la ligne devient bleue. Le cache est alors terminé et vous pouvez lire le plan.

ASTUCE Pour supprimer tous les caches rendus sur ce projet, choisissez Lecture > Supprimer les rendus > Tous (Playback > Delete Render Cache >All).

Si le paramètre de rendu est réglé sur Automatique (Auto), 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.

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 Variation de vitesse (Speed Change) et Commandes de variation de vitesse (Retime Controls) ?

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 préréglage, faites un clic droit sur la transition dans la timeline, et choisissez Ajouter comme transition prédéfinie (Create Transition Preset).
- 3** Faux. Plus près (Nearest) est l'option de traitement la plus rapide.
- 4** Deux images clés de valeurs différentes et à deux endroits différents sont nécessaires pour créer une animation.
- 5** Régler les paramètres Variation de vitesse (Speed Change) permet de saisir des valeurs de vitesse spécifiques. 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 (Retime Controls) 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.



Chapitre 8

Travailler l'audio sur la page Edit

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, vous devrez peut-être proposer un mix provisoire à votre client avant que la bande-son soit finalisée.

La page Montage de DaVinci Resolve 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 80 minutes de travail.

Objectifs

Utiliser les marqueurs	220	Contrôler, isoler, et couper le son des pistes audio	241
Personnaliser l'interface pour le montage audio	230	Lire les indicateurs et régler les niveaux	242
Ajouter des pistes et assigner du contenu	232	Normaliser l'audio	243
Appliquer un code couleur aux pistes	235	Régler les niveaux dans l'inspecteur	244
Trouver les marqueurs avec l'outil Edit Index	237	Régler les niveaux dans la timeline	245
Voir les marqueurs dans un chutier	238	Changer le niveau sonore d'un plan	247
Relier les plans	240	Ajout de fondus audio	250
		Révision	251

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. La première étape consiste à importer la timeline.

- 1 Ouvrez le projet Age of Airplanes.
- 2 Pour rétablir la disposition par défaut, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 3 Sélectionnez le chutier Rough Cuts, puis Fichier > Importer > Timeline (Edit > Import > Timeline).
- 4 Dans le navigateur, allez sur R17 Beginners Guide lesson, sélectionnez le dossier Chapitre 8, puis importez CH08 AUDIO (Resolve).drt.

La timeline CH08 AUDIO (Resolve) est ajoutée au chutier Rough Cuts et chargée dans la timeline.
- 5 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au centre du plan « 01_ST MAARTEN ».

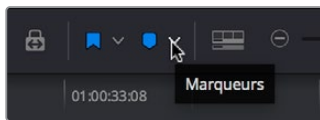


On pourrait ajouter un bruit de décollage sur ce plan. Pour placer un marqueur à cet endroit, le plan doit tout d'abord être sélectionné.

- 6 À l'aide de l'outil de sélection, cliquez sur le plan dans la timeline.

Vous pouvez ajouter des marqueurs en utilisant le bouton Marqueurs (Markers) qui se trouve dans la barre d'outils.

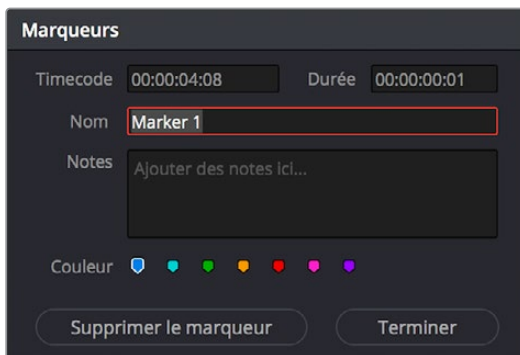
- 7 Cliquez sur le bouton Marqueurs (Markers).



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.

- 8 Sur le plan, double-cliquez sur le marqueur bleu, ou sélectionnez le marqueur et appuyez sur Majuscule-M, pour ouvrir la fenêtre Marqueurs (Markers).



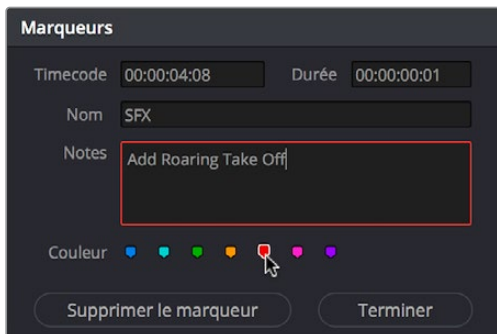
Pour mieux organiser votre travail, vous avez la possibilité de changer la couleur des marqueurs. Vous pouvez par exemple ajouter des marqueurs verts pour les graphiques et des marqueurs violets pour les effets. Vous pouvez également ajouter des instructions pour décrire les changements à appliquer.

- 9 Cliquez sur le marqueur rouge, et dans le champ Nom (Name), saisissez **SFX**. Dans les notes, saisissez **Add Roaring Take Off**. Cliquez sur Terminer (Done).

Une fois cette opération réalisée, vous devez encore ajouter des marqueurs et des notes sur deux autres plans.

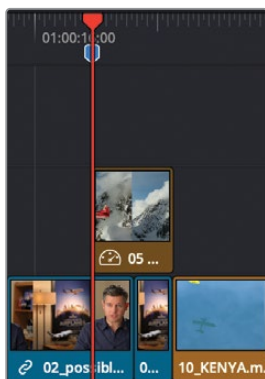
- 10 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au centre du plan « 09_MALDIVES ». Ici, nous allons utiliser un raccourci clavier. Il s'agit de la méthode la plus rapide pour ajouter un marqueur.
- 11 Appuyez deux fois sur la touche M. Cette action permet à la fois de marquer le plan et d'ouvrir la fenêtre.

- 12 Dans le champ Nom (Name), saisissez **SFX**, puis, dans le champ Notes, saisissez **Add Overhead Sea Plane**. Cliquez sur Terminer (Done).



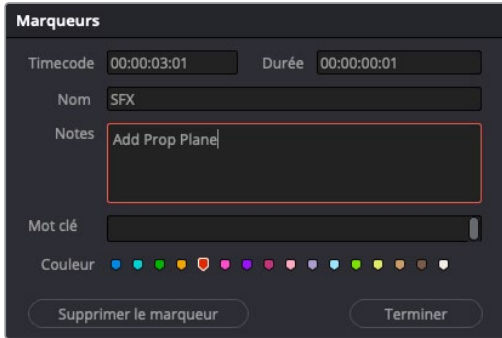
ASTUCE Pour supprimer un marqueur, ouvrez la fenêtre Marqueurs (Markers), puis cliquez sur le bouton Supprimer le marqueur (Remove Marker), ou sélectionnez le marqueur et appuyez sur la touche Supprimer.

- 13 Ensuite, positionnez la tête de lecture au début du plan « 05 AERIAL ALASKA ».
- 14 Cliquez sur la zone en gris au-dessus du plan pour que rien ne soit sélectionné.
- 15 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.

- 16 Appuyez de nouveau sur M pour ouvrir la fenêtre, et dans le champ Nom (Name), saisissez **SFX**. Dans les notes, saisissez **Add Prop Plane**. Cliquez sur Terminer (Done).



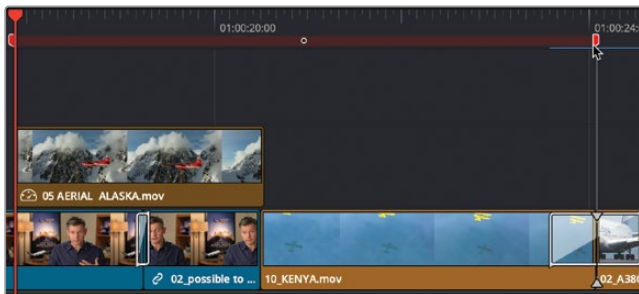
ASTUCE Si vous effectuez un raccord Ripple dans la timeline, le marqueur sera également déplacé sur la règle temporelle.

Tous les marqueurs rouges sont désormais ajoutés au film.

Marquer le segment d'un plan

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 « 05 AERIAL ALASKA », où vous venez d'ajouter un marqueur rouge.
- 2 En cliquant sur le marqueur, faites Option-glisser (macOS) ou Alt-glisser (Windows) vers la gauche jusqu'à ce que la sélection s'applique jusqu'à la fin du plan.



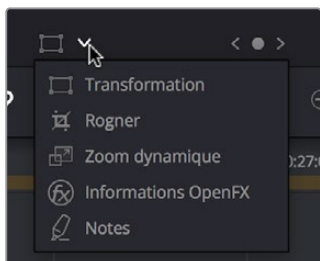
Le marqueur s'allonge afin de recouvrir les deux plans qui comportent le même effet sonore.

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 marqueurs

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.

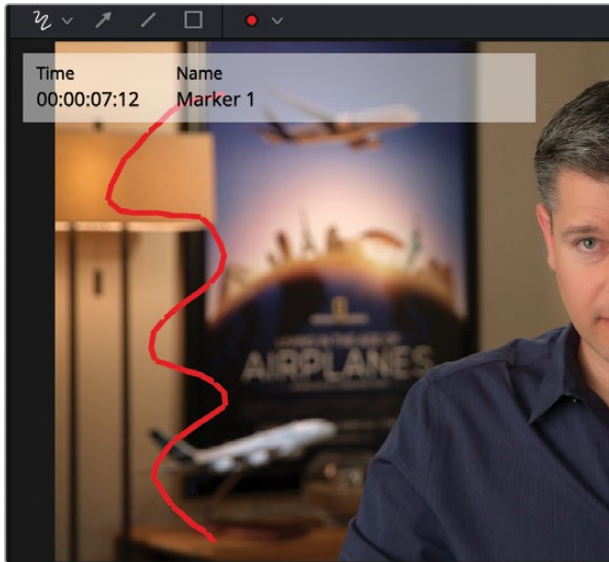
- 1 Appuyez sur Maj-Z pour voir l'intégralité de la timeline et déplacez la tête de lecture au milieu de la première interview.
- 2 Sélectionnez le premier plan d'interview dans la timeline.
- 3 En bas à gauche du viewer timeline, dans le menu déroulant, choisissez Notes (Annotations).



ASTUCE Dans le menu déroulant de la timeline, l'option Notes (Annotations) 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. Ici, nous allons indiquer la lampe à gauche pour que l'étalonneur sache quoi assombrir.

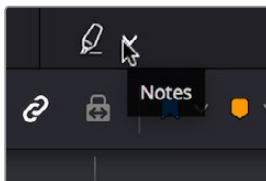
- Tracez une ligne à cet endroit, de haut en bas.



- Dans le menu couleur, choisissez le bleu.

ASTUCE Si vous cliquez sur un trait ou sur une flèche dessiné à l'écran, vous pouvez supprimer cet élément simplement en appuyant sur la touche Supprimer.

- Dans le menu déroulant, cliquez de nouveau sur l'option Notes (Annotations) pour masquer les commandes à l'écran.



Vous pouvez utiliser différentes notes, couleurs et noms de marqueurs pour les étalonneurs, les monteurs son et les créateurs d'effets visuels. Pour le moment, continuons d'utiliser les marqueurs sur l'audio, car il faut trouver 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.

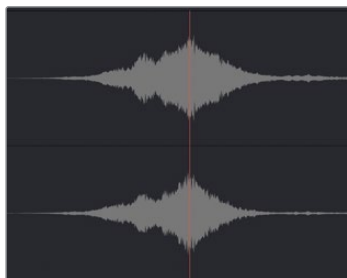
- 1 Dans le chutier Audio, double-cliquez sur le fichier « Sound FX » pour l'ouvrir dans le viewer source.



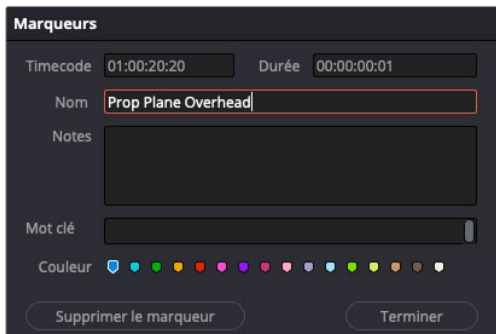
- 2 Écoutez les cinq premières secondes du fichier « Sound FX ».

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 (Name), saisissez **Prop Plane Overhead**.



- 6 Cliquez sur Terminer (Done).

Le premier effet sonore est marqué et identifié. Ce marqueur vous aidera à repérer l'effet quand vous commencerez le montage.

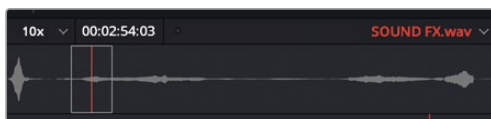
Marquer un segment sur le viewer source

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.

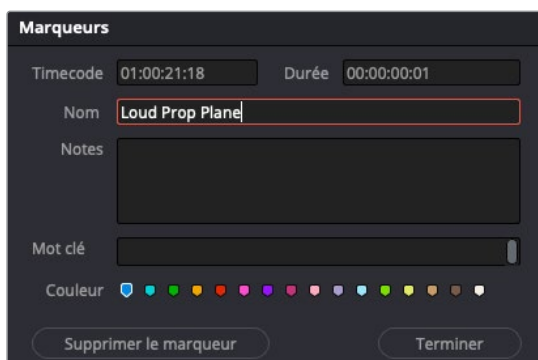
Vous devriez entendre le son d'un avion à hélices en train de décoller. Avant de vous décider, vous pouvez utiliser des marqueurs pour identifier le segment que vous voudriez utiliser sur le plan du pôle Sud. Toutefois, rien ne vous empêche de chercher un autre élément sonore afin d'avoir une solution de rechange.

- 2 Dans le viewer source, placez le curseur au moment où le bruit de l'avion à hélices commence.

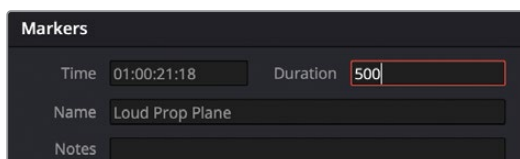


Le bruit du moteur de l'avion ne correspond pas aux plans « 05 AERIAL ALASKA » et « 10 KENYA ». Vous allez donc placer un marqueur au moment où le bruit du moteur est plus identifiable.

- 3 Écoutez le plan jusqu'à ce que vous entendiez le son que vous recherchez.
- 4 Appuyez sur M pour ajouter un marqueur dans le viewer source.
- 5 Appuyez de nouveau sur M pour ouvrir la fenêtre. Dans le champ Nom (Name), saisissez **Loud Prop Plane**.



- 6 Pour définir la durée du segment, supprimez les trois derniers chiffres du champ Durée (Duration).
- 7 Saisissez **500** pour définir une plage de 5 secondes, puis cliquez sur Terminer (Done).

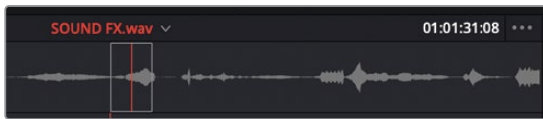


ASTUCE Au lieu de saisir la durée manuellement, vous pouvez simplement faire glisser le marqueur en maintenant la touche option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée.

Il reste encore un marqueur à ajouter. Cette fois, vous allez saisir des points d'entrée et de sortie autour du segment qui vous intéresse, puis vous les convertirez en marqueurs.

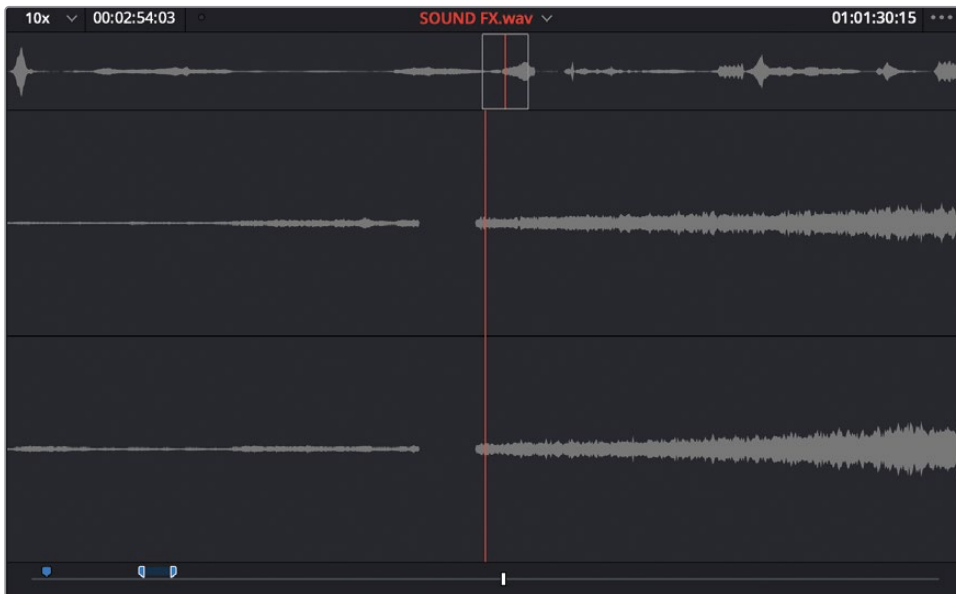
Il s'agit du plan « 01 ST MAARTEN ».

- 8 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).

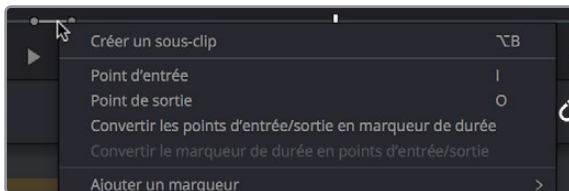


Une fois que vous avez repéré le début de ce bruit, vous allez y ajouter des points d'entrée et de sortie pour identifier le segment.

- 9 Dans le viewer source, placez le curseur à l'endroit où le bruit de décollage commence.



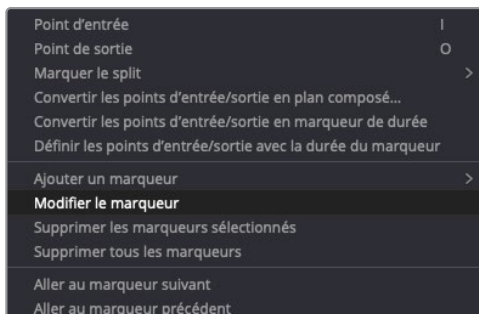
- 10 Saisissez le point d'entrée, puis repérez la fin du son et marquez le point de sortie.
- 11 Faites un clic droit entre les points d'entrée et de sortie, puis choisissez Convertir les points d'entrée/sortie en marqueur de durée (Convert In and Out to Duration Marker) dans le menu contextuel.



ASTUCE Vous pouvez également convertir les marqueurs de durée en points d'entrée et de sortie dans ce même menu contextuel.

Ce marqueur identifie les mêmes images que vous venez de sélectionner avec les points d'entrée et de sortie. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel pour ouvrir la fenêtre.

- 12 Faites un clic droit sur le segment que vous venez de définir et choisissez **Modify Marker** dans le menu contextuel. La fenêtre **Marqueurs (Markers)** s'ouvre.



- 13 Dans le champ **Nom (Name)**, saisissez **Jet Takeoff** et cliquez sur **Terminer (Done)**.
Pour ne pas accidentellement utiliser les points d'entrée et de sortie qui se trouvent sur le plan source, supprimons-les.
- 14 Choisissez **Marque > Supprimer les points d'entrée et de sortie (Mark > Clear In and Out)**, ou appuyez sur **Opt-X (macOS)** ou **Alt-X (Windows)**.

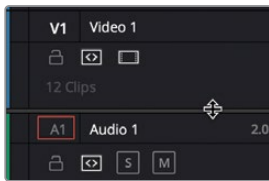
Vous avez désormais sélectionné tous les effets sonores correspondant à vos plans sur la timeline. Il va maintenant falloir les monter sur la bande-annonce afin d'apporter un peu de réalisme à la vidéo.

Personnaliser l'interface pour le montage audio

Dans ce chapitre, vous allez principalement travailler 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.

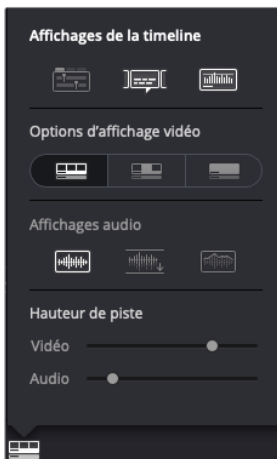


Le pointeur se transforme alors en flèche de redimensionnement. Vous pouvez donc la déplacer vers le haut ou vers le bas pour offrir davantage de place aux pistes audio ou vidéo.

- 2 Tirez la flèche jusqu'à ce que la piste vidéo se trouve tout en haut de la fenêtre Timeline.

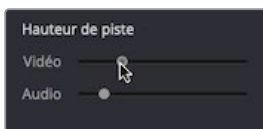
Vous pouvez changer l'apparence des pistes dans le menu Affichages de la timeline (Timeline View Options).

- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options) 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 Options d'affichage vidéo (Video View Options), cliquez sur la piste la plus à droite et supprimez la vignette de la piste Vidéo.
- 5 Faites glisser le curseur de la hauteur des pistes vidéo vers la gauche pour réduire la taille des pistes sans supprimer les marqueurs des pistes.



- 6 Positionnez le curseur relatif à la hauteur de la piste audio à un tiers de distance pour augmenter légèrement sa taille. Assurez-vous de laisser de la place en bas de la timeline pour l'autre piste audio.
- 7 Cliquez de nouveau sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options) 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 détaillé des formes d'onde vous aidera à monter correctement les effets sonores.

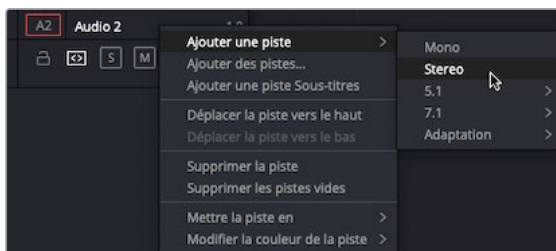
Ajouter des pistes et assigner du contenu

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 l'en-tête 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.

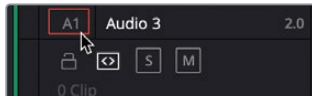
- 2 Dans le menu contextuel, choisissez Ajouter une piste > Stéréo (Add Track > Stereo).



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.

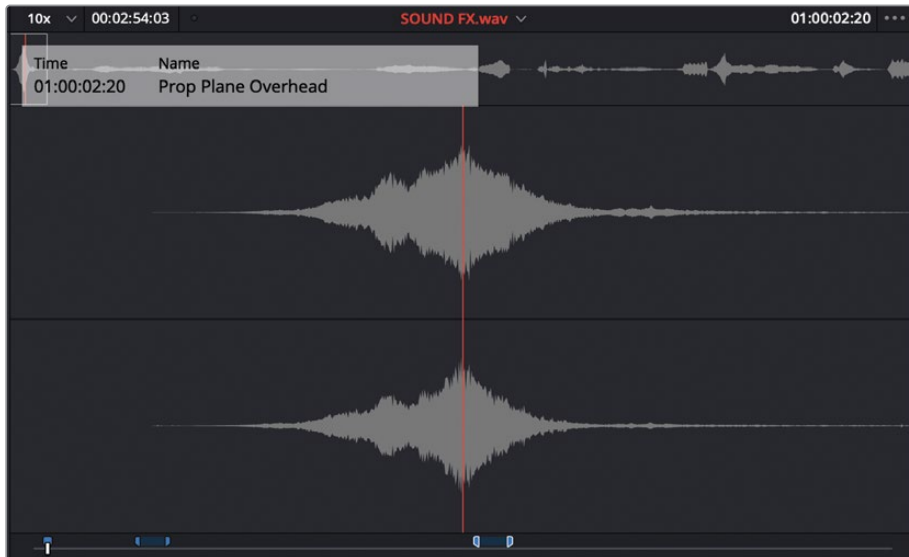
La piste Audio 3 est ajoutée à la timeline. Il faut désormais assigner le contenu audio du fichier source à cette nouvelle piste.

- 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, sur la piste Audio 3. Essayons de repérer le premier effet sonore.

- 4 Dans le viewer source, allez sur le premier marqueur en cliquant trois fois sur Lecture > Marqueur précédent (Playback > Previous Marker) ou en appuyant trois fois sur Majuscule-flèche vers le bas.



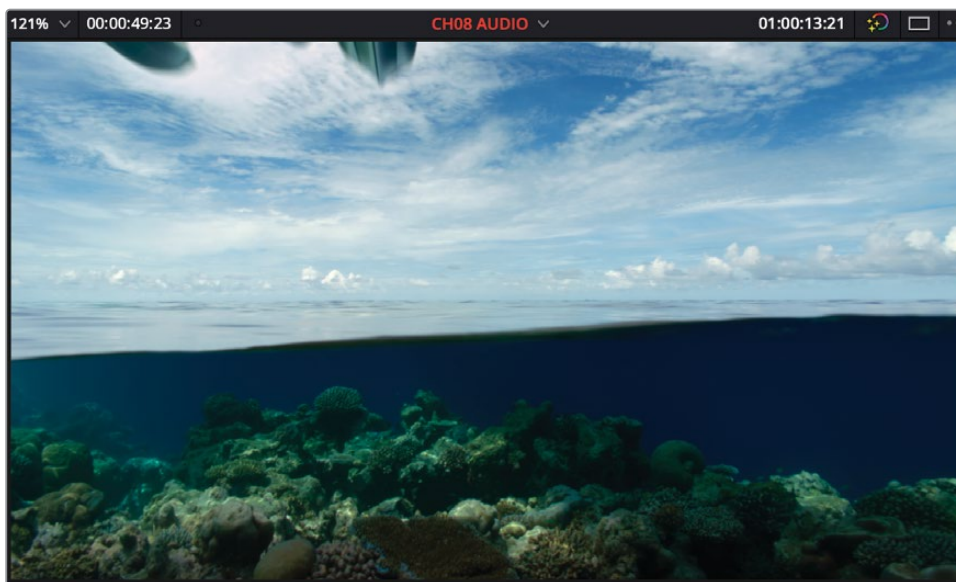
Le curseur du viewer source se trouve alors sur le premier marqueur. L'affichage en transparence en haut du viewer indique que ce marqueur comporte un bruit d'avion en vol (Overhead plane). Cet effet sonore conviendra parfaitement à la prise des Maldives, où l'avion est en plein vol.

- 5 Cliquez sur le viewer timeline, ou appuyez sur Q pour l'activer.
- 6 Cliquez sur Lecture > Marqueur suivant (Playback > Next Marker), ou appuyez sur Majuscule-flèche vers le bas.

Une des méthodes les plus efficaces pour monter des effets sonores dans une timeline consiste à utiliser l'outil Remplacer (Replace) que vous connaissez déjà. Quand vous ajoutez des effets sonores, il faut bien entendu essayer 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 (Replace), 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.

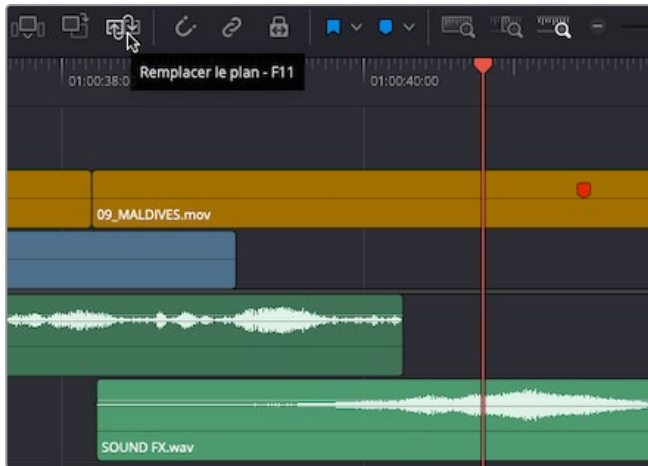
- 7 Zoomez dans le plan « 09 Maldives » dans la timeline.
- 8 Arrêtez la tête de lecture sur l'image où l'on voit apparaître le nez de l'avion.



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.

Contrairement à l'option Remplacer (Replace), qui remplace un plan sur la même piste, la durée est calculée automatiquement en fonction de la piste sur laquelle vous travaillez. Ici, vous travaillez sur la piste Audio 3, qui est vide. Cette option essaye alors de remplir l'intégralité de la piste. Vous pouvez limiter la durée en saisissant des points d'entrée et de sortie sur le plan « 09 Maldives ».

- 9 Choisissez Marque > Marquer le plan (Mark > Mark Clip), ou appuyez sur X pour saisir automatiquement les points.
- 10 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Remplacer (Replace), ou appuyez sur la touche de fonction F11. Visionnez le résultat.



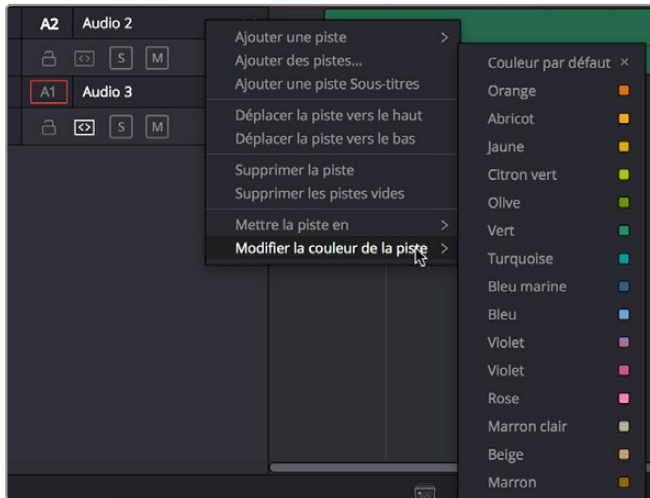
Les pistes sont bien organisées : le commentaire capturé au cours de l'interview se trouve sur la piste Audio 1, la musique sur la piste Audio 2 et les effets sonores sur la piste Audio 3. Une bonne organisation du contenu multimédia tout au long de votre projet est primordiale, et c'est d'autant plus 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 olive), vous allez vous servir d'un code couleur.

- 1 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 2 Dans l'en-tête de la timeline, faites un clic droit sur Audio 2.

- 3 Choisissez Modifier la couleur de la piste > Orange (Track Color > Orange) dans le menu contextuel.



La piste se colore alors en orange.

- 4 Dans l'en-tête de la timeline, faites un clic droit sur Audio 3.
- 5 Choisissez Modifier la couleur de la piste > Olive (Change Track Color > Olive) dans le menu contextuel.

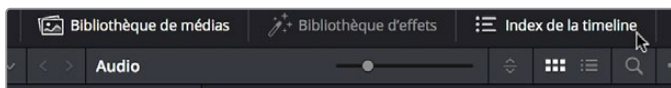


La piste se colore alors en vert olive. Les prochains effets sonores que vous ajouterez à cette piste se coloreront automatiquement en vert olive. En revanche, si vous avez appliqué une couleur à un plan dans un chutier, c'est cette couleur qui sera affichée.

Trouver les marqueurs avec l'outil Edit Index

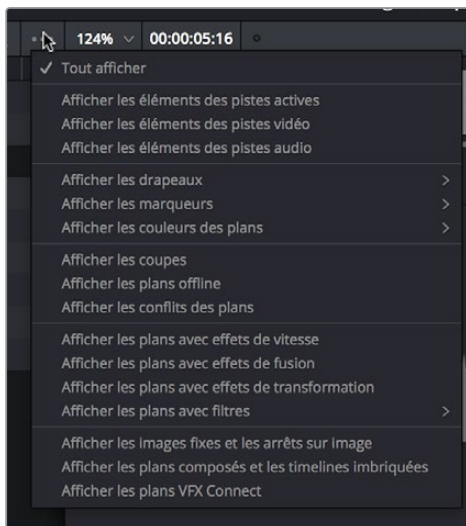
Dans une courte timeline comme celle-ci, il est très facile de repérer les différents marqueurs. Cependant, dans des projets de grande envergure, il est utile de pouvoir retrouver rapidement le marqueur que vous recherchez. L'outil d'indexation Index de la timeline (Edit Index) affiche tous les événements 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 Edit Index.



La fenêtre s'ouvre sous la bibliothèque de médias 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 Edit Index, cliquez sur le menu Option.

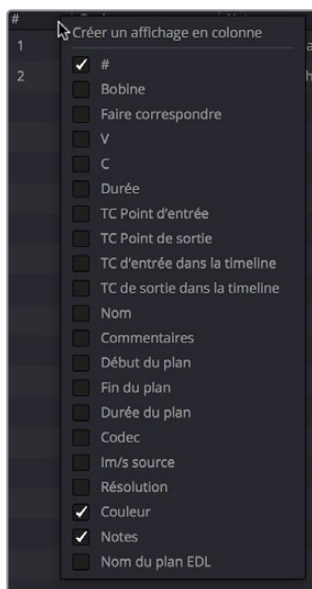


- 3 Choisissez Afficher les marqueurs > Rouge (Show Markers > Red).

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 (Color) et Notes.



Vous pouvez désormais repérer rapidement les marqueurs en fonction de leur couleur et des notes que vous avez saisies.

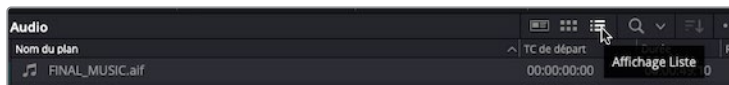
- 6 Cliquez sur le marqueur rouge qui contient la note « Add Roaring Jet ».

La tête de lecture se positionne alors sur le plan « 01_ST MAARTEN ». 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.

Voir les marqueurs dans un chutier

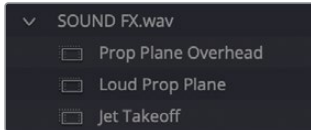
Les marqueurs que vous avez ajoutés aux plans sources sont visibles lorsque l'affichage des chutiers est réglé sur Liste. Si les marqueurs identifient un segment, vous pouvez les utiliser comme points d'entrée et de sortie et les monter directement dans la timeline.

- 1 Au-dessus de la bibliothèque de médias, 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 « 01_ST MAARTEN ».



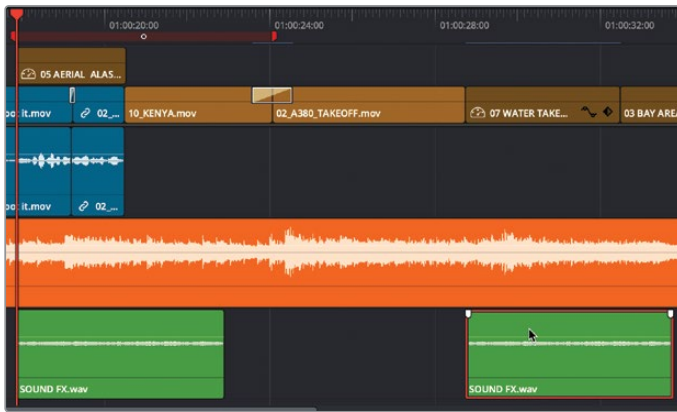
Il reste encore un effet sonore à ajouter.

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 Prop Plane pour positionner la tête de lecture sur ce marqueur.
- 5 Faites glisser le marqueur Loud Prop Plane du chutier Audio à la piste Audio 3 de manière qu'il soit aligné avec le début du plan « 05_AERIAL ALASKA ».

Le même bruit d'avions pourrait également être utilisé pour le plan « 07 WATER TAKEOFF », un peu plus loin sur la timeline. Au chapitre 5, vous avez appris à copier et coller les plans dans la timeline. Mais si vous voulez, vous pouvez aussi dupliquer un plan en le faisant glisser.

- 6 Maintenez la touche Option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée et faites glisser l'effet sonore sur la piste Audio 3, jusqu'à ce qu'il se positionne sous le plan « 07 WATER TAKE OFF ».



7 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture de vos plans.

Les pistes audio, la musique, le commentaire et les effets sonores sont désormais correctement positionnés dans la timeline.

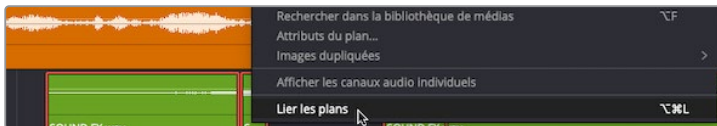
Relier les plans

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 Sélectionnez le plan « 01 ST MAARTEN » dans la timeline.
- 2 Sur la piste Audio 3, faites Command clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur le fichier comportant l’effet sonore placé sous « 01 ST MAARTEN ».

Si vous étiez amené par la suite à déplacer ou à supprimer le plan 01 ST MAARTEN, 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 (Link Clips) 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 Sélection liée (Linked selection) 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.

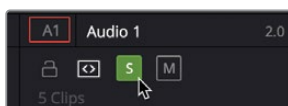
ASTUCE Certains claviers de la marque Apple ne comportent pas de touches Début ou Fin. Dans ce cas, appuyez sur fn-flèche gauche pour positionner la tête de lecture au début de la timeline et fn-flèche droite pour la positionner à la fin.

- 2 Appuyez sur la touche Début de votre clavier pour placer la tête de lecture au début de la timeline.

Le problème le plus visible concerne les niveaux audio des pistes. On entend à peine les personnes en train de parler.

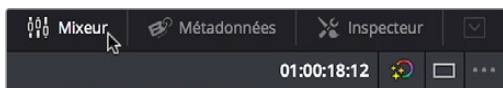
Le réglage des niveaux audio commence par la piste audio principale du projet. Dans notre projet, il s'agit de la voix. Pour pouvoir mieux vous concentrer, vous pouvez appuyer sur Solo afin d'ignorer les autres pistes.

- 3 Sur Audio 1, cliquez sur le bouton Solo (S) pour couper temporairement le son des autres pistes.



Afin de mesurer précisément les niveaux audio, nous vous recommandons d'utiliser les vumètres.

- 4 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Mixeur pour ouvrir la console de mixage.



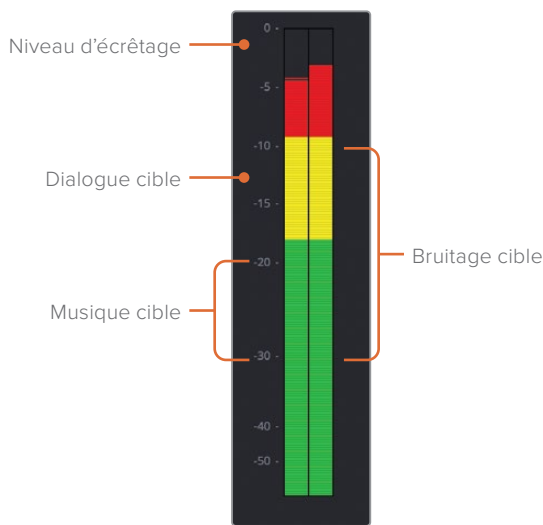
Le mixeur repose sur les pistes. Cela signifie que les réglages des faders modifient toute la piste. Mais pour le moment, nous voulons seulement régler les niveaux des plans individuels. Vous allez utiliser les outils de mesure qui se trouvent dans la fenêtre Mixer pour contrôler le niveau audio de chaque 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.

- 5 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 cette première étape de mixage audio, vous allez ajuster chaque plan de la piste Audio 1 de manière à conserver un niveau constant sur toute la piste. Pour le moment, ne vous occupez pas de comparer le niveau sonore du dialogue avec la musique ou les effets. Concentrez-vous sur les plans au niveau individuel. Ce ne sera qu'au prochain chapitre, dans la page Fairlight, que vous harmoniserez le niveau des pistes.

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 Command clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur chacun des plans pour les sélectionner.



Au lieu de régler le niveau des plans un par un, vous pouvez tous les régler ensemble grâce à la fonction Normaliser (Normalize).

- 5 Faites un clic droit sur un des plans audio sélectionnés et choisissez Normaliser les niveaux audio (Normalize Audio Levels).



La fenêtre qui s'ouvre permet d'amplifier l'audio en réglant le niveau de référence. Avec la majorité des dialogues et des voix off, la moyenne devrait se situer autour de -12 dB FS. Vous pouvez donc régler le paramètre de normalisation un peu plus haut.

- 6 Dans le champ Niveau de référence (Reference Level), saisissez **-10**.

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 (Normalize) et lancez la lecture de la piste 1 pour entendre le résultat.

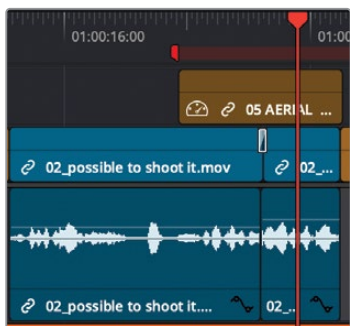
Pendant que l'audio est lu, regardez attentivement les indicateurs de niveaux dans le mixeur. Le niveau moyen devrait se situer entre -12 dB FS. La crête la plus élevée ne doit pas dépasser -10 dB FS.

La fonction Normaliser les niveaux audio (Normalize Audio Level) est non destructive, ce qui signifie que le fichier audio sur le disque reste inchangé. Vous pouvez accéder aux paramètres originaux à tout moment dans l'inspecteur.

Régler les niveaux dans l'inspecteur

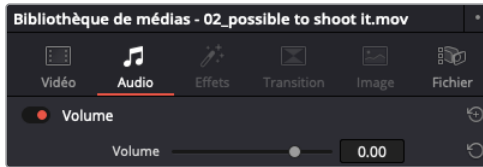
En écoutant le résultat, vous avez peut-être remarqué que le volume de l'avant-dernier plan (le court plan sous « 05 AERIAL ALASKA ») était moins élevé que le reste. Rien de très surprenant sachant que les plans diffèrent, certains nécessitent donc un réglage plus personnalisé.

- 1 Cliquez dans un espace vide de la timeline pour désélectionner les plans.
- 2 Placez la tête de lecture sous le quatrième plan d'interview, sous le plan « 05 AERIAL ALASKA » dans la timeline.



- 3 Sélectionnez le plan audio et cliquez sur le bouton de l'inspecteur pour l'ouvrir.

- 4 Sélectionnez l'onglet Audio en haut de l'inspecteur.



Lorsqu'un plan audio est sélectionné dans la timeline et l'onglet Audio dans l'inspecteur, les paramètres relatifs au volume, au pitch et à l'égaliseur s'affichent.

- 5 Faites glisser le curseur du volume vers la gauche jusqu'à ce qu'il atteigne -6.

Bien que la fonction de normalisation ait réglé le volume du plan plus haut, vous pouvez le corriger dans l'inspecteur.

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).

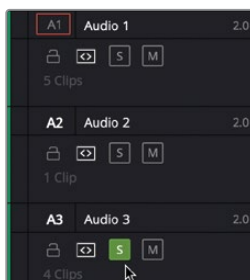
- 6 Lancez la lecture du plan et regardez les indicateurs pour être certain que le niveau se situe entre -10 et -15 dB. Si les vumètres affichent des niveaux supérieurs à -10 dB, faites glisser le curseur du volume vers la gauche.

Il est important de s'approcher le plus possible de -12 dB, sinon, le niveau général sera trop faible et vous n'exploiterez pas au maximum la large plage dynamique de l'enregistrement sur support numérique.

Régler les niveaux dans la timeline

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, éteignez le bouton Solo de la piste Audio 1. Sur la piste Audio 3, cliquez sur le bouton Solo (S) pour lire 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 quatre 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 (Jet) 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.

- 7 Lancez la lecture du deuxième effet sonore et réglez le volume afin qu'il se situe au-dessus de -30 dBFS sur le vumètre. Vers -18db dans l'infobulle.



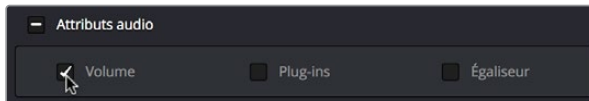
- 8 Lancez la lecture du troisième effet sonore et réglez le volume afin qu'il se situe au-dessus de -20 dBFS sur le vumètre.

Le quatrième effet doit être identique au troisième. Au lieu d'essayer de régler la courbe de niveau pour qu'elle soit identique au troisième effet, vous pouvez copier le niveau d'un plan audio sur un autre en utilisant la fonction Coller les attributs (Paste Attributes) que vous avez vue au chapitre précédent.

- 9 Sélectionnez le troisième effet sonore sur la piste A3.
- 10 Choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 11 Sélectionnez le quatrième effet sonore sur la piste A3.
- 12 Choisissez Édition > Coller les attributs (Edit > Paste Attributes), ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows).

La fenêtre Attributs audio (Audio Attributes) contient tous les attributs qui peuvent être copiés et collés d'un plan à un autre.

- 13 Cochez la case Volume sous l'onglet Attributs Audio (Audio Attributes), puis cliquez sur Appliquer (Apply).



Les attributs du volume provenant du troisième plan de l'interview sont copiés sur le quatrième plan.

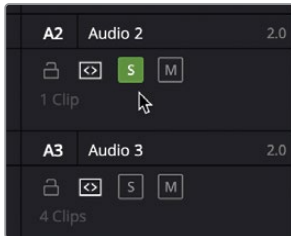
- 14 Lancez la lecture de la timeline pour voir le résultat.

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.

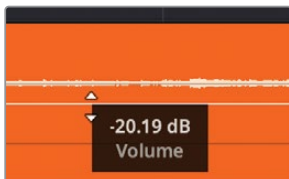
- 1 Dans l'en-tête de la piste, désactivez la fonction Solo de la piste Audio 3 et activez le bouton Solo sur la piste Audio 2.



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 allez de nouveau régler la musique afin que son niveau sonore se trouve entre -20 et -30 dB FS.

- 2 Pour commencer, utilisez la courbe de niveau pour que la musique se situe autour de -30 dBFS. Entre -20dB et -25dB dans l'infobulle.



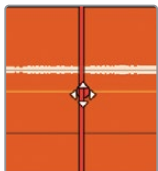
Le niveau sonore de la musique est maintenant mieux adapté aux commentaires, mais il est légèrement trop faible pour accompagner les plans des avions. Les images clés que vous allez ajouter vont permettre de modifier le volume sonore tout au long du film.

- 3 Placez la tête de lecture avant la fin du premier plan de l'interview.



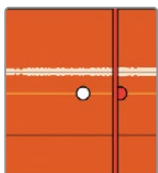
Ici, le volume de la musique doit augmenter, il faut donc y ajouter une image clé.

- 4 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.



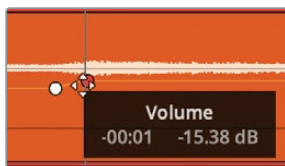
Un point rouge représentant l'image clé apparaît sur la courbe. (vous pouvez déplacer légèrement la tête de lecture pour le voir). Cette image clé affiche le point où le volume de la musique doit augmenter. Vous devez désormais régler l'image clé après ce point pour identifier l'endroit le volume de la musique doit baisser.

- 5 Cliquez dans un espace vide de la timeline pour être sûr qu'aucun plan n'est sélectionné.
- 6 Saisissez **+12**, puis appuyez sur la touche Entrée. La tête de lecture avance alors d'une demi-seconde.
- 7 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).

- 8 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.
- 9 Faites glisser l'image clé vers le haut et lancez la musique pour vérifier le niveau sur le vumètre.



La musique doit se situer juste en dessous de -20 dBFS. Ce premier réglage ne sera sans doute pas parfait. Continuer de modifier jusqu'à ce que le réglage soit correct.

- 10 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. Continuez tout seul à régler les images clés pour que la musique baisse pendant que l'interview, puis augmentez-la quand personne ne parle.

Ajout de 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 Désactivez le bouton Solo sur la piste Audio 2 afin d'entendre toutes les pistes ensemble.
- 2 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.
- 3 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 4 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.

- 5 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 (Fade In to playhead).

Vous venez d'ajouter un fondu en ouverture de deux secondes en tête du plan.

- 6 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 avant de pouvoir 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 (Normalize Audio) ?
- 5 Vrai ou faux ? Si vous regardez l'indicateur RMS/crête mètre de la page Montage, un volume audio réglé sur -5 dBFS est très faible.

Réponses

- 1** Pour ajouter un marqueur au plan, vous devez d'abord sélectionner le plan. En revanche, pour l'ajouter à la règle temporelle, rien ne doit être sélectionné dans la timeline.
- 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 (Normalize 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.



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, 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.

Pourquoi faut-il étalonner les images ?

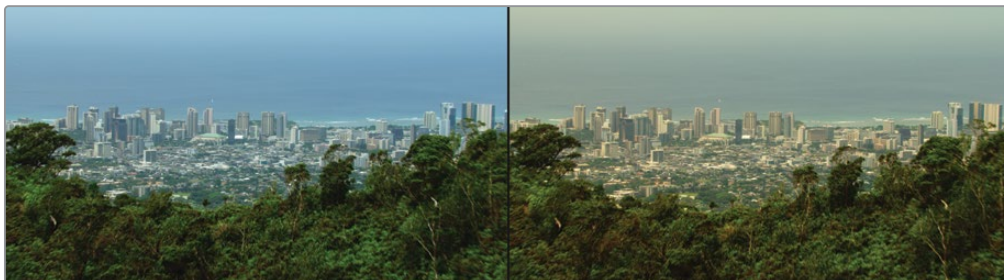
C'est une question récurrente que beaucoup de producteurs et de réalisateurs se posent. « Les images de mon programme sont satisfaisantes, pourquoi les étalonner ? » Comme dans beaucoup d'autres industries, on considère que le temps, c'est de l'argent. On peut donc raisonnablement se demander si cette 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 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, d'intensifier, d'atténuer ou de 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. Toutefois, 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 et 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 plateformes 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.

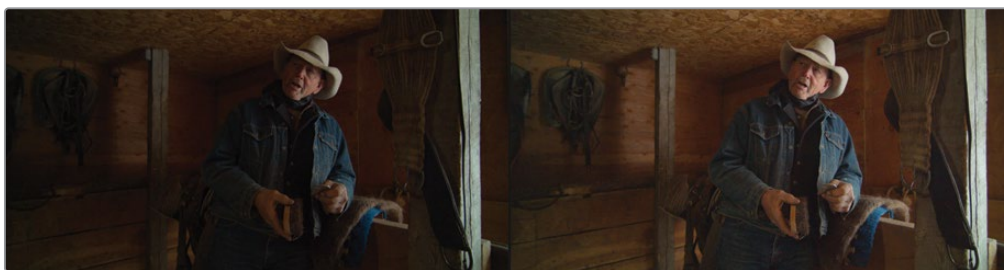


Image sous-exposée (gauche), image corrigée (droite)

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 plateformes 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. DaVinci a notamment été utilisé sur des films comme *Rocketman*, *John Wick: Parabellum*, *The Big Sick* et *A Ghost Story*, ainsi que sur les séries TV *Westworld*, *The Walking Dead* et *La fabuleuse Mme Maisel*.

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 !



Cette page a été laissée volontairement libre.

Chapitre 9

Réaliser des corrections colorimétriques primaires

Tout comme le montage, le mixage audio et les effets visuels, 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.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 90 minutes de travail.

Objectifs

Découvrir la page Étalonnage	262	Régler les canaux de couleur individuels	283
Utiliser les outils de corrections primaires	265	Utiliser les courbes pour réaliser des corrections primaires	286
Faire des réglages rapides	271	Comprendre les nœuds	290
Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve	273	Utiliser des nœuds pour des corrections indépendantes	290
Appliquer des corrections automatiques	277	Copier les corrections colorimétriques sur des scènes similaires	296
Vérifier les réglages sur les scopes	280	Révision	303

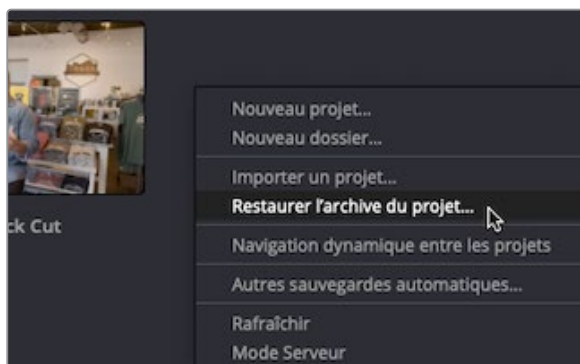
Les trois prochains chapitres présentent les principaux outils d'étalonnage de Resolve. Une fois les exercices terminés, vous devriez avoir une bonne compréhension de leur utilisation. Vous apprendrez à réaliser un étalonnage primaire, à appliquer des réglages secondaires et à utiliser les nœuds et les plug-ins DaVinci Resolve FX dédiés aux effets visuels. 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. 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.

Découvrir la page Étalonnage

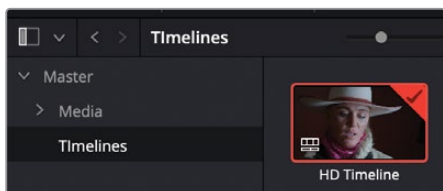
Les exercices de ce chapitre présentent les techniques de base de l'étalonnage, entre autres la correction de l'exposition, du contraste et de la balance des blancs.

La page Étalonnage de DaVinci Resolve 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.
Au cours des trois prochains chapitres, vous allez étalonner un documentaire sur les éleveurs de bétail aux États-Unis. 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.
- 2 Dans le gestionnaire de projet, faites un clic droit et sélectionnez Restaurer l'archive du projet (Restore Project Archive).



- 3 Allez sur R17 Beginner Guide lessons > Lesson 9. Sélectionnez le dossier Wyoming Cattle Ranch.dra et cliquez sur Ouvrir (Open).
- 4 Dans le gestionnaire de projet (Project Manager), ouvrez le projet Wyoming Ranch, puis dans le chutier Timelines, faites un double-clic sur Timeline HD pour la charger.



Cette timeline ne comprend que quatre plans. Tous les plans proviennent d'une seule et même caméra HD.

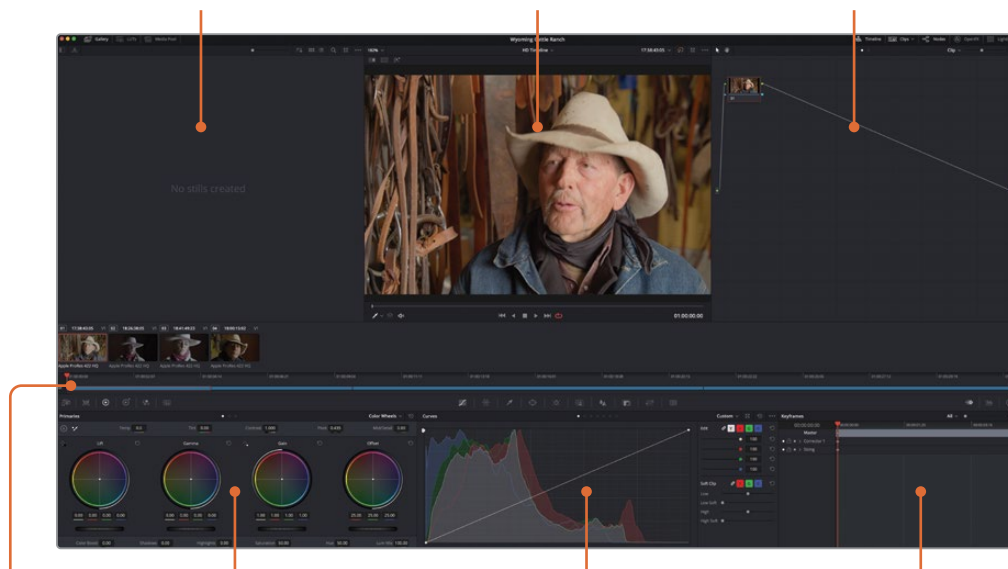
Comme le montage et l'étalonnage de Resolve sont accessibles directement sur le même logiciel, vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre.

- 5 En bas de l'interface, cliquez sur l'onglet **Étalonnage** pour ouvrir cette page.

La fenêtre Galerie comporte les corrections colorimétriques sauvegardées que vous pouvez appliquer aux plans de la timeline.

Le viewer affiche l'image sur laquelle se trouve la tête de lecture.

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.

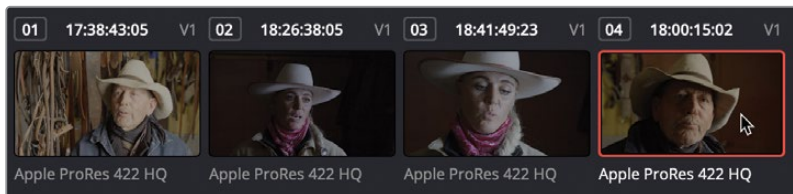
L'espace inférieur droit affiche l'éditeur d'images clés, les scopes et les métadonnées.

La timeline comporte un affichage par vignette et une mini-timeline.

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.

Quand vous ouvrez la page **Étalonnage**, la tête de lecture reste à l'endroit où elle se trouvait dans la page **Montage**. La page **Montage** conserve les mêmes points de coupe et transitions. Elle offre simplement une meilleure interface pour régler la couleur.

- 6 Cliquez sur la dernière vignette dans la timeline (04).

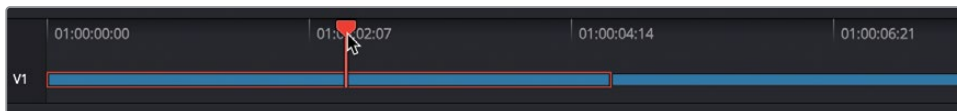


Un contour rouge apparaît autour de la vignette et la tête de lecture se place automatiquement sur la première image de ce plan.

- 7 Sous la vignette, double-cliquez sur le nom **Apple ProRes 422 HQ** 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. Comme dans la page **Montage**, la mini-timeline affiche tous les plans d'une timeline.

- 8 Sur les vignettes des plans, déplacez la tête de lecture vers la gauche jusqu'au premier plan.



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**.

ASTUCE Si une piste est désactivée dans la page **Montage**, elle apparaîtra en grisée dans la mini-timeline de la page **Étalonnage**.

Maintenant que vous disposez d'une meilleure compréhension de la page **Étalonnage**, vous allez commencer à l'utiliser.

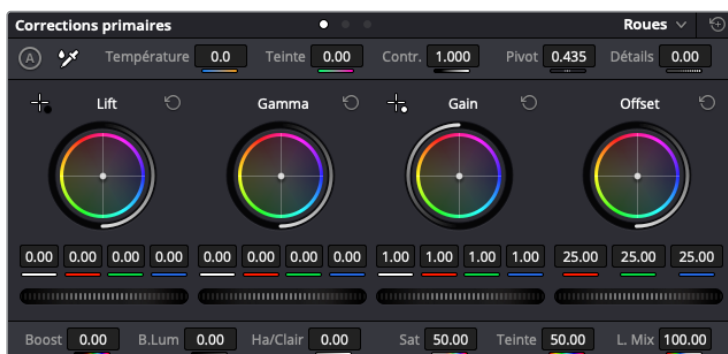
Utiliser les outils de corrections primaires

Les outils les plus utiles pour créer des rendus différents 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. Dans le premier exercice, vous allez appliquer quelques réglages pour vous mettre en jambes.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez le dernier plan, vignette 01.

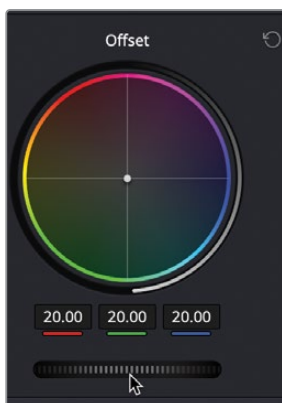


Les outils de corrections primaires comprennent : Lift, Gamma, Gain et Offset. Chaque région comporte des commandes d'étalonnage qui permettent de régler la teinte de l'image et la luminosité grâce aux molettes Master.



Offset règle l'image dans son ensemble. Dans le premier plan, le visage et le chapeau du rancher sont très lumineux, et l'ombre n'est pas très foncée. Pour que l'image soit plus lumineuse ou plus sombre, utilisez la molette Master, sous les roues colorimétriques.

- 2 Tirez la molette Master Offset vers la gauche jusqu'à ce que l'image ne soit pas surexposée et que les ombres les plus sombres soient bien noires. Les champs rouge, vert et bleu au-dessus de la molette Master doivent finir par 20.00.



Cela améliore la plage tonale, mais le plan tire un peu vers le orange.

ASTUCE Si vous entendez le terme *valeurs tonales* ou *plage tonale*, il s'agit de valeurs de luminosité, comme si l'image était en noir et blanc, sans aucune couleur.

- 3 Tirez la plage circulaire au centre de la roue Offset vers le bleu/vert, jusqu'à ce que le chapeau et la peau du rancher soient moins rouges.



Les corrections effectuées avec les roues colorimétriques sont très précises. En général, des mouvements très légers suffisent.

Vous pouvez modifier des zones plus précisément en ajustant la balance des couleurs et la molette Master de zones spécifiques de l'image, comme les basses, moyennes et hautes lumières. Ces trois régions correspondent aux commandes primaires Lift, Gamma et Gain.

- 4 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 2 afin de positionner la tête de lecture sur ce plan.



Ce plan est trop foncé, vous allez commencer par l'éclaircir avec la molette Master Offset.

- 5 Tirez la molette vers la droite jusqu'à ce que l'image s'éclaircisse. Les champs rouge, vert et bleu au-dessus de la molette Master doivent indiquer 40.00.

L'image est mieux exposée, mais elle manque de contraste.

La molette Master du Lift règle les noirs de l'image. En la tirant vers la gauche, les basses lumières s'assombrissent.

- 6 Tirez cette molette vers la gauche jusqu'à ce que les ombres de l'image soient bien noires, sans être écrasées. Les valeurs Luminance, Rouge, Vert et Bleu au-dessus de la molette Master doivent se situer autour de -0.05.

Regardons maintenant la roue colorimétrique Gain qui contrôle les hautes lumières.

La molette Master du Gain règle les blancs de l'image. En la tirant vers la droite, les hautes lumières de l'image s'éclaircissent.

- 7 Tirez la molette Master du Gain vers la droite jusqu'à ce que les hautes lumières de l'image soient suffisamment lumineuses. Les valeurs Luminance, Rouge, Vert et Bleu au-dessus de la molette Master doivent se situer autour de 1.40.



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, voyons ce que l'on peut faire avec le Gamma.

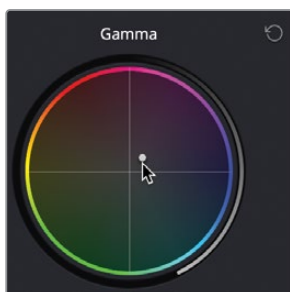
La molette Master du Gamma règle la luminance générale, tout en conservant les noirs et les blancs que vous avez précédemment réglés. Une fois les noirs et les blancs réglés, si vous trouvez que l'image est encore trop foncée ou trop claire, vous pouvez utiliser le Gamma. Cela permettra d'assombrir un peu l'image.

- 8 Tirez le Gamma de la molette Master vers la gauche pour assombrir le mur à gauche de la femme. Les valeurs Luminance, Rouge, Vert et Bleu au-dessus de la molette Master doivent se situer autour de -0.05.

En la tirant vers la gauche, l'image s'obscurcit. Le Gamma est parfois appelé Tons Moyens, car il permet de régler les lumières moyennes de l'image.

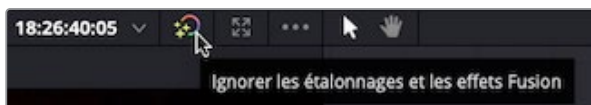
La roue colorimétrique Gamma modifie les moyennes lumières. Ajoutons un peu de Magenta à cette zone.

- 9 Dans la section dédiée au Gamma, tirez la commande vers le magenta et ajoutez-en un peu aux moyennes lumières de l'image.



Comparons maintenant l'image corrigée avec l'originale.

- 10 En haut à droite du viewer, cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Ensuite, cliquez de nouveau sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.



Le dernier réglage a appliqué trop de magenta aux lumières moyennes. Nous l'avons utilisé pour que vous ayez un aperçu de la puissance de ces commandes. 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.

ASTUCE 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.

- 11 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.



- 12 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 04 afin de positionner la tête de lecture sur ce plan.



- 13 Maintenant, à vous de jouer. Vous allez utiliser la molette Master du Lift pour régler les basses lumières. Ensuite vous ferez de même avec la molette du Gain pour les hautes lumières et le Gamma pour donner un rendu plus dramatique au plan.

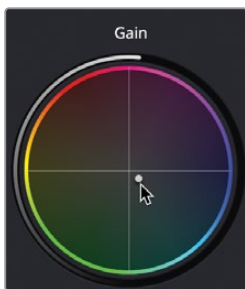
Comparons maintenant l'image corrigée avec l'originale.

- 14 En haut à droite du viewer, cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Ensuite, cliquez de nouveau sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

Si vous voulez appliquer d'autres modifications, faites-vous plaisir.

Quand les réglages des tons sont terminés, vous pouvez régler les couleurs avec les roues colorimétriques. Le chapeau sale de l'acteur comporte une teinte rouge. Vous pouvez positionner les hautes lumières vers le bleu/vert avec la section dédiée au Gain.

- 15 Tirez la plage circulaire légèrement vers le bleu/vert pour diminuer la teinte rouge.



Pour ajouter un peu de rouge à la couleur de peau, utilisez la section dédiée au Gamma.

- 16 Tirez la plage circulaire vers l'orange pour diminuer la teinte vert/bleu que vous venez d'ajouter dans les hautes lumières.



La roue colorimétrique Gamma modifie les moyennes lumières. Comparons maintenant l'image corrigée avec l'originale.

- 17 En haut à droite du viewer, cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Ensuite, cliquez de nouveau sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

ASTUCE Le bouton de réinitialisation du Lift, Gamma, Gain et Offset réinitialise les étalonnages et les roues Master. Pour réinitialiser uniquement l'étalonnage, faites un double-clic sur la plage circulaire.

Les réglages effectués avec les outils Lift, Gamma et Gain ne s'appliquent pas isolément sur les tons clairs, les tons moyens et les tons foncés. En effet, chaque modification affecte les autres régions de l'image. Cette interdépendance permet de créer des rendus naturels, et nécessite donc d'utiliser conjointement les trois roues colorimétriques.

Faire des réglages rapides

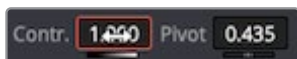
Les outils colorimétriques primaires que vous venez d'utiliser contrôlent principalement les niveaux de lift, de gamma, de gain et d'offset de l'image. Mais vous pouvez également utiliser les paramètres de correction standard que l'on retrouve aussi sur d'autres logiciels vidéo. Ces paramètres se trouvent sous les roues colorimétriques. Les modifications appliquées à ces commandes modifient l'image entière, pas uniquement le lift, le gain ou le gamma.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 03 afin de positionner la tête de lecture au début du plan.



Ce plan manque clairement de contraste, les ombres ne sont pas assez sombres et les hautes lumières ne sont pas assez lumineuses. Au lieu d'utiliser les molettes Lift et Gain pour ajouter du contraste, vous allez augmenter la plage entre les basses et les hautes lumières à l'aide de la commande Contraste (Contrast).

- 2 Dans les paramètres de correction, placez le pointeur de la souris sur la valeur du champ Contraste (Contrast), sous les roues colorimétriques.



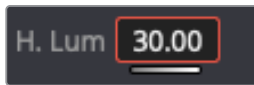
REMARQUE En fonction de la résolution de votre écran, l'affichage des noms des commandes peut varier.

Les champs numériques dans DaVinci Resolve peuvent servir de curseurs. Vous pouvez également saisir les chiffres directement.

- 3 Tirez la commande Contraste vers la droite, jusqu'à ce que le chiffre atteigne 1.2. Cela augmente la plage entre les basses et les hautes lumières.

Le réglage du contraste augmente les basses et les hautes lumières à parts égales. Par contre, le chapeau et le visage du rancher ne sont pas encore suffisamment lumineux. Vous pouvez modifier les hautes lumières dans le champ H Lum. De cette façon, Vous modifiez les H. Lum sans toucher aux B. Lum, comme si vous utilisiez la molette du Gain.

- 4 Dans les paramètres de correction, tirez le champ H. Lum (Hightlight) vers la droite pour éclaircir les hautes lumières jusqu'à ce que le visage et le chapeau soient bien éclairés.



Une fois cela fait, vous allez pouvoir travailler sur le réglage des couleurs. Ce plan est un peu trop froid (ton bleu). Vous pouvez équilibrer cette couleur. On appelle cela la balance des blancs. La commande Temperature au-dessus des outils de corrections primaires corrige la température de l'image.

- 5 Pour supprimer cette teinte froide dans le plan et ajouter de la chaleur, tirez la valeur Température vers la droite jusqu'à ce qu'il soit plus neutre, soit autour de 250.

Vous allez maintenant régler l'intensité générale de la couleur.

- 6 Pour augmenter l'intensité de la couleur, tirez la valeur Saturation vers la gauche jusqu'à 40.

ASTUCE Vous pouvez réinitialiser les modifications en double-cliquant sur le nom à côté du champ numérique.

Comme toujours, si vous réalisez des réglages importants, nous vous recommandons de comparer vos images.

- 7 Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.



Avant (gauche) et après (droite).

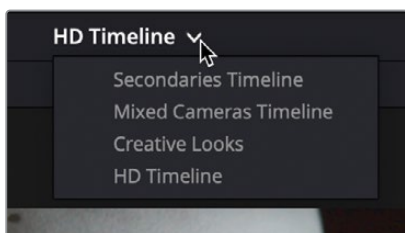
En général, vous effectuerez plusieurs retouches avant de parvenir à un résultat satisfaisant. Il est rare de régler le paramètre une seule fois et de comparer le résultat avec l'original sans devoir appliquer de nouvelles corrections. L'art de l'étalonnage se perfectionne avec le temps, mais plus vous pratiquerez, plus vous pourrez apporter des corrections colorimétriques précises, qui traduiront votre propre vision.

Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve

Pour le moment, le processus d'étalonnage a été plutôt facile. Nous n'avons utilisé que quelques outils et le plan HD a déjà été amélioré. Si, pour vos projets, vous n'avez que des plans HD à retravailler, vous êtes déjà bien armé.

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. Tous les fabricants de caméras essaient de créer les meilleures images possibles en personnalisant le gamut et le gamma. Ces plans sont souvent appelés *plans log*, en raison de leur profil logarithmique. Si vous enregistrez des plans log, le résultat ne sera pas très bon sur un moniteur HD. Si vous utilisez des plans log de différentes caméras dans un même projet, vous aurez besoin d'harmoniser leur gamut et gamma. Dans ce genre de situation, le système de gestion des couleurs de DaVinci Resolve (RCM) est très utile.

- 1 Au-dessus des viewers, cliquez sur la flèche déroulante à côté du nom de la timeline pour afficher toutes les timelines du projet.



- 2 Choisissez Mixed Cameras Timeline.

Ce projet contient des plans HD de la timeline précédente et ajoute de nouveaux plans Wyoming scenery. Les nouveaux plans ont un gamut et un gamma HDR, car ils ont été filmés avec des caméras cinémas numériques.

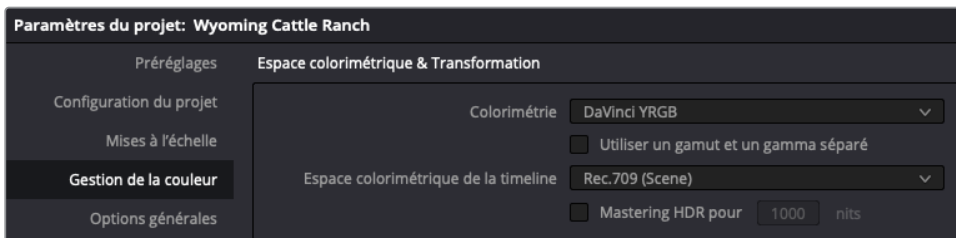
REMARQUE Ces plans ont été capturés avec une caméra Blackmagic Pocket 4K, mais ont été modifiés pour les besoins de ce livre.

- 3 Cliquez sur la première vignette de la timeline.

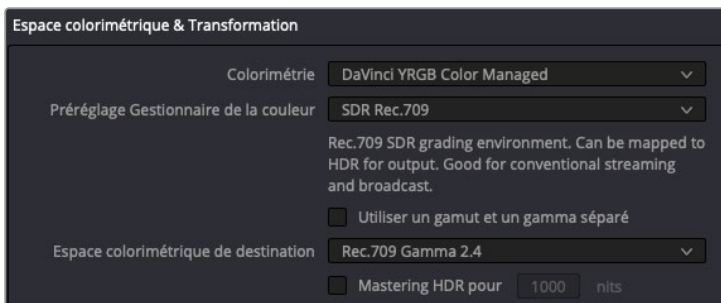


Comme beaucoup des plans de caméras cinémas numériques, ces plans log ne sont pas censés être parfaits sur une HDTV. Même si leur plage tonale et leur gamut sont étendus, ils sont plats et désaturés. Le moniteur HD traite des plans HD, il ne sait pas à quoi les plans de caméra cinéma numérique doivent ressembler. Resolve Color Management (RCM) est la façon la plus facile et la plus précise d'harmoniser les plans de différentes caméras, pour qu'ils correspondent à la sortie choisie.

- 4 Choisissez Fichier > Paramètres du projet (File > Project Settings), puis cliquez sur l'onglet Gestion de la couleur (Color Management).

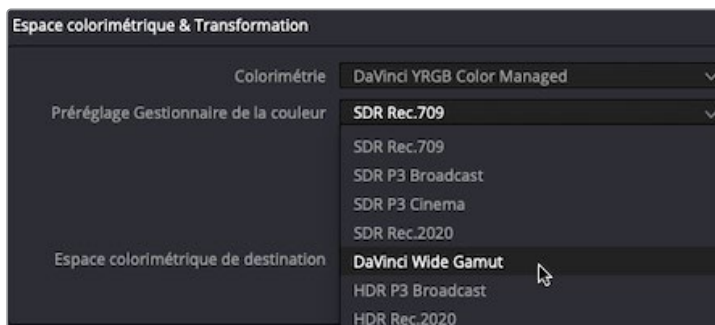


- 5 Dans le menu déroulant Colorimétrie (Color science), sélectionnez Gestion de la couleur YRGB (DaVinci YRGB Color Managed).



Cela permet d'afficher un nouveau menu déroulant sous le menu Colorimétrie (Color Science). Ce pré-réglage contient plusieurs configurations pour la gestion de la couleur en fonction de la source et de la sortie. Le format SDR Rec.709 par défaut est adapté à une plage dynamique standard, un média source et de destination HD. Les médias de notre timeline sont un mix de Log HDR (High dynamic range) et HD.

- 6 Dans le menu déroulant Pré-réglage du gestionnaire de couleur Resolve, choisissez DaVinci Wide Gamut.



Bien que ce pré-réglage cible la sortie HD, c'est le meilleur choix quand vous utilisez un mélange de plans Log et HD. Il préserve les hautes lumières contenues dans le média source HDR.

L'espace colorimétrique de destination devrait être réglé en fonction du format d'exportation. Comme notre projet sera exporté en HD, nous allons laisser le menu sur REC.709 Gamma 2.4. Il s'agit du paramètre standard pour la vidéo HD.

- 7 Cliquez sur Enregistrer (Save) pour refermer le paramètre, mais gardez un œil sur le viewer timeline.

ASTUCE Vous pouvez changer l'espace colorimétrique de sortie quand vous le souhaitez en fonction des appareils d'affichage. Il s'agit d'un des principaux bénéfices quand vous utilisez un workflow avec un gestionnaire de la couleur.

Quand vous utilisez le gestionnaire de la couleur de DaVinci Resolve, certains formats, comme RAW, QuickTime ou MXF, incluent les informations sur le gamut et le gamma. Si ces tags de métadonnées sont présents sur les fichiers, RCM peut les lire et appliquer automatiquement les bons paramètres aux plans sources.



C'est le cas pour les plans dont nous disposons. Ils sont tous taggés et étalonnés, ils sont donc plus lumineux et plus colorés sur l'écran HD ou sur l'écran d'ordinateur.



Cependant, vous aurez aussi sans doute du contenu qui ne comprend pas de tags. Voyons un peu comment régler manuellement le paramètre Espace colorimétrique d'entrée pour les plans sources qui n'auraient pas été automatiquement réglés.

ASTUCE Si vous ajoutez une colonne Espace colorimétrique d'entrée dans la bibliothèque de médias, vous pourrez voir le profil de couleur de chaque plan, que vous ayez assigné manuellement ou automatiquement les métadonnées.

Cependant, vous allez changer la valeur de l'option Source afin qu'elle corresponde à l'appareil qui a capturé les plans importés. Par défaut le paramètre REC.709 Gamma 2.4 est appliqué aux plans sans métadonnées. C'est sans doute adapté à vos plans HD, mais vous risquez de devoir travailler avec d'autres formats.

Quand vous disposez de plans sans tag de métadonnées, vous pouvez manuellement régler ces plans individuellement à partir de la timeline ou en groupe à partir d'un chutier.

- 8 Cliquez sur le premier plan de la timeline.

Les graphiques sont en général créés dans l'espace colorimétrique sRGB. Vous pouvez modifier le paramètre Espace colorimétrique source (Input color space) de n'importe quel plan sur la timeline de la page Étalonnage.

- 9 Dans la timeline, faites un clic droit sur la vignette, et choisissez Espace colorimétrique source > sRGB (Input color space > sRGB).



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 le resteront. Si la balance des blancs était mal réglée, celle-ci ne sera pas corrigée. Vous avez simplement corrigé le gamma et le gamut, ils sont donc bien configurés pour les écrans HD et l'exportation de fichiers. Maintenant que cette étape est terminée, nous allons commencer l'étalonnage.

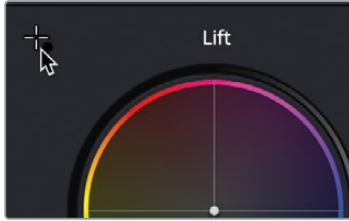
Appliquer des corrections automatiques

Maintenant que vous avez une meilleure compréhension des outils et que vous avez réglé les bases, voyons un peu comment on pourrait appliquer de l'étalonnage à l'un des projets.

La première phase d'étalonnage du projet consiste à *équilibrer* ou *normaliser* les prises du projet. Lors du tournage, il n'est pas rare que des images prennent une teinte inadaptée, ou que les hautes et basses lumières soient ternes. La normalisation des plans revient à supprimer ces incohérences de chaque plan.

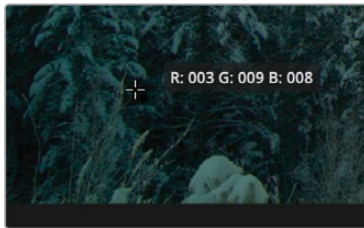
De cette façon, vous disposez d'une bonne base pour apporter des corrections plus créatives ultérieurement. Vous pouvez étalonner les plans avec les commandes primaires utilisées dans ce chapitre. Mais voyons une méthode plus facile : nous allons laisser le DaVinci Resolve Neural Engine faire le plus gros du boulot.

- 1 Dans la timeline de la page Étalonnage, cliquez de nouveau sur le plan 02.
Vous allez commencer par régler le contraste de l'image, régler les points les plus foncés et les plus lumineux et supprimer les teintes de couleur. Pour automatiser davantage ce processus, nous allons 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 (Pick Black Point).



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 Placez la souris dans le viewer.
- 4 L'infobulle RGB apparaît à côté du point, ce qui vous donne la valeur de luminosité du pixel sur lequel vous passez. La valeur s'étend de 0 (noir) à 255 (blanc). Quand vous sélectionnez un point noir, vous voulez que les valeurs rouge, vert et bleu se situent autour de 0, sans toutefois afficher 0. Si toutes les valeurs affichent 0, il y a une chance pour que les informations de luminosité n'apparaissent pas toutes.
- 5 Cliquez sur la zone la plus foncée à gauche, où l'infobulle RGB affiche 0,0,0.

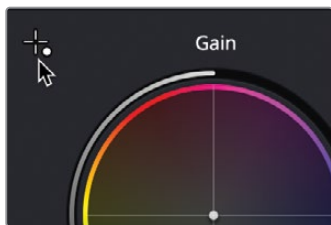


ASTUCE Pour zoomer dans l'image, placez la souris dans le viewer et utilisez le bouton central.

En cliquant sur la zone d'ombre, vous l'identifiez comme point le plus noir et vous réglez les autres pixels en fonction. Vous identifiez le noir absolu, ce qui entraîne une correction des teintes. De cette façon, aucun canal de couleur ne domine.

L'image devient plus foncée et plus chaude. Vous allez maintenant répéter cette opération pour le point blanc.

- 6 Dans le coin supérieur gauche de la roue Gain, cliquez sur Sélectionner le point blanc (Pick White Point).



Grâce à cet outil, vous allez pouvoir sélectionner un point blanc de l'image. Le point ne doit pas être le point le plus lumineux, mais une zone qui comporte du blanc chaud. En d'autres mots, ne choisissez pas le soleil comme point de référence, mais plutôt un T-shirt blanc ou une voiture blanche. Dans cette prise, ce sera peut-être des nuages blancs en haut d'une image.

- 7 Déplacez le pointeur de la souris sur le viewer, puis cliquez sur les nuages blancs. L'infobulle rouge et verte doit afficher 160 ou au-dessus.

ASTUCE Le niveau max des valeurs RVB qui apparaissent à côté de la souris est de 255. Les pixels avec du rouge, vert et bleu qui affichent 255 seront souvent écrêtés et ne contiendront pas d'informations.

Si vous avez en effet cliqué sur le bon pixel en blanc chaud, la prise devrait être mieux contrastée et mieux équilibrée. Vous pouvez comparer l'image corrigée avec l'image originale en désactivant temporairement la correction.

- 8 Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.



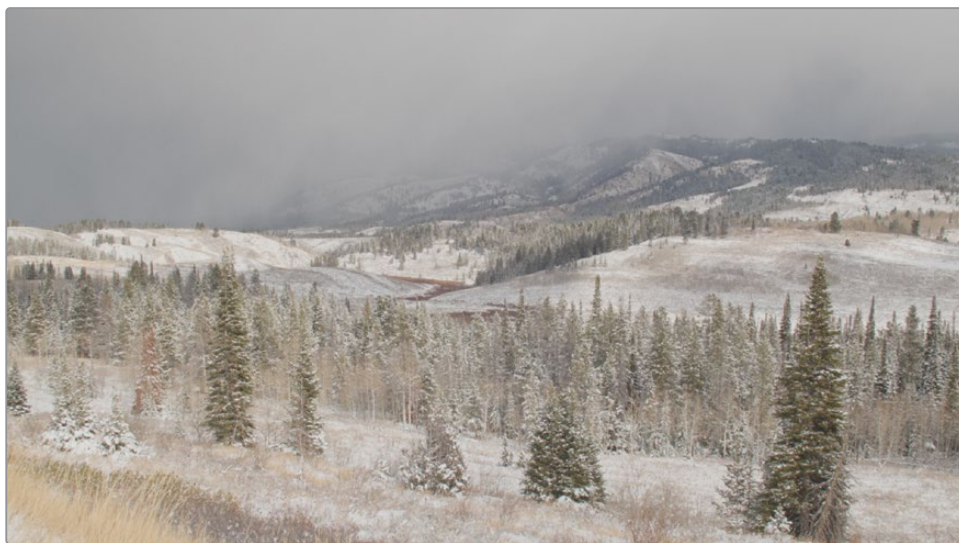
Avant (gauche) et après (droite).

Quand vous utilisez les sélecteurs de points blancs ou noirs, faites bien attention à sélectionner les zones near black et blanc chaud de l'image, au risque de dégrader la qualité de l'image. Attention toutefois à ne pas sélectionner des zones qui seraient déjà écrêtées ou brûlées. 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 ! Comment savoir si vous avez sélectionné les bons pixels ? En général, vous aurez besoin d'une méthode pour vérifier les réglages plus objectivement.

Vérifier les réglages sur les scopes

Les cinq scopes disponibles sur DaVinci Resolve affichent des informations claires sur l'état de vos réglages. Vous pouvez utiliser les affichages Oscilloscope, Parade, Vecteurscope Histogramme ou CIE pour vérifier la luminance, l'exposition, la teinte, la saturation et l'espace colorimétrique d'une image. Nous allons commencer par faire quelques réglages sur le plan en fonction de vous et du moniteur que vous utilisez. Ensuite, vous regarderez les réglages sur le scope.

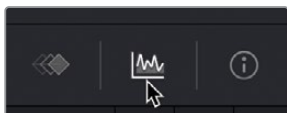
- 1 Cliquez sur la vignette 03 pour aller sur ce plan.



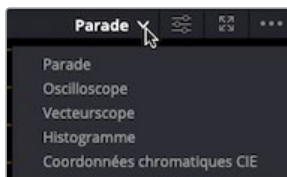
- 2 En fonction de ce que vous voyez dans le viewer (ou sur l'écran d'affichage), réglez les molettes Master du Lift, du Gamma et du Gain pour régler les basses, moyennes et hautes lumières jusqu'à ce que le contraste soit bien réglé.
- 3 Réglez la section dédiée au Gain pour supprimer les teintes que vous voulez supprimer dans les hautes lumières de la prise.

Maintenant, vous allez regarder les réglages plus objectivement en utilisant un scope. Le scope vous guidera si vous voulez appliquer d'autres réglages.

- 4 À droite de la barre d'outils, cliquez sur le bouton Scopes.



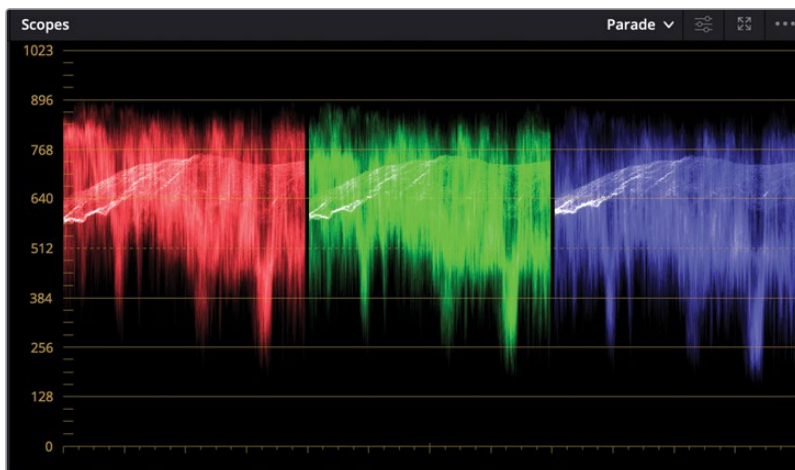
- 5 Cliquez sur la flèche pour ouvrir le menu déroulant.



Dans le menu, vous pouvez choisir l'affichage que vous préférez en fonction de ce que vous voulez retravailler.

- 6 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. Quand vous équilibrez les prises, l'image dans le scope Parade, c'est-à-dire le *signal*, doit se trouver entre 0 et 1023. Autrement, l'image sera écrêtée et des parties de l'image perdront ses détails.



REMARQUE Comme vous avez fait des réglages de votre côté, le scope Parade sera sans doute différent du mien.

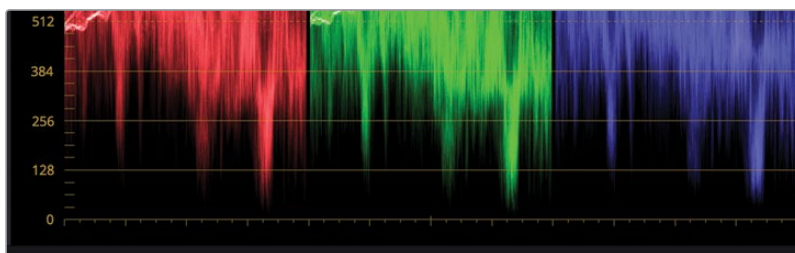
Le signal se lit de gauche à droite et représente les niveaux des différents éléments de l'image. Ainsi, la partie gauche des signaux rouge, vert et bleu correspond à la partie gauche de l'image. Vous voyez que la lecture du scope est relativement intuitive.

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.

Chaque région peut être réglée avec les roues chromatiques et les roues Master. Quand vous commencez à étalonner une image, vous réglez la plage tonale entre les points noirs et blancs avec les roues Master.

En général, il est recommandé de positionner le bas du signal 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 896.

- 7 Tirez la molette Master du Lift jusqu'à ce que le signal se situe juste au-dessus de 0.



- 8 Tirez la molette Master du Lift jusqu'à ce que la partie supérieure du signal se situe juste au-dessus de 896.

Vous allez aussi affiner la balance des couleurs de cette image, 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 tout en haut du graphique. Inversement, les signaux rouges, verts et bleus d'une image noire se situeraient tout en bas du graphique. Nous allons utiliser le scope pour équilibrer nos couleurs.

- 9 Si le signal n'est pas régulier en bas du graphique, tirez la plage circulaire du Lift dans n'importe quelle direction jusqu'à ce qu'il s'aligne sur 0.

Aligner les signaux des trois canaux en bas du graphique supprime les teintes non désirées que vous pouvez voir dans les basses lumières.

- 10 Si le signal n'est pas régulier en haut du graphique, tirez la plage circulaire du Gain dans n'importe quelle direction jusqu'à ce qu'il s'aligne sur 896.

ASTUCE Le scope affichera toujours des signaux inégaux, sauf si votre image est complètement blanche ou noire. Les signaux vous serviront de guide, mais faites aussi confiance à vos yeux pour réaliser les derniers réglages manuels.

- 11 Le gamma est plus subjectif. Si vous avez l'impression que l'image est trop froide ou trop chaude, tirez la plage circulaire du Gamma dans la direction opposée pour équilibrer les éléments.
- 12 Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

Vous avez rapidement appliqué une correction colorimétrique neutre et équilibrée à l'aide des outils de correction primaire et vous avez vérifié les réglages avec les scopes. Cependant, certaines images nécessitent des réglages spécifiques. Vous avez sans doute besoin d'équilibrer les canaux de couleur individuels sur vos prises. Quoiqu'il en soit, les corrections primaires disposent d'outils plus spécifiques qui permettent de régler ces problèmes.

REMARQUE 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 un UltraStudio ou une carte DeckLink de Blackmagic Design pour connecter un écran correctement calibré.

Régler les canaux de couleur individuels

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 Sélectionnez le plan 16 dans la timeline.

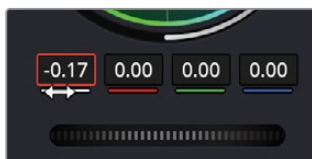


Comme dans l'image précédente, celle-ci nécessite un équilibre des tons et des couleurs. Au lieu d'utiliser les roues chromatiques et les roues Master, vous allez utiliser les champs de luminance, rouge, vert et bleu sous les sections Lift, Gamma, Gain pour affiner les réglages.

Les commandes permettent de régler les couleurs comme avec les roues Master et colorimétriques. Cependant, ces barres offrent une représentation plus précise des canaux rouges, verts et bleus et une commande de luminance séparée 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 de la teinte, les barres de luminance (Y) permettent de modifier la luminance sans toucher à la saturation.

Les ombres de cette image sont assez délavées. Le scope le confirme, car le signal est positionné très haut dans le graphique. Cependant, si vous regardez l'image attentivement, vous verrez que certaines zones comportent malgré tout des ombres plus foncées. Commençons par mieux régler notre point noir.

- 2 Tirez le champ Lift Y vers la gauche jusqu'à ce que le bas du signal se situe autour de 128 dans le scope.



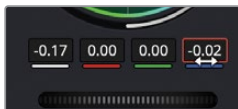
Les basses lumières de l'image s'assombrissent. La commande de gain de luminance peut être utilisée pour régler la zone la plus lumineuse de l'image.

- 3 Pour augmenter les hautes lumières, tirez le champ Gain Y vers la droite jusqu'à ce que le haut des trois canaux se situe autour de 896 dans le scope Parade.

Le contraste est immédiatement amélioré. Essayons maintenant d'équilibrer les basses lumières, puis les hautes lumières.

Regardez l'image. Les basses lumières comportent une teinte de bleu. On le voit aussi dans le scope, car le signal bleu est positionné plus haut que les deux autres canaux.

- 4 Pour équilibrer les basses lumières, tirez le champ bleu du Lift vers la gauche jusqu'à ce que le signal s'aligne avec le bas des signaux vert et rouge dans le scope Parade.



- 5 Réglez les champs rouge et vert du lift jusqu'à ce que les trois signaux se trouvent en bas du scope Parade.

- 6 Pour équilibrer les hautes lumières, tirez le champ rouge, vert et bleu du Gain jusqu'à ce que le haut des trois signaux soit aligné dans le scope Parade.

Vous pouvez aller plus loin en réglant les tons moyens. Il est plus difficile de régler les tons moyens sur un scope. Il va falloir faire confiance à votre œil.

- 7 Si une image est trop foncée ou trop claire, réglez le champ de luminance du gamma.
- 8 Si une image est trop froide ou trop chaude dans les tons moyens, ajustez les champs rouge, vert et bleu du gamma jusqu'à ce que l'image soit mieux équilibrée.
- 9 Choisissez Affichage > Ignorer tous les étalonnages (View > Bypass All Grades) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale, puis appuyez de nouveau sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.



Avant (gauche) et après (droite).

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 irez vite !

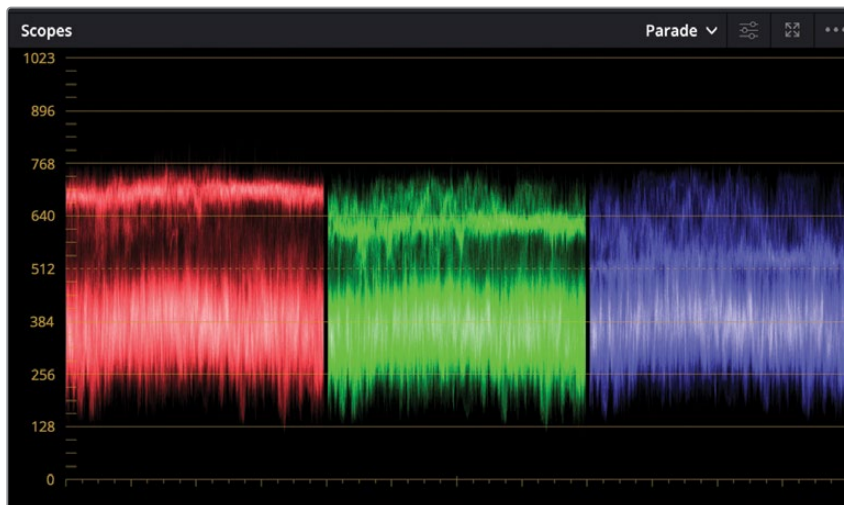
Utiliser les courbes pour réaliser des corrections primaires

Dans cet exercice, vous allez apprendre à utiliser une dernière technique pour équilibrer les images. Grâce aux courbes, vous aurez une grande liberté pour régler la tonalité et les couleurs.

- 1 Sélectionnez le plan 04.



Si vous regardez l'image, vous ne verrez sans doute pas le contraste avec précision, mais si vous regardez le scope, vous verrez clairement le signal au centre du graphique. C'est comme ça que les images à faible contraste sont représentées.



Vous allez faire comme pour les autres plans : corriger le point noir, le point blanc et la couleur.

REMARQUE Sur les petits écrans, il faudra peut-être cliquer sur l'onglet Courbes (Curves) pour afficher la fenêtre en entier.

La fenêtre Courbes (Curves) montre une ligne diagonale qui permet d'appliquer des réglages très précis sur des régions spécifiques 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.



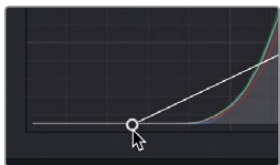
ASTUCE Dans la page Étalonnage, chaque plan dispose de la fonction Annuler/Rétablir. Si vous choisissez d'annuler l'action précédente Édition > Annuler (Edit > Undo), seul le plan sélectionné sera modifié.

Les ombres autour du tracteur devraient être foncées, sans être complètement noires. Nous allons donc régler le point noir sur la courbe en fonction du résultat que nous voulons obtenir.

- 2 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.

- 3 Tirez le point vers la droite jusqu'à ce que le signal se situe entre 0 et 128 dans le scope Parade.



En déplaçant ce point noir vers la droite, vous assombrissez les régions les plus foncées de l'image.

- 4 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.

Les hautes lumières de cette prise sont un peu ternes et pourraient être éclaircies.

- 5 Tirez le point vers la gauche jusqu'à ce que la neige soit bien blanche. Le signal doit atteindre 896.

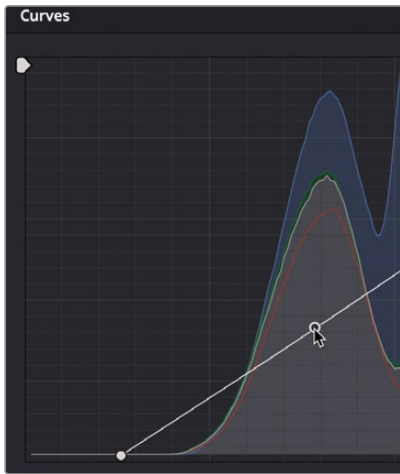


En déplaçant ce point vers la gauche, vous éclaircissez les régions les plus claires de l'image.

Vous pouvez encore augmenter le contraste dans les moyennes lumières les plus sombres et éclaircir les plus claires. En augmentant la distance entre deux plages, vous allez augmenter le contraste. Il s'agit d'un des principaux outils qui donnent beaucoup de liberté.

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.

- 6 Cliquez sur la courbe au niveau de la cloche, à gauche de l'histogramme, à environ un tiers du bas du graphique.

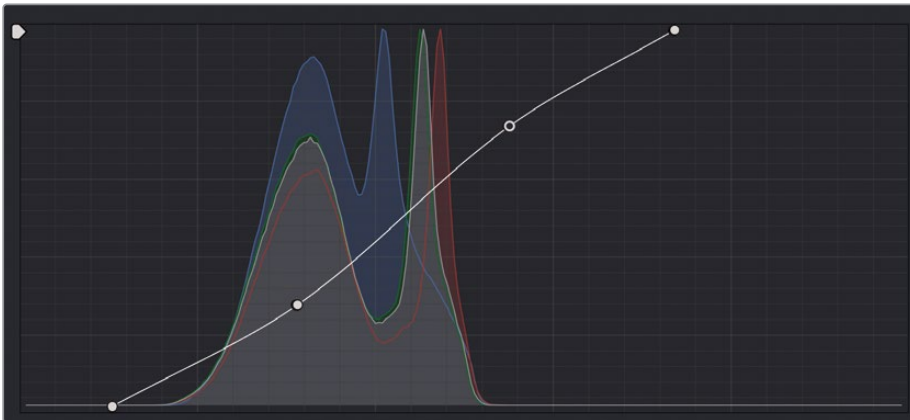


Cela permet d'ajouter un point pour modifier les basses lumières. La cloche dans l'histogramme indique qu'une grande quantité de pixels se trouve dans la partie basse de l'image.

- 7 Ajoutez un point à un tiers du haut de la courbe.

Cela permet de modifier les hautes lumières, comme la neige sur le sol.

- 8 Tirez ce point vers le bas jusqu'à ce que l'ombre de l'image soit suffisamment foncée, sans être écrasée.
- 9 Tirez le point d'en haut vers le haut jusqu'à ce que la neige soit plus blanche, sans perdre le détail de l'herbe en arrière-plan.

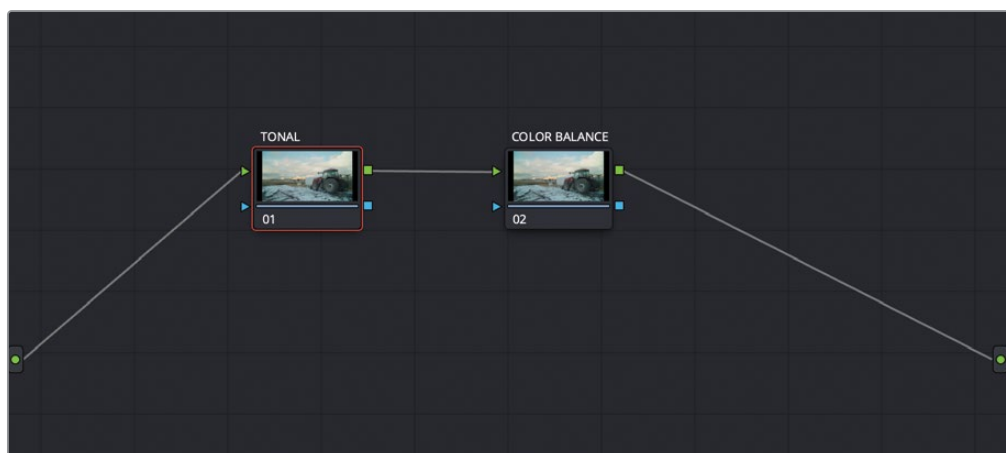


- 10 Choisissez Affichage > Ignorer tous les étalonnages (View > Bypass All Grades) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale, puis appuyez de nouveau sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

Placer les deux points en forme de S permet d'ajouter du contraste. Cette méthode offre plus de souplesse que la commande Contraste, ou même les roues Master du Lift et du Gain. Avec les courbes personnalisées, vous pouvez définir la quantité de basses et de hautes lumières modifiées, indépendamment.

Comprendre les 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 nœuds. Vous pouvez apporter des corrections plus précises sur des régions spécifiques de l'image en ajoutant des nœuds supplémentaires.

Utiliser des nœuds pour des corrections indépendantes

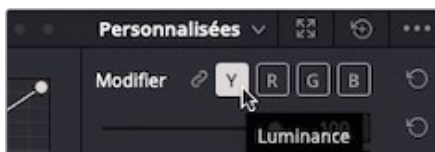
Parfois, pendant la balance des couleurs, on peut choisir de séparer les problèmes de tonalité des problèmes de dominante de couleur. Vous pouvez séparer les deux étapes de balance des couleurs à l'aide de nœuds.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 11 afin de positionner la tête de lecture sur ce plan.



Comme avec les outils de corrections primaires, vous pouvez modifier la luminance indépendamment des canaux RVB avec les courbes. Nous allons commencer par le réglage de la plage tonale. Contrairement à l'exercice précédent, vous allez garder le réglage de la saturation indépendant.

- 2 À droite de la fenêtre Courbes (Curves), choisissez l'option Personnalisées (Custom) et cliquez sur le bouton Y afin d'isoler la luminance.



Les ombres du tracteur sont assez lumineuses, il faut donc régler le point noir sur la courbe.

- 3 Dans le coin inférieur gauche de la courbe personnalisée, tirez le point noir vers la droite jusqu'à ce que les basses lumières soient plus noires que grises. Le signal dans le scope est légèrement au-dessus de 0.

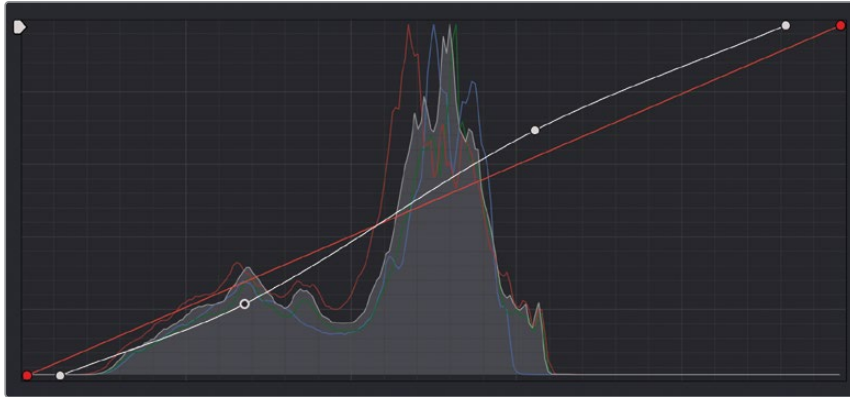
Tout comme le champ Y du Lift, il sert à augmenter ou à diminuer les basses lumières de l'image sans modifier la saturation.

- 4 Dans le coin supérieur droit de la courbe personnalisée, tirez le point blanc vers la gauche jusqu'à ce que les nuages soient plus lumineux, sans perdre de détails. Le signal du scope Parade devrait atteindre la ligne 1023.

Tout comme le champ Y du Gain, il sert à augmenter ou à diminuer les hautes lumières de l'image sans modifier la saturation.

La réduction du point noir et l'augmentation des hautes lumières augmentent le contraste dans la prise. On peut encore augmenter le contraste en séparant les tons moyens bas des tons moyens hauts.

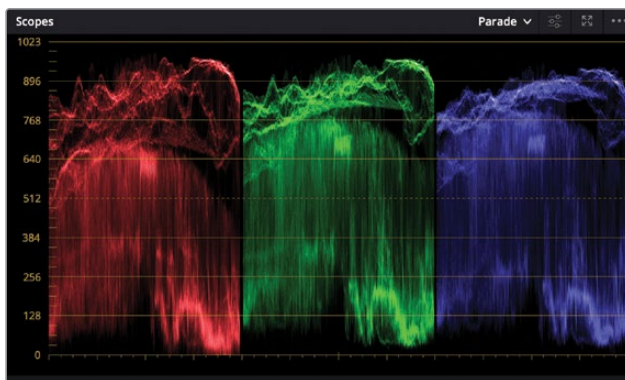
- 5 Ajoutez un point, à un tiers du bas de la courbe. Ajoutez ensuite un autre point à un tiers du haut de la courbe.
- 6 Formez la courbe en S avec les deux points de contrôle que vous venez d'ajouter. Arrêtez-vous quand vous trouvez que la prise est bien équilibrée.



- 7 Choisissez Affichage > Ignorer tous les étalonnages (View > Bypass All Grades) 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 désormais effectuer la balance des couleurs en ajustant la courbe de chaque canal.

Dans le scope Parade, vous voyez sans doute que les basses lumières du canal rouge se situent légèrement en dessous de celles des canaux bleu et vert. Cela signifie que les basses lumières comportent des teintes de bleu/vert.



En haut du scope, les signaux rouge et vert apparaissent plus hauts que le signal bleu. Cela indique qu'une teinte rouge/verte se trouve dans les hautes lumières.

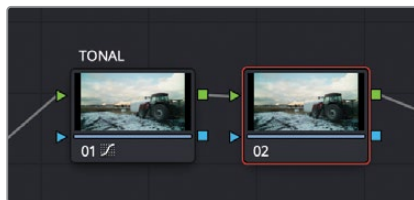
Au lieu de combiner le réglage des couleurs avec la tonalité, vous pouvez les séparer sur deux nœuds. Cela permettra de comparer le réglage des couleurs sans ignorer la correction tonale que vous avez appliquée.

- 8 Dans l'éditeur de nœuds, faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial).



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. Le premier nœud servira à ajuster la tonalité et le deuxième à régler les problèmes de dominante de couleur. Commençons par renommer les nœuds.

- 9 Faites un clic droit sur le nœud 01, choisissez Changer le libellé (Node label), puis saisissez **TONAL**.

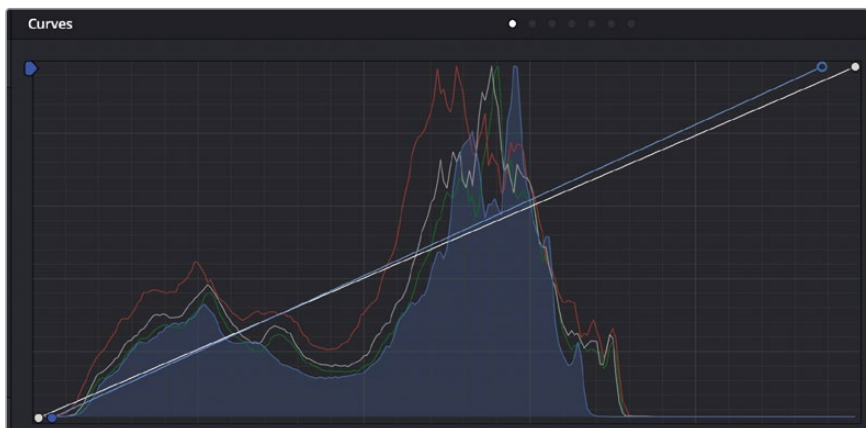


- 10 Faites un clic droit sur le nœud 02, choisissez Changer le libellé (Node label), puis saisissez **COLOR BALANCE**.

Comme le nœud 02 est sélectionné, les réglages que vous ferez seront appliqués à ce nœud.

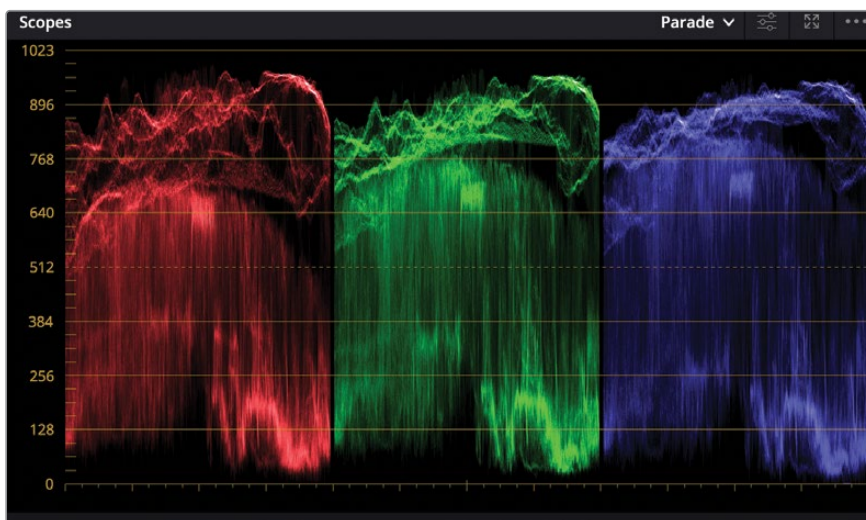
- 11 Dans les paramètres de la fenêtre Courbes, cliquez sur le bouton B pour afficher la courbe bleue.

- 12 Tirez le point noir du canal bleu vers la droite jusqu'à ce que la teinte rouge que l'on voit dans l'ombre du tracteur disparaisse. Le signal bleu s'aligne immédiatement avec les deux autres signaux.
- 13 Tirez le point blanc du canal bleu vers la gauche, jusqu'à ce que le canal bleu s'aligne avec le signal rouge en haut du graphique.



Cette image comporte une teinte verte dans les basses lumières qu'il va falloir enlever.

- 14 Cliquez sur le bouton G dans les courbes personnalisées et tirez le point noir vers la droite jusqu'à ce que les basses lumières ne comportent plus aucune couleur. Le bas du signal vert dans le scope doit s'aligner avec les signaux rouge et bleu.



Comme vous travaillez sur deux nœuds différents, vous pouvez uniquement désactiver le nœud Color Balance. De cette façon, vous verrez exactement comment chaque réglage affecte votre image.



- 15 Cliquez sur le chiffre 02, ou appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser l'image sans la correction. Appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser le plan corrigé.



Parfois, régler le point blanc, le point noir et la dominante de couleur dans les hautes et basses lumières ne suffit pas. On trouve aussi souvent des dominantes de couleur dans les moyennes lumières. Les courbes sont très utiles pour corriger les dominantes de couleur, car il est possible d'ajouter des points de contrôle sur toute la ligne. Vous pouvez aussi sélectionner la zone à modifier dans le viewer.

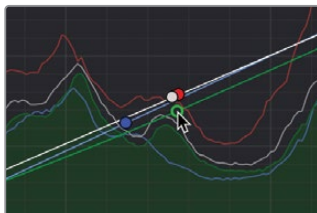
- 16 Dans le viewer, cliquez sur l'herbe à gauche de l'image.



L'herbe dans la prise comporte une dominante de vert qui doit être modifiée. Même si vous n'isolez pas complètement l'herbe dans la prise en cliquant dans le viewer, vous positionnez un point de contrôle sur la courbe où la couleur verte se situe.

Ajouter un point à cet endroit permet de positionner un point sur toutes les courbes, pas uniquement sur la teinte verte. Cependant, vous pouvez tirer le point vert pour régler le canal vert dans les moyennes lumières. Là où l'on voit le plus d'herbe.

- 17 Tirez légèrement le point vert vers le bas jusqu'à ce que cette teinte disparaisse de l'image.



En tirant le point vers le bas, vous diminuez les verts dans les moyennes lumières.

Pour comparer les modifications, vous pouvez désactiver le nœud 02.

- 18 Cliquez sur le chiffre 02, ou appuyez sur Cmd-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser l'image sans la correction. Appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser le plan corrigé.



Avant la balance des couleurs (gauche) et après la balance des couleurs (droite).

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 structure vous permettra de retrouver rapidement une correction.

Copier les corrections colorimétriques 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 Match.

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. Par exemple, une lumière allumée ou le soleil derrière des nuages. 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.

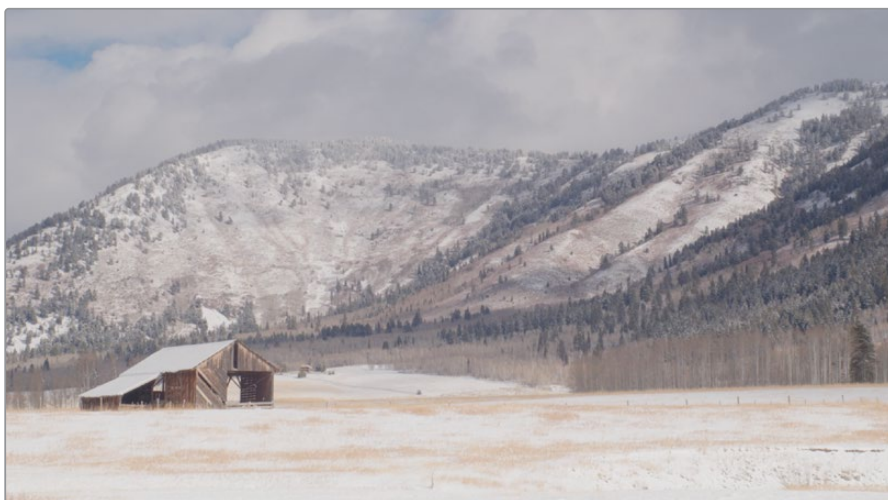
Dans cet exercice, vous allez découvrir les outils proposés par DaVinci Resolve qui permettent de copier une correction d'un plan à un autre. Vous apprendrez à utiliser ces outils pour créer un rendu naturel.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez le plan 06.



Ce plan d'ensemble comporte déjà une correction.

- 2 Dans la timeline, sélectionnez le plan 07.



Il s'agit de la deuxième prise de vue montrant une cabane enneigée. 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 plans 03 et 04. Comme le plan 06 est déjà un peu étalonné, vous pouvez appliquer la même correction au plan 07.

- 3 Sélectionnez le plan 06, puis choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).

- 4 Sélectionnez le plan 07, puis appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller les attributs du plan.

La fonction Copier/Coller permet de coller les attributs d'un plan sur un autre.

Si vous ne travaillez qu'avec un seul nœud, les choses sont relativement simples. Mais essayons maintenant d'utiliser une méthode qui permet de retravailler plusieurs nœuds à la fois.

- 5 Sélectionnez le plan 11.



Ce plan montre le tracteur que nous avons déjà étalonné grâce à deux nœuds. Si vous voulez copier et coller l'étalonnage appliqué à ce plan, la méthode est très simple.

- 6 Sélectionnez le plan 12.



- 7 Placez la souris sur la vignette 11 et cliquez sur le bouton du milieu.

Une fois le plan sélectionné, cliquez sur l'autre vignette avec le bouton du milieu pour copier et coller les réglages de l'étalonnage du plan 15. Les deux nœuds qui ont servi à étalonner le plan 11 ont été collés sur le plan 12.

Sauvegarder et appliquer des corrections

Au lieu de copier-coller les corrections d'un plan à un autre sans trop réfléchir, vous pouvez sauvegarder des images de référence dans la galerie pour les appliquer ensuite très rapidement à d'autres plans. En sauvegardant des images de référence dans la galerie, vous vous facilitez le travail. Cela vous permet entre autres de comparer les images de référence sauvegardées avec les plans de la timeline.

- 1 Sélectionnez le plan 08, qui représente les deux ranchers. Il est déjà corrigé.



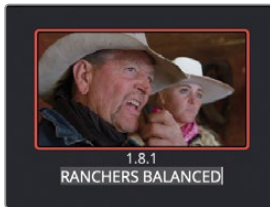
Vous allez sauvegarder l'étalonnage que vous avez appliqué à ce plan dans la galerie.

- 2 Faites un clic droit dans le viewer, puis choisissez Capturer comme image de référence (Grab Still).



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, choisissez Libellés (Label), et renommez-la **RANCHER BALANCED**.



Les images de référence permettent d'appliquer facilement un étalonnage de référence à plusieurs plans.

- 4 Cliquez sur le plan 14.



Il s'agit d'une autre prise des deux ranchers, il faut donc y appliquer les mêmes corrections que sur les autres.

Avant d'appliquer un étalonnage, vous pouvez le prévisualiser sur un autre plan dans la timeline grâce à l'image de référence.

- 5 Pour prévisualiser l'étalonnage de l'image de référence sur le plan 14, déplacez la souris sur la vignette.

Le viewer affiche le plan sélectionné dans la timeline avec l'étalonnage de l'image de référence. Si cela vous convient, appliquez-le.

- Dans la galerie, faites un clic droit sur l'image de référence, puis choisissez Appliquer l'étalonnage (Apply Grade) dans le menu contextuel.



L'étalonnage représenté par l'image de référence dans la galerie est appliqué au plan actuel. Si seulement tout était aussi simple ! Ces plans ont peut-être été capturés dans la même pièce avec les mêmes personnes, mais à des jours et des heures différents. L'éclairage pourrait être complètement différent entre ces deux plans, ce qui se répercute sur l'étalonnage. Vous devez comparer les deux plans. Mais de manière plus efficace qu'en cliquant sur l'un et sur l'autre.

- Dans la galerie, double-cliquez sur RANCHER BALANCE pour créer un volet.



Après avoir cliqué sur une image de référence dans la galerie, une séparation verticale par défaut s'affiche dans le viewer. La prise issue de la timeline (vignette 16) s'affiche à gauche. L'image de référence de la galerie s'affiche à droite.

- 8 Choisissez Espace de travail > Mode Écran > Affichage Simplifié (Workspace > Viewer Mode > Enhanced Viewer), ou appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows) afin d'agrandir la taille du viewer.

Si vous n'avez pas besoin de l'éditeur de nœud ou de la galerie, vous aurez un meilleur aperçu.

- 9 Dans le viewer, tirez la ligne de séparation vers la gauche pour qu'elle se trouve sur le chapeau de la femme.



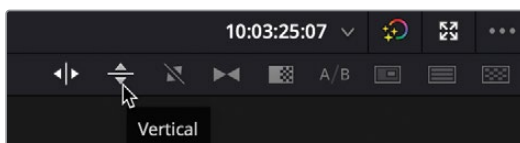
En utilisant cet outil, vous verrez que le plan de la timeline est plus foncé et un peu plus froid.

Pendant que vous tirez la barre, vous voyez que le scope Parade affiche des niveaux de noirs réguliers, mais, dans le plan 17, les hautes lumières sont un peu trop basses. Comme les hautes lumières du plan de la timeline sont plus basses que celles de l'image de référence, vous pouvez utiliser la roue Master du Gain pour les augmenter un peu.

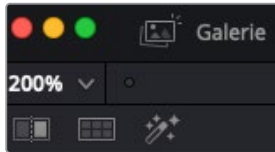
- 10 Tirez la molette Master du Gain vers la droite jusqu'à ce que la luminosité du chapeau corresponde à celle dans l'image de référence. Utilisez le scope Parade pour vous guider quand vous faites correspondre la luminosité.

Maintenant que la tonalité a été corrigée, on voit que le plan est plus froid. Vous pouvez faire correspondre la couleur de la peau en ajoutant un peu de rouge dans les tons moyens. Vous aurez un meilleur aperçu si vous passez en volet horizontal.

- 11 Au-dessus du viewer, cliquez sur le bouton Volet Vertical (Vertical Wipe).



- 12 Dans le viewer, tirez le volet afin de voir le visage de l'homme dans les deux plans.
- 13 Tirez la plage circulaire du Gamma vers le rouge jusqu'à ce que l'image corresponde à l'image de référence.
- 14 Pour désactiver l'écran divisé, cliquez sur le bouton Volet (Wipe) en haut à gauche du viewer.



- 15 Choisissez Espace de travail > Mode Écran > Affichage Simplifié (Workspace > Viewer Mode > Enhanced Viewer), ou appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows) afin d'agrandir la taille 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 Vrai ou faux ? En réglant la roue Master du Lift, vous modifiez la zone tonale des basses lumières de l'image.
- 5 Que se passe-t-il quand on double-clique sur l'image de référence dans la galerie ?

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 (Grab Still).
- 4 Vrai. En réglant la roue Master du Lift, vous modifiez la zone tonale des basses lumières de l'image.
- 5 En double-cliquant sur une galerie, vous créez un écran divisé. Le plan de la timeline s'affiche sur la gauche et l'image de référence s'affiche sur la droite.

Chapitre 10

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. DaVinci Resolve propose une large gamme d'outils qui vous permettront de réaliser des corrections extrêmement précises.

Dans ce chapitre, vous utiliserez les Power Window, les courbes HSL et le qualificateur pour isoler les éléments en fonction de leur couleur et de leur forme. Vous pourrez ainsi utiliser le tracker pour suivre le mouvement du visage et des yeux, de manière à animer l'étalonnage dans le plan.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

Objectifs

Masquer certaines zones avec des Power Window	306
Inverser la sélection avec les nœuds inversés	310
Appliquer des corrections secondaires avec les courbes HSL	312
Sélectionner des zones avec le sélecteur	315
Combiner le sélecteur et les Power Window	320
Utiliser le tracker	322
Appliquer des Resolve FX dans la page Étalonnage	324
Révision	327

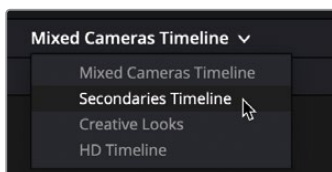
Masquer certaines zones avec des Power Window

La première étape d'une correction colorimétrique secondaire consiste à créer un nouveau nœud. Vous pourrez ainsi faire des réglages précis sans modifier l'étalonnage primaire.

L'utilisation de plusieurs nœuds, qui comportent des corrections spécifiques, permet de choisir l'ordre d'application de ces corrections, mais aussi de les repérer ou de les modifier plus facilement.

Pour commencer ce chapitre, vous allez ouvrir une nouvelle timeline qui a déjà été un peu étalonnée.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve 17, puis s'il n'est pas déjà ouvert, ouvrez le projet Wyoming Cattle Ranch sur lequel vous avez travaillé jusqu'à présent.
- 2 Allez sur la page Étalonnage, et au-dessus du viewer, cliquez sur la flèche déroulante pour sélectionner les timelines secondaires.



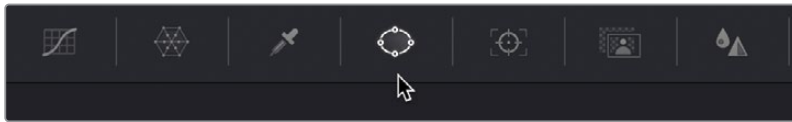
- 3 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 18.



Il s'agit d'une scène de fin d'après-midi panoramique. Elle manque un peu de punch. En retouchant un peu le ciel, nous allons pouvoir améliorer cette prise.

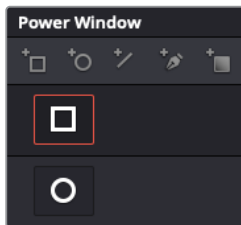
Comme ce plan comporte déjà un nœud qui équilibre les couleurs, nous allons ajouter un deuxième nœud pour corriger le ciel.

- 4 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial) sur le deuxième nœud.
- 5 Faites un clic-droit sur le nœud 02 et choisissez Changer le libellé (Node Label). Renommez ensuite le nœud **SKY**.
- 6 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Power Window.



Les Power Window, sont sans doute les outils les plus utilisés pour isoler une partie de l'image. Elles permettent de dessiner une forme personnalisée sur chaque élément. Vous pouvez utiliser les ellipses, les rectangles, les polygones ou les formes de Bézier à dessiner avec le crayon.

- 7 Dans la fenêtre Power Window, cliquez sur le bouton Rectangle pour l'activer.



Une vue rectangulaire apparaît dans le viewer. Vous pouvez la redimensionner et la repositionner afin qu'elle n'inclue que le ciel.

- 8 Faites glisser le centre du rectangle pour le placer sur le ciel.
- 9 Avec les points de contrôle blancs, faites glisser les bords de l'image jusqu'à ce que le rectangle recouvre toute l'image.

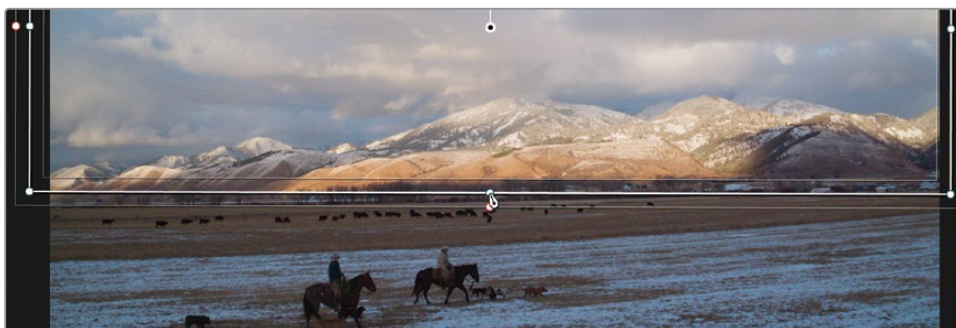


ASTUCE Utilisez le bouton du milieu de la souris pour dézoomer du viewer. De cette façon, vous pouvez facilement élargir le rectangle au-delà de l'image.

- 10 Utilisez le point de contrôle blanc en haut du rectangle et faites-le glisser jusqu'à ce que le rectangle soit à l'extérieur de l'image.

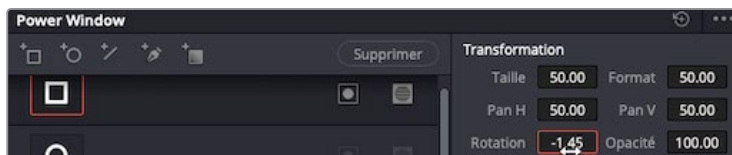
Repositionnez le bas du rectangle pour qu'il s'adapte à la forme voulue. Pour le moment, nous allons repositionner le bas pour qu'il s'aligne avec le relief des montagnes.

- 11 À l'aide du point de contrôle du bas du rectangle, alignez la forme et l'image.



La poignée centrale à l'intérieur du rectangle permet de faire une rotation. Vous pouvez également utiliser les commandes de transformations au centre de la palette. Celles-ci sont parfois plus faciles à utiliser.

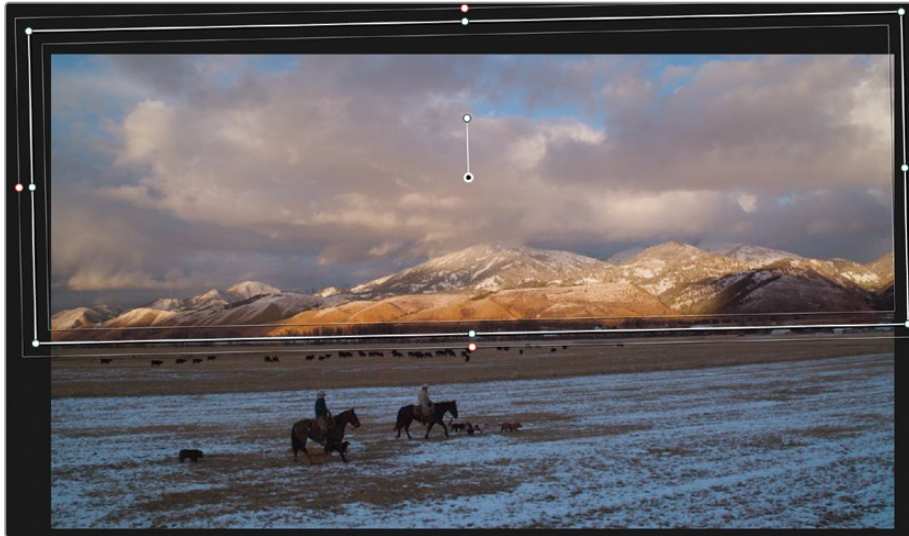
- 12 À droite de la palette Power Window, faites glisser le champ Rotation (Rotate) vers la gauche, afin que le bas de la Power Window soit mieux aligné avec le bas des montagnes.



ASTUCE Si vous voulez agrandir le rectangle après l'avoir fait tourner, utilisez le champ Taille (Size).

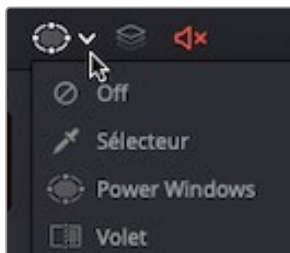
Maintenant que la Power Window est bien positionnée, toutes modifications de la couleur seront appliquées à la zone dans la Power Window du nœud O2.

- 13 Dans les commandes primaires, baissez la roue Master du Gamma pour augmenter les détails dans les nuages.
- 14 Faites glisser la plage circulaire du gamma vers le jaune/orange pour réchauffer le coucher du soleil.



Les contours de la Power Window peuvent obscurcir les bords de la correction, il peut donc être utile de les masquer de temps en temps.

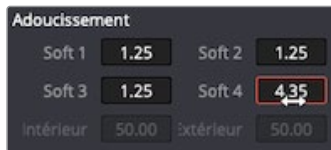
- 15 Dans le coin inférieur gauche du viewer, cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) à l'écran et choisissez Off dans le menu déroulant.



Malgré la présence des nuages qui adoucissent la scène, le bord inférieur est trop net. Vous pouvez adoucir les contours du rectangle pour fusionner l'étalonnage et l'image originale.

- 16 Cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) et choisissez Power Window dans le menu déroulant.

- À droite de la palette Power Window, faites glisser le champ Soft 4 légèrement vers la droite pour élargir le Soft Edge en bas du rectangle.



- Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Courbe afin de masquer le contour de la fenêtre.
- Pour visualiser les changements appliqués au nœud 02, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour désactiver l'étalement du nœud, puis appuyez de nouveau sur le raccourci clavier pour le réactiver.



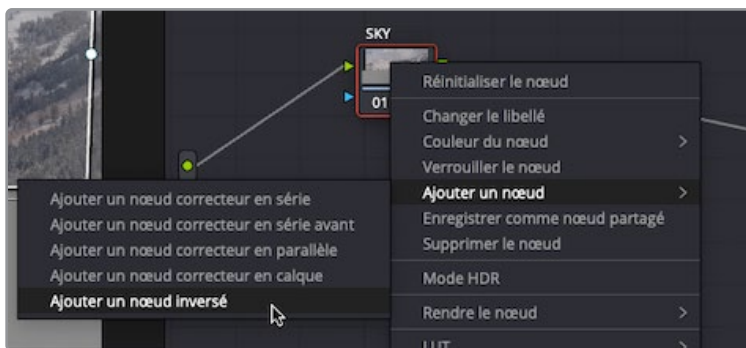
Avant la correction Power Window (gauche) et après la correction Power Window (droite).

Les Power Window sont une solution idéale pour travailler sur une zone prédéfinie de l'image. Cette correction avec la Power Window très simple a permis de limiter l'impact à une zone spécifique de l'image.

Inverser la sélection avec les nœuds inversés

Il n'est pas rare de vouloir modifier la zone en dehors de la Power Window. Par exemple, maintenant que le ciel a été retravaillé, vous voudrez peut-être modifier la zone avec l'herbe. Vous allez donc créer un nœud Inversé qui inversera la sélection.

- Dans l'éditeur de nœud, sélectionnez le nœud 02, faites un clic droit, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur inversé (Add Node > Add Outside), ou appuyez sur Option-O (macOS) ou Alt-O (Windows).

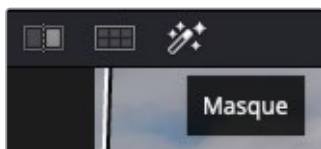


Un troisième nœud apparaît dans l'éditeur de nœuds. Comme pour tout autre type de nœud, celui-ci est relié au nœud précédent à l'aide de points de connexion verts. Mais vous remarquerez sans doute un autre lien, représenté par des triangles bleus. Le masque que vous voyez à l'écran recouvre la partie que vous voulez isoler. Lorsque vous créez un nœud Outside, il inverse automatiquement le masque du nœud précédent.

- 2 Le nœud 03 est sélectionné, faites un clic droit et choisissez **Changer le libellé** (Node Label), puis renommez le nœud **GRASS**.

Pour mieux voir la zone que vous allez modifier, vous pouvez utiliser le mode Masque (Highlight) dans le viewer.

- 3 Dans le coin supérieur gauche du viewer, appuyez sur le bouton Masque (Highlight).



Le bouton Masque (Highlight) affiche la zone qui vous allez modifier et grise la zone qui sera protégée des modifications.

- 4 Avec les commandes primaires, réduisez le gamma du sol pour donner l'impression que le ciel est plus lumineux.
- 5 Faites glisser la plage circulaire pour ajouter un peu de bleu sur la neige.
- 6 Cliquez sur le bouton Masque (Highlight) pour le désactiver.

Les workflows qui reposent sur des structures nodales permettent de réutiliser un même masque. En réutilisant un masque, vous accélérez vos étalonnages.

Appliquer des corrections secondaires avec les courbes HSL

Les Power Window sont très pratiques quand vous disposez de zones bien définies à masquer. Cependant, pour des situations où la zone n'est pas aussi bien définie, où la forme est trop compliquée à créer, ou si vous souhaitez uniquement modifier une couleur, il est préférable d'utiliser l'outil de courbe HSL.

- 1 Dans la page Étalonnage, sélectionnez le plan 12.



Cette prise montre un gros tracteur vert, un peu trop lumineux. Avec les courbes HSL, nous pouvons isoler le vert et l'harmoniser avec le reste de la scène.

- 2 Faites un clic droit sur le nœud 02 dans l'éditeur de nœuds, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial), ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).

Le troisième nœud de l'éditeur de nœud va vous permettre de rendre le tracteur jaune.

- 3 Faites un clic droit sur le nœud 03 et renommez-le **GREEN LOADER**.

La technique la plus simple pour appliquer une correction secondaire consiste à utiliser les courbes HSL. Les courbes HSL se trouvent dans la palette Courbes > Personnalisées (Curves > Custom).

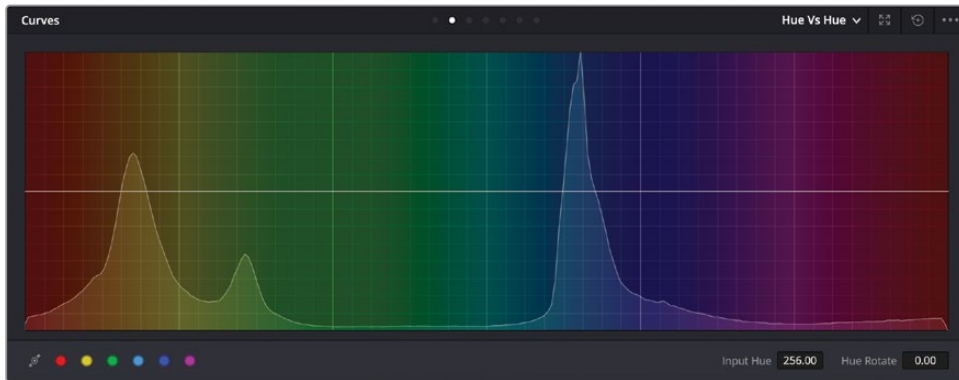
- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Courbes (Curves).

- 5 En haut à droite de la palette Courbes (Curves), choisissez l'option Personnalisées (Custom).



Ce menu regroupe les six courbes HSL qui permettent de réaliser des réglages secondaires simples. Le nom de chaque courbe indique les éléments qu'elle cible et la façon dont les réglages seront appliqués. Par exemple, la courbe Hue vs Sat sélectionnera la teinte de l'image et règlera la saturation dans cette teinte. Essayons un peu avec le tracteur. Comme nous voulons que le tracteur soit jaune, nous allons d'abord sélectionner la courbe Hue vs. Hue.

- 6 Dans le menu contextuel de la palette Courbes (Curves), choisissez Hue vs Hue.

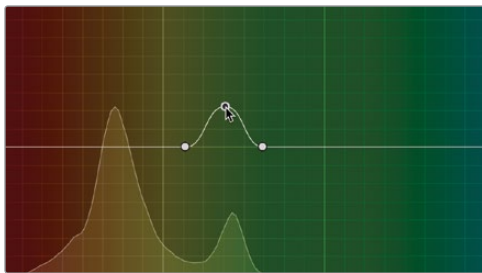


Le graphique affiche le spectre de couleur de la teinte avec une ligne au milieu. L'étape suivante consiste à sélectionner la teinte que vous voulez modifier.

- 7 Dans le viewer, cliquez sur une zone verte du tracteur.

Vous remarquez alors que trois points apparaissent sur la ligne dans la fenêtre Hue vs Sat. Le point du milieu représente la teinte exacte sélectionnée. Les deux points externes définissent l'étendue de la teinte dont la saturation sera modifiée.

- 8 Faites glisser le point du milieu dans le graphique pour que la couleur devienne jaune.



Comme il y a plusieurs teintes de vert différentes, le tracteur ne devient pas entièrement jaune. Vous pouvez utiliser les deux points de contrôle externe dans le graphique HSL pour augmenter la plage de la teinte, et ainsi inclure davantage de nuances de vert.

- 9 Faites glisser les deux points de contrôle externe pour inclure davantage de teintes de jaune et de vert.



- 10 Pour voir le changement de saturation, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour désactiver la courbe HLS, puis appuyez de nouveau sur le raccourci clavier pour la réactiver.



Avant la modification de la teinte (gauche) et après la modification de la teinte (droite).

Les calculs derrière les courbes HSL créent des résultats fluides et naturels qui sont beaucoup plus difficiles à obtenir si vous utilisez d'autres méthodes. Malgré tout, cette technique a aussi ses limites. Voyons une méthode plus complexe pour réaliser une sélection.

Sélectionner des zones avec le sélecteur

La palette Sélecteur (Qualifier) permet elle aussi d'isoler une couleur pour appliquer une correction colorimétrique secondaire. Par rapport aux courbes HSL, cette palette est plus sophistiquée. Le sélecteur permet de sélectionner une couleur en fonction de sa teinte, de sa luminosité et de sa saturation. Ce niveau de contrôle permet de réaliser des mattes précises même lorsque d'autres éléments de l'image sont d'une couleur identique.

ASTUCE Les sélecteurs ne sont pas des outils d'étalonnage, ils permettent uniquement de créer des mattes. Les modifications apportées n'apparaissent que lorsque vous modifiez les réglages liés aux images sélectionnées.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 15.



Cette prise montre la jeune femme en gros plan. La lumière naturelle offre une bonne base, mais pour y ajouter un effet low key lighting, nous allons l'améliorer en modifiant la luminosité et en augmentant la luminosité sur le visage et les yeux de la femme. Commençons par le visage.

- 2 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial).
- 3 Faites un clic droit sur le nœud 02, puis renommez-le **SKIN**.
- 4 Dans la barre d'outils située au milieu de l'interface, cliquez sur l'icône Sélecteur.



Le sélecteur est très utile pour isoler la couleur de peau, car vous disposez de commandes pour cibler la teinte, la saturation et la luminance. Le sélecteur peut être utilisé comme un incrustateur chroma. Avec la pipette, vous pouvez cliquer sur la zone que vous voulez. Contrairement aux incrustateurs, la zone que vous sélectionnez n'est pas celle qui doit être ignorée. Il s'agit de la zone qui doit être modifiée.

- 5 Dans le viewer, cliquez sur le menton de la femme. C'est là que la couleur de peau est la plus facilement identifiable.



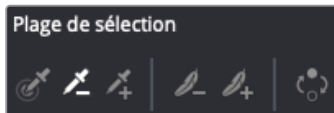
Vous voyez que le plan n'a pas été modifié, toutefois, les réglages de la fenêtre Sélecteur (Qualifier) sont désormais différents. Les barres de teinte, de saturation et de luminance affichent désormais la plage que vous avez sélectionnée en cliquant sur l'image. L'étape suivante consiste à affiner la 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 (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H.

Vous voyez maintenant les pixels que vous avez sélectionnés. Ceux qui ne sont pas sélectionnés sont grisés. Le but vise à griser toute l'image, à l'exception de la couleur de la peau.

Comme la couleur de peau est identique à l'arrière-plan, la sélection est très large et pas très nette. Il est possible de l'améliorer de différentes manières. La première consiste à supprimer quelques zones incluses dans la sélection.

- 7 Dans la fenêtre Sélecteur (Qualifier), sous le menu Plage de sélection (Selection range), cliquez sur l'icône de la pipette avec le signe moins.



Cette icône permet de supprimer des couleurs additionnelles de la sélection.

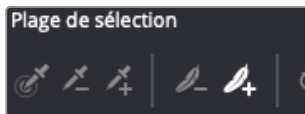
- 8 Dans le viewer, cliquez sur le bandana rose, sous son menton.



ASTUCE Pour annuler la sélection, appuyez sur Command-Z (Mac) 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.

- 9 Dans la plage de sélection, cliquez sur le bouton Ajouter Dégradé (Feather Add).



- 10 Commencez par sa joue droite et tirez vers la zone grise pour adoucir les bords.



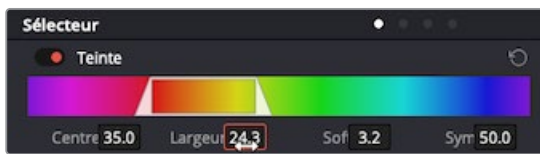
Adoucir les contours comme vous venez de le faire permet de faire fusionner le visage corrigé avec les zones non corrigées.

- 11 Dans la palette Plage de sélection (Selection range), sélectionnez la pipette par défaut (icône de gauche).

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 (Qualifier). Les outils de contrôle de la fenêtre Sélecteur (Qualifier) 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.

ASTUCE Il pourrait être utile de désactiver les sélections de teinte, saturation et luminance une à une en utilisant l'interrupteur rouge à gauche du nom. Cela permet également de vérifier si le changement améliorera véritablement la sélection.

- 12 Sous la barre Teinte (Hue) dans la palette Sélecteur (Qualifier), réglez la largeur et le centre de la teinte pour voir si vous pouvez améliorer la sélection du visage.



- 13 Ensuite, réglez les valeurs hautes et basses sous la saturation et la luminance. Cela permet de consolider les zones grises autour du visage.

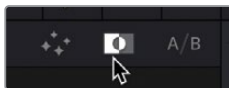


ASTUCE L'étendue de la saturation et de la luminance est étroite, car sa couleur de peau et l'arrière-plan sont peu saturés et ont une teinte rouge. Il est préférable de garder la saturation faible et la luminance autour de 55.

Les commandes Ajust. Cache (Matte finesse) sont aussi de bons outils. Ces commandes ne reposent pas sur une sélection différente de la couleur, mais sur une modification de la sélection que vous venez de créer. Avec les commandes Ajust. Cache (Matte finesse), il est plus facile de voir la représentation du matte en noir et blanc dans le viewer.

Vous pouvez changer l'affichage de la sélection en cliquant sur une des trois icônes situées en haut à droite du viewer. L'icône Highlight B/W, qui se trouve à droite de l'icône Highlight, 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.

- 14 En haut à droite du viewer, appuyez sur le bouton Couche alpha (Highlight B/W).

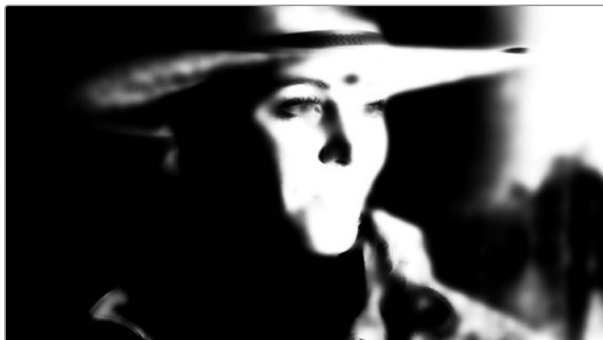


- 15 Sous le menu Ajust. Cache (Matte finesse) de la fenêtre Sélecteur (Qualifier), réglez les paramètres Nettoyer Noirs (Clean Black) et Nettoyer Blancs (Clean White) de manière à supprimer les petites taches noires et blanches qui apparaissent sur le masque.



Cet ajustement précis vise à produire une image en noir et blanc propre. Vous pouvez y parvenir plus facilement en utilisant une Power Window. Pour le moment, concentrez-vous sur son visage et sur la zone alentour.

- 16 Augmentez la valeur Réduction du bruit (Denoise) pour remplir les trous avec un contour plus doux.



17 Enfin, augmentez légèrement le flou, puis faites glisser le Rapport int/ext vers la gauche pour flouter le contour du matte vers l'intérieur. Ce réglage étend les zones noires du matte et supprime les espaces vides blancs restants.

18 Appuyez sur le bouton Masque (Highlight) pour désactiver cet affichage.

Vous pouvez tester votre sélection en augmentant le gamma de la roue Master pour éclaircir son visage.

19 Dans les commandes primaires, tirez la roue Master du gamma vers la droite pour éclaircir le visage.



Son visage s'illumine, ainsi que d'autres parties de l'image. Au lieu de modifier encore et encore le sélecteur, vous pouvez résoudre ces problème plus rapidement en combinant le sélecteur et une Power Window.

Combiner le sélecteur et les Power Window

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 nettoyer les zones de l'image sélectionnées involontairement par le masque (ce qui pourrait d'ailleurs détériorer sa qualité), il est parfois préférable d'utiliser les Power Window. Par exemple, dans la prise, la couleur de l'arrière-plan est trop proche de celle de son visage. Au lieu d'utiliser le sélecteur, qui pourrait affecter la sélection, vous allez utiliser une Power Window pour masquer le reste de l'image.

- 1** Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Windows (Power Window).
Vous allez utiliser la Power Window circulaire pour isoler son visage.
- 2** Dans la palette Power Window, cliquez sur Circulaire (Circle).

- 3 Dans le viewer, centrez le cercle sur son visage. Le haut doit être juste sous le chapeau.



- 4 Utilisez une des poignées blanches pour créer une forme ovale.



- 5 Utilisez la commande Soft 1 pour augmenter l'adoucissement à 5.
Vous pouvez afficher la zone que vous allez modifier avec la Power Window en activant le mode Masque (Highlight) du viewer.
- 6 En haut à gauche du viewer, appuyez sur l'icône Masque (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H.
Le bouton Masque (Highlight) affiche son visage et supprime l'arrière-plan.
Repositionnez le masque jusqu'à ce que le visage soit complètement recouvert.
- 7 Cliquez sur le bouton Masque (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H pour désactiver la fonction.

En utilisant conjointement les qualificateurs et les Power Window, 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 ou de vous fatiguer à peaufiner le sélecteur. Cette solution permet de gagner du temps et de créer des incrustations très précises.

Utiliser le tracker

Maintenant que le visage a été bien isolé, il faut s'assurer que les modifications seront appliquées dans toute la prise. Une des méthodes pour y parvenir consiste à utiliser un tracker. 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 donc tracker les mouvements les plus insolites.

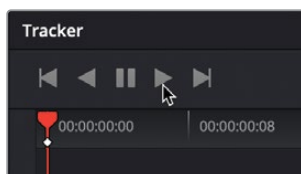
- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Tracker.



- 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 paramètres, nous vous recommandons de les désactiver, car cela améliorera le tracking de l'objet. Par exemple, dans ce plan, le visage ne change pas de taille. Vous pouvez donc désactiver ce paramètre.

- 3 En haut de la fenêtre Tracker, cliquez sur la case Zoom pour désactiver ce mouvement.
- 4 Pour démarrer le suivi, il suffit d'appuyer sur le bouton de lecture Tracking vers l'avant (Track Forward).



- 5 Une fois le tracker terminé, cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) en bas à gauche du viewer et choisissez Off dans le menu déroulant. Ensuite, faites défiler le plan pour voir le résultat.

ASTUCE Vous pouvez appuyer sur Majuscule-` (accent grave) pour masquer la surimpression.

Le tracker permet à la Power Window de suivre son visage quand elle tourne. Il faut encore appliquer ce traitement à une autre prise.

- 6 Cliquez sur le bouton Surimpression en bas à gauche du viewer. Choisissez Power Windows dans le menu déroulant pour afficher le contour de la fenêtre.

Comme les yeux sont en général le point central des plans où l'on voit des personnes, vous pouvez améliorer encore la prise en augmentant la luminosité sur les yeux avec une Power Window et un tracking.

- 7 Placez la tête de lecture au début du plan.

Nous allons d'abord régler les nœuds dont nous avons besoin pour la nouvelle Power Window des yeux.

- 8 Faites un clic droit sur le nœud 02 dans l'éditeur de nœuds, puis choisissez Add Node >Add Serial, ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).

- 9 Faites un clic droit sur le nœud 03, puis renommez-le **EYES**.

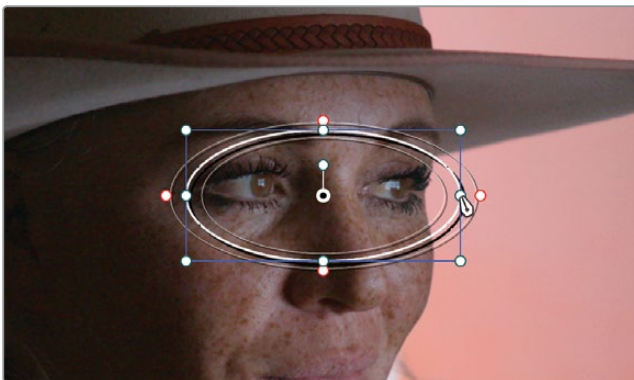
- 10 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Windows (Power Window).

Nous allons de nouveau utiliser la Power Window circulaire pour nous concentrer sur les yeux.

- 11 Dans la palette Power Window, cliquez sur Circulaire (Circle).

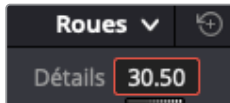
- 12 Dans le viewer, faites glisser le cercle sur les yeux afin que le centre soit positionné sur le nez.

- 13 Utilisez les poignées blanches pour réduire la taille de la Power Window et la rendre plus ovale.

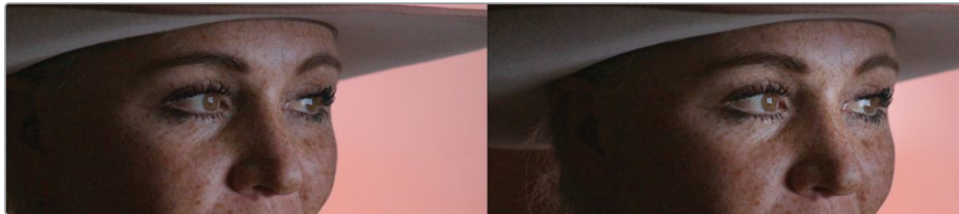


- 14 Utilisez la commande Soft 1 pour augmenter l'adoucissement à 5.

- 15 Ouvrez la palette Tracker. Veillez à être bien sur la première image du plan.
- 16 Cochez sur la case Zoom pour activer le suivi, puis cliquez sur le bouton Avance.
Vous allez maintenant utiliser cette Power Window et éclaircir les yeux à l'aide de la roue Master du gamma.
- 17 Dans les commandes primaires, tirez la roue Master du gamma vers la droite pour éclaircir légèrement les yeux.
- 18 Au-dessus de ces commandes, augmentez le champ Détails, également appelé *contraste local* ou *clarté*.



- 19 Cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) en bas à gauche du viewer. Choisissez Off dans le menu déroulant ou appuyez sur Majuscule-` pour masquer le contour de la fenêtre.
- 20 Appuyez plusieurs fois sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour activer et désactiver le nœud des yeux. Comparez le résultat.



Avant (gauche) et après (droite).

Le tracker est un outil très utile pour les corrections colorimétriques secondaires. Malgré sa simplicité d'utilisation, cette palette est extrêmement puissante.

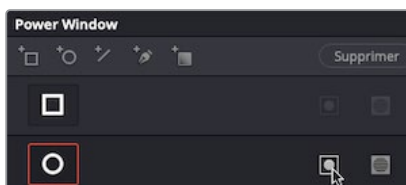
Appliquer des Resolve FX dans la page Étalonnage

Tout comme sur la page Cut, Montage et Fusion, la page Étalonnage comprend de nombreux effets Resolve FX (flou, éclat, grain du film et facteur de flare). Ils peuvent être appliqués à toute l'image, ou sur la page Étalonnage, vous pouvez les associer avec les Power Window pour appliquer seulement l'effet à une zone de l'image. Pour donner à ce plan un effet low key lighting, vous allez créer un arrière-plan plus foncé et flou à gauche du rancher.

- 1 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial) dans le menu contextuel.
- 2 Faites un clic droit sur le nœud 04 et renommez-le **DARK SL** (SL correspond à Screen left).
- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Windows (Power Window).
Nous allons utiliser la Power Window circulaire pour augmenter les basses lumières à gauche de l'écran.
- 4 Dans la palette Power Window, cliquez sur Circulaire (Circle).
- 5 Cliquez sur Surimpression (Overlay) en bas à gauche du viewer, et choisissez Window dans le menu déroulant, ou appuyez sur Majuscule-` si les informations sont encore masquées.
- 6 Dans le viewer, faites glisser le cercle sur le mur à droite et agrandissez-le de manière à ce que le côté du cercle soit sur le visage de la femme.



- 7 Utilisez la commande Soft 1 pour augmenter l'adoucissement à 10.
Pour le moment, les réglages apportés à la couleur affecteront le côté droit de l'image, à l'intérieur de la Power Window. Ce que nous voulons, c'est l'inverse. Il faut donc inverser la Power Window.
- 8 Cliquez sur le bouton Inverser (Invert) dans la palette Power Window.

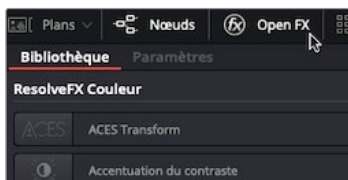


Maintenant que la Power Window est inversée, c'est la gauche de l'image qui va être modifiée.

- 9 Utilisez la roue Master du gamma pour obscurcir les tons moyens et donner à l'image un rendu low-key lighting.

Vous pouvez utiliser un Resolve FX avec une Power Window pour flouter la zone foncée.

- 10 Au-dessus de l'éditeur de nœud, cliquez sur le bouton OpenFX.



Dans le panneau OpenFX, vous trouverez tous les effets compris dans DaVinci Resolve et les plug-ins d'effets tiers que vous avez installés.

ASTUCE Certains Resolve FX sont uniquement disponibles sur DaVinci Resolve Studio. Vous pouvez toutefois les appliquer avec la version gratuite, mais un filigrane apparaîtra.

- 11 Dans la bibliothèque OpenFX, trouvez l'effet Gaussian Blur et faites-le glisser sur le nœud DARK SL.



ASTUCE Vous pouvez appliquer un Resolve FX par nœud. Pour supprimer un Resolve FX d'un nœud, faites un clic droit sur le nœud et choisissez Supprimer le plug-in OFX (Remove OFX Plug-In).

Quand le flou est ajouté, il utilise la Power Window pour définir la zone où elle est appliquée. Vous pouvez le modifier dans la fenêtre de paramétrage qui s'affiche automatiquement.

- 12 Dans les paramètres OpenFX, baissez l'intensité horizontale et verticale autour de 0.25.



Plan équilibré (gauche) et plan après corrections secondaires (droite).

Une bonne compréhension des outils Sélecteur (Qualifier), 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 (Highlight) 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 inversé (Outside node) ?
- 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 Sur la page Étalonnage, où se trouve le Flou mosaïque ?

Réponses

- 1 Le bouton Masque (Highlight) 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 inversé copie le canal alpha du nœud précédent et inverse la sélection.
- 4 Faux. La Power Window sélectionne les zones en fonction des formes spline.
- 5 Sur la page Étalonnage, tous les effets ResolveFX et les effets tiers se trouvent dans la palette OpenFX.

Chapitre 11

Donner du style à son film

Maintenant que vous êtes à l'aise avec les outils de corrections primaires et secondaires, vous avez les bases pour créer des rendus créatifs. Les mêmes outils serviront à donner du style à votre film.

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.

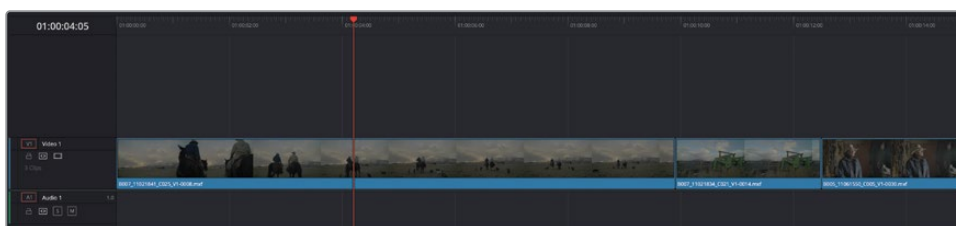
Objectifs

Configurer un projet	330
Utiliser des LUT	330
Créer une prise en noir et blanc	336
Créer un traitement sans blanchiment	339
Sauvegarder les corrections de plusieurs projets	344
Sauvegarder des LUT	344
Révision	345

Configurer un projet

Nous allons encore utiliser le projet Wyoming Cattle Rancher, mais avec une nouvelle timeline. Nous allons également changer le projet, vous n'utiliserez donc plus Resolve color management (RCM). Cela vous permettra d'apprendre à utiliser les LUT pour la normalisation. Cette méthode est moins précise et pratique que le système de gestion de la couleur, mais elle très utilisée. Il est donc important de la connaître.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve 17 et dans la fenêtre Project Manager, ouvrez le projet Wyoming Cattle Rancher.
- 2 En commençant par la page Montage, sélectionnez le chutier Timelines et double-cliquez sur la timeline Creative Looks.



Il s'agit d'une timeline simple que vous allez utiliser pour créer un rendu unique. Tout d'abord, nous avons besoin de désactiver la gestion de la couleur.

- 3 Choisissez Fichier > Paramètres du projet (File > Project Settings), puis cliquez sur l'onglet Gestion des couleurs (Color Management).
- 4 Dans le menu déroulant Colorimétrie (Color science), sélectionnez Gestion de la couleur YRGB (DaVinci YRGB Color Managed).
- 5 Cliquez sur Enregistrer pour refermer la fenêtre des paramètres.

Vous venez de désactiver le gestionnaire de la couleur, et les plans dans la timeline sont assez ternes. Il s'agit de plans Log et comme vous l'avez appris dans le chapitre 8, les plans Log sont souvent peu saturés et ont un faible contraste sur les écrans HD ou d'ordinateur. Vous allez appliquer une LUT pour rendre ces plans plus attractifs.

Utiliser des LUT

Une LUT consiste en une ligne diagonale ou en une série de colonnes et de rangées qui analyse la couleur entrante, la modifie et produit une couleur sortante. Cela ressemble à un éditeur de courbes personnalisées. Les LUT sont souvent représentées sous deux formes différentes. Une LUT 1D prend en considération un seul élément, comme la luminance. Les LUT 3D prennent en considération trois éléments, en général Rouge, Vert et bleu, pour reproduire les couleurs sortantes. Les mappages de ces couleurs sont sauvegardés comme document simple qui peut être lu sur différentes applications, moniteurs et caméras.

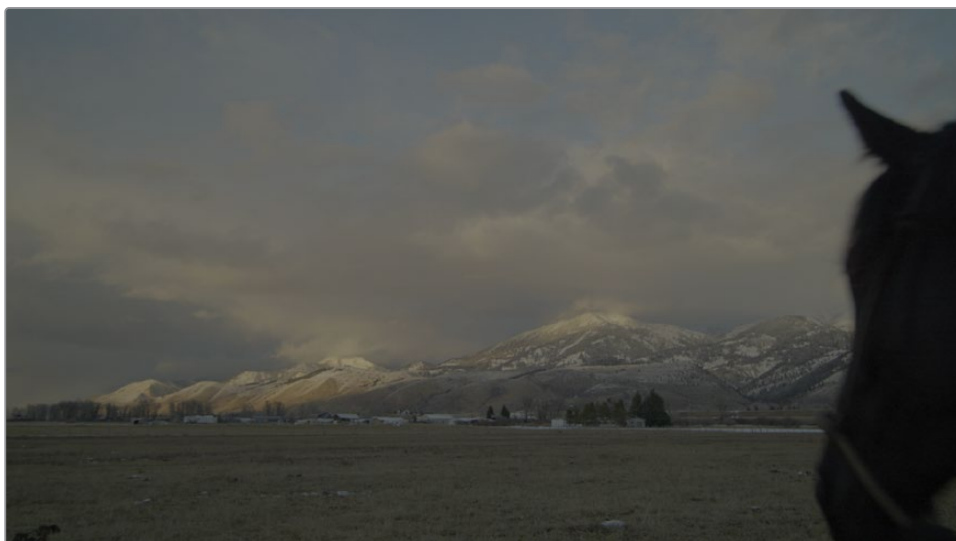


Les LUT ressemblent à s'y méprendre à des préréglages de correction de la couleur, en cela qu'ils permettent de modifier les couleurs et la luminance des images très rapidement. Cependant, elles ont plusieurs utilisations. En général, elles servent à donner un aperçu à l'équipe du film du rendu final des images. Les LUT peuvent aussi aider à convertir les espaces colorimétriques et à calibrer les écrans. Elles sont également utilisées comme filtres d'effets pour créer les rendus les plus répandus.

Appliquer une LUT

Les LUT permettent de calibrer rapidement les pixels, offrant ainsi une technique d'étalonnage et de gestion de la couleur différente. Heureusement, DaVinci Resolve est doté de différentes LUT pour convertir les espaces colorimétriques. Il est facile d'appliquer des LUT dans la page Étalonnage.

- 1 Cliquez sur l'onglet de la page Étalonnage (Color) pour l'ouvrir.
- 2 Sélectionnez le plan 04 dans la timeline.



- 3 En haut à gauche de la barre d'outils, appuyez sur le bouton LUT pour afficher le navigateur.

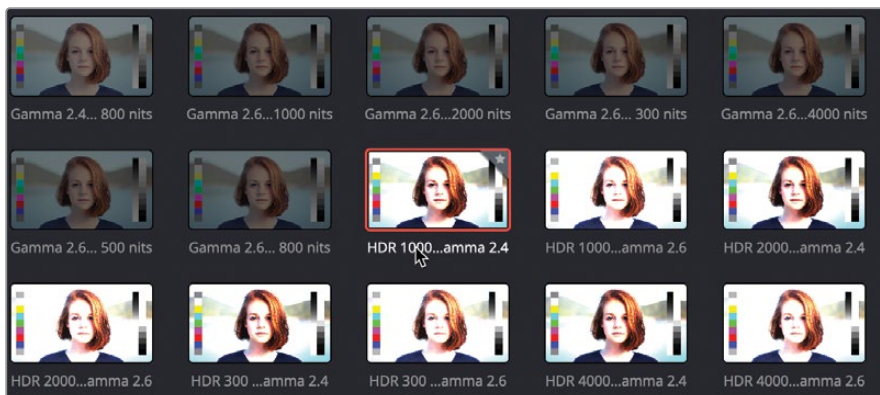


Le navigateur LUT affiche les différentes caméras et espaces colorimétriques. Quand vous travaillez avec une caméra en particulier, et que vous voulez la convertir pour qu'elle soit correctement affichée à l'écran, vous pouvez appliquer une des LUTs de la catégorie de la caméra. Nous utilisons les plans HDR, vous allez donc choisir HDR LUT.

- 4 Dans le navigateur LUT, sélectionnez HDR ST2084.

Cette catégorie sert pour le contenu HDR et permet de remapper les plans en fonction de l'écran. Vous pouvez visualiser les LUT en déplaçant le pointeur de la souris de gauche à droite sur les vignettes LUT dans le navigateur.

- 5 Dans le navigateur, recherchez HDR 1000 nits to Gamma 2.4, puis survolez la vignette pour visionner rapidement la LUT appliquée.



Le rendu de ce plan est plus naturel, car la LUT remappe le gamma pour rester dans les limites de l'écran. Vous pouvez appliquer cette LUT à un nœud. Elle joue le rôle d'une correction classique.

- 6 Faites un clic droit sur la vignette LUT, et choisissez Appliquer la LUT au nœud sélectionné.



La LUT est appliquée au nœud 01, mais comme pour le gestionnaire de couleur, les LUT ne savent pas où appliquées basses et hautes lumières. Les LUT ne savent pas non plus si la balance des blancs est bien réglée. Vous aurez besoin d'équilibrer la prise après avoir appliqué une LUT.

- 7 En bas à gauche de la fenêtre Resolve, affichez le scope Parade.
- 8 Avec les commandes primaires, ajustez le point noir et le point blanc, ainsi que les couleurs dans chaque zone pour équilibrer la prise.
- 9 Faites un clic droit sur le nœud 01 et choisissez **Changer le libellé (Node Label)** et renommez le nœud **BALANCE**.

ASTUCE Les LUT changent l'apparence du plan sur un seul nœud. Elles ne reposent pas sur une structure nodale, et ne requièrent pas d'étalonnage secondaire, comme c'est le cas avec le sélecteur ou les power windows.

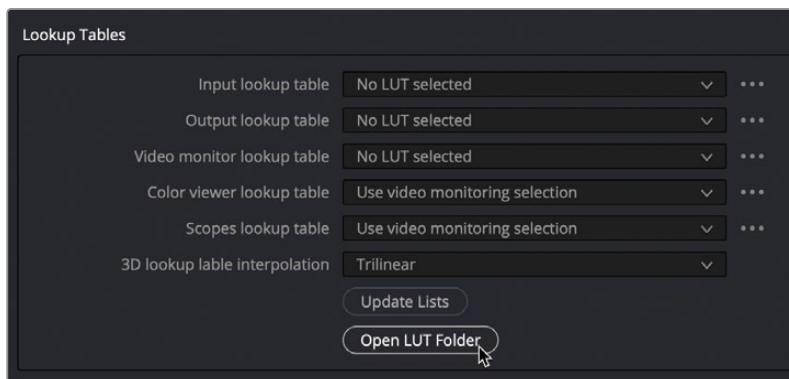
Un nœud qui comporte une LUT est identique à tout autre nœud. Vous pouvez y apporter des changements et ajouter d'autres nœuds.

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.

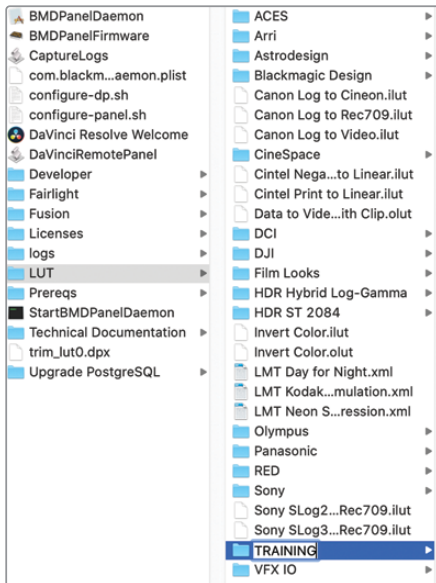
Une fois la LUT reçue, installez-la dans DaVinci Resolve pour qu'elle apparaisse dans le navigateur LUT.

- 1 Choisissez **Fichier > Paramètres du projet (File > Project Settings)**, puis cliquez sur l'onglet **Gestion de la couleur (Color Management)**.
- 2 Cliquez sur le bouton **Ouvrir le dossier LUT (Open LUT Folder)**.



Une fenêtre contenant une liste de LUT apparaît.

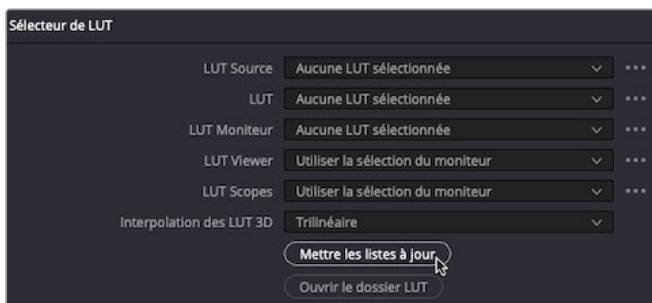
- Dans la fenêtre, créez un nouveau dossier appelé Training.



- Ouvrez une nouvelle fenêtre du Finder (macOS) ou d'Explorer (Windows), et allez sur R17 Beginners Guide Lessons > Lesson 11.
- Dans ce dossier, faites un glisser-déposer du fichier Lesson 11 LUT Day For Night.cube dans le dossier Training.

ASTUCE DaVinci Resolve prend en charge les LUT créées au format .cube. Le format des LUT est ouvert et peut être revu sur un simple éditeur de texte.

- Revenez sur DaVinci Resolve et dans l'onglet Gestion de la couleur (Color management) du menu Paramètres du projet (Project settings), cliquez sur Mettre les listes à jour (Update Lists).

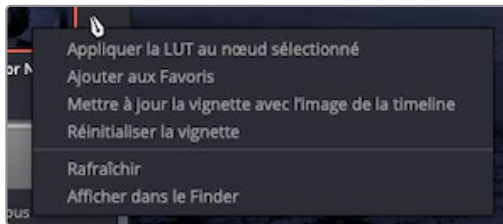


- 7 Dans la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings), cliquez sur le bouton Enregistrer (Save).

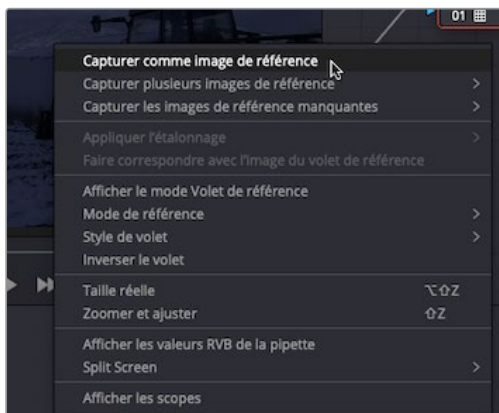
La LUT est désormais chargée dans DaVinci Resolve.

ASTUCE Faites bien attention lorsque vous téléchargez des LUT d'Internet, car le résultat pourrait bien être très différent de ce que vous attendez. Comme les studios de postproduction peuvent générer leurs propres LUT, elles sont toujours calibrées en fonction de leur propre environnement de travail. Mais si elles sont utilisées dans des environnements différents, le rendu peut grandement varier.

- 8 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).
- 9 Renommez le nouveau nœud DAY FOR NIGHT.
- 10 Dans le navigateur LUT, recherchez le dossier TRAINING, faites un clic droit sur la vignette LUT DAY FOR NIGHT, puis choisissez Appliquer la LUT au nœud sélectionné (Apply LUT to Current Node).



- 11 Pour sauvegarder une image de référence dans la galerie, faites un clic droit sur le viewer et choisissez Capturer comme image de référence (Grab Still).



- 12 Dans le coin supérieur droit de Resolve, cliquez sur Galerie (Gallery) pour afficher la galerie et les images de référence sauvegardées.

Vous avez maintenant appliqué les LUT personnalisées et le nœud BALANCE à la galerie.

LUT de monitoring

Les LUT sont souvent utilisées pour visionner des images sur le plateau 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 ou sur le viewfinder de la caméra, 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.

Créer une prise en noir et blanc

Dans le chapitre précédent, 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 (RGB Mixer), 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.

- 1 Sélectionnez le plan dans la timeline.

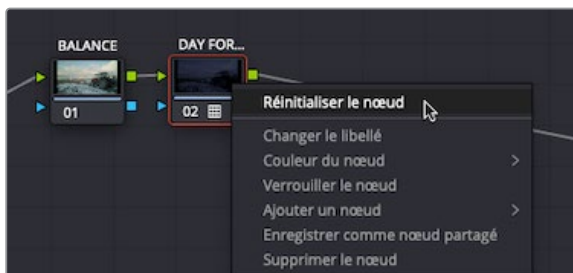


Comme le plan n'est pas encore équilibré, vous pouvez utiliser l'image de référence que vous avez déjà enregistrée.

- 2 Faites un clic-droit sur DAY FOR NIGHT et choisissez Appliquer l'étalonnage (Apply grade).

Les deux nœuds BALANCE et DAY FOR NIGHT sont appliqués au plan. Vous n'aurez besoin que du premier nœud, vous pouvez donc réinitialiser le deuxième. .

- 3 Faites un clic droit sur le nœud 02, puis choisissez Réinitialiser le nœud (Reset Node Grade).

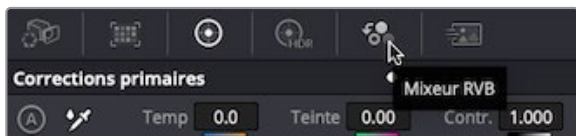


- 4 Renommez le plan 02 Black and white.

ASTUCE Pour réinitialiser tous les nœuds, choisissez Étalonnage > Réinitialiser > Tous les étalonnages et les nœuds (Color > Reset > All Grades and Nodes).

Maintenant, vous allez utiliser le deuxième nœud pour créer un rendu en noir et blanc.

- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Mixeur RVB (RGB Mixer) pour ouvrir la fenêtre.



- 6 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.

- 7 Dans la fenêtre Mixeur RVB (RGB Mixer), tirez la ligne grise du canal bleu vers le haut, puis vers le bas.

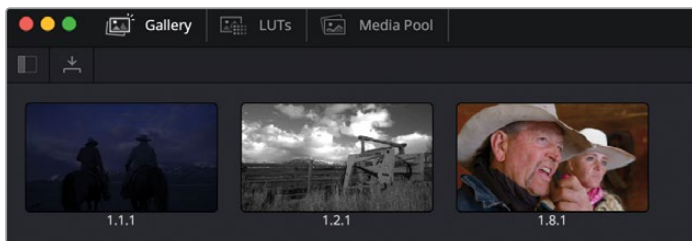


Vous remarquerez sans doute que les zones les plus affectées par les changements, comme le ciel, sont celles qui comportent la plus grande quantité de bleu.

Vous pouvez répéter cette opération en regardant le viewer afin de bien visualiser les changements.

- 8 Amusez-vous avec les canaux vert et rouge pour comprendre le fonctionnement de ces réglages. Vous voyez à quel point certains éléments sont plus affectés que d'autres quand le canal de couleur qui leur correspond est modifié. En réglant la sortie verte, vous pouvez assombrir le tracteur.
- 9 Réglez les sorties rouge, vert et bleu pour créer un rendu contrasté.

- 10 Pour sauvegarder une image de référence dans la galerie, faites un clic droit sur le viewer et choisissez Capturer comme image de référence (Grab Still).



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.

Créer un traitement sans blanchiment

Dans cet exercice, vous allez appliquer un rendu sans blanchiment au troisième plan dans la timeline.

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 Sur le deuxième plan, sélectionnez le nœud 01 BALANCE et choisissez Fichier > Copier (Edit > Copy) ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
Vous allez copier le nœud BALANCED du deuxième plan et le coller sur le troisième plan. Cette méthode permet d'équilibrer rapidement la prise suivante.
- 2 Sélectionnez le plan dans la timeline et choisissez Édition > Coller (Edit > Paste), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).



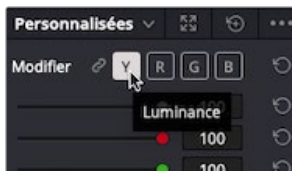
- Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série, ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).
- Renommez le nouveau nœud BLEACH CONTRAST.

L'effet sans blanchiment repose sur des couleurs peu saturées et un fort contraste. Vous allez donc commencer par augmenter le contraste dans la courbe personnalisée.

- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Courbes > Personnalisées (Curves > Custom curves) si la palette n'est pas déjà ouverte.

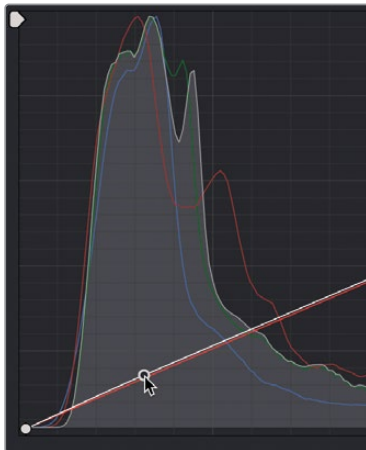
Vous pouvez augmenter le contraste dans cette palette en ajoutant deux points de contrôle : un dans les basses lumières et un dans les hautes lumières.

- Cliquez sur le bouton Y pour contrôler la luminance du plan.



Vous pouvez utiliser l'histogramme dans l'éditeur de courbes personnalisées pour positionner les points de contrôle. Comme le plan est assez foncé, la majorité des pixels se trouvent dans la partie des basses lumières.

- Cliquez sur la courbe, au niveau du pic dans l'histogramme pour cibler les basses lumières.



Les hautes lumières de ce plan ne sont pas très lumineuses, elles se trouvent donc toujours à gauche.

- 8 Cliquez sur la courbe, au niveau de la deuxième grande ligne de séparation pour cibler les hautes lumières.



- 9 Faites glisser le point de contrôle inférieur jusqu'à ce que les basses lumières soient plus foncées et plus profondes, sans être plates ou écrasées.
- 10 Faites glisser le point de contrôle pour éclaircir le visage du rancher et la fenêtre. Faites bien attention de ne pas surexposer le visage.



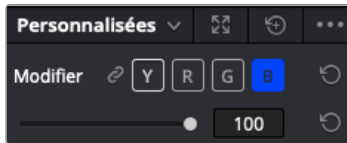
Maintenant, vous pouvez vous concentrer sur la couleur du rendu.

- 11 Faites un clic droit sur le nœud 02 dans l'éditeur de nœuds, puis choisissez Add Node > Add Serial, ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).

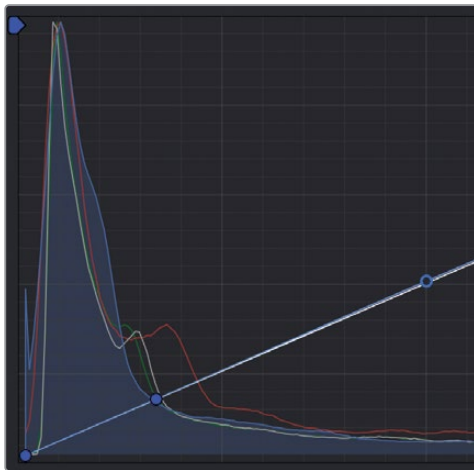
- 12 Renommez le nouveau nœud BLEACH COLOR.

Pour rendre les ombres plus profondes, vous allez ajouter du turquoise pour augmenter la quantité de bleu et de vert dans cette partie de l'image.

- 13 Dans la fenêtre Courbes Personnalisées, cliquez sur le bouton B pour afficher la courbe bleue.



- 14 Ajoutez deux points de contrôle sur la courbe bleue : la première au niveau de l'intersection de la ligne et du bord de l'histogramme, et la deuxième sur la deuxième ligne de séparation verticale.



Le premier point de contrôle permet d'augmenter le bleu dans les ombres et le deuxième point permet de limiter l'augmentation du bleu dans les hautes lumières.

- 15 Faites glisser le premier point de contrôle vers le haut pour ajouter du bleu dans les basses lumières.
- 16 Dans les courbes personnalisées, cliquez sur le bouton G pour activer uniquement la courbe verte et ajouter deux points de contrôle, comme avec le canal bleu.
- 17 Augmentez légèrement le vert jusqu'à ce qu'il se retrouve légèrement sous la courbe bleue. Les ombres comportent désormais plus de turquoise que de bleu.

Pour finir, vous allez réduire légèrement la saturation.

- 18 Dans les champs sous les commandes primaires, baissez la saturation autour de 40.



Il s'agit d'un autre rendu que nous allons enregistrer dans la galerie.

- 19** Il faut faire un clic droit dans le viewer, puis choisir Capturer comme image de référence (Grab Still)

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.

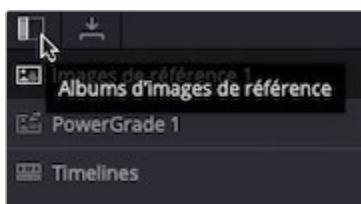
Sauvegarder les corrections de plusieurs projets

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 la galerie, appuyez sur le bouton Albums Images de référence (Still Album).



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 images de référence, comme n'importe quel album. Il peut aussi être partagé entre tous les projets du système.

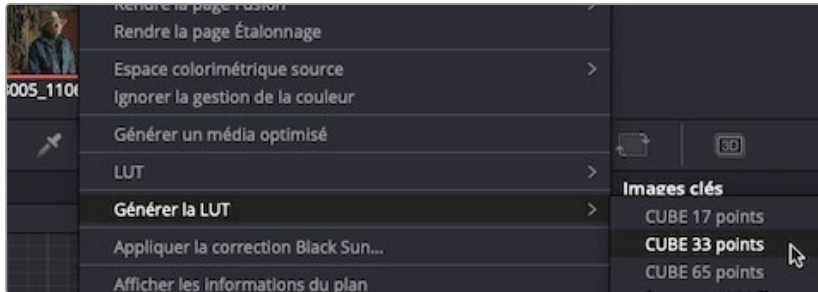
- 2 Glissez une image de référence de l'album Images de référence sur PowerGrade 1.

Lorsque vous ouvrirez un nouveau projet dans Resolve, la page Étalonnage contiendra déjà cette image de référence.

Sauvegarder des LUT

Vous pouvez bien entendu partager les images de référence avec d'autres logiciels DaVinci Resolve, mais si vous souhaitez partager un rendu avec les membres de l'équipe sur le plateau ou avec un autre logiciel, vous êtes limité aux LUT. Maintenant, vous allez apprendre à enregistrer les LUT dans DaVinci Resolve.

- 1 Faites un clic droit sur la vignette 03, et choisissez Générer LUT > CUBE 33 points (Generate LUT > 33 Point Cube).



Les LUT peuvent être enregistrées avec 17, 33, et 65 points. Plus il y a de points, plus les LUT sont précises. Il y a également moins de risque de rencontrer des erreurs d'interpolation quand vous convertissez les espaces colorimétriques. Les LUT 33-point sont les plus utilisées et très bien prises en charge sur les caméras et les logiciels. Les LUT 65-point sont plus précises, mais sont moins compatibles.

- 2 Saisissez BLEACH BYPASS LUT et enregistrez à l'emplacement de votre choix sur votre disque dur.
- 3 Cliquez sur Enregistrer (Save).

Vous avez généré une LUT avec un rendu de traitement sans blanchiment.

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 corriger rapidement les plans d'un même type et réutiliser les rendus sur différents projets.

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, 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 (Color > Nodes > Add Serial node), 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.

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 17 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. Cette introduction se concentre 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 base. 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 prêtera pas trop 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'attractions), vous avez sans doute déjà en tête les problèmes « sonores » qu'elles peuvent poser. En général, ce type de scènes comporte 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 « 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 les 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 toute autre information visant à améliorer le montage audio.

La fonction Marqueur (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 les pages Montage et 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 nouveau 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'autres prises. 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 performants 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 (comme indiqué ci-dessous).

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. Les effets sonores correspondent en général aux bruits de portes qui claquent, de klaxon ou de gifles.
- **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 variation 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'ils accompagnent.

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'automatisation.
- **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 au niveau de blancs et de noirs d'un plan. 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'expandeur, 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 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 au niveau 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 12

Mixer l'audio dans Fairlight

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 moindre frais. »

La page Fairlight de DaVinci Resolve 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,

Durée

Ce chapitre nécessite environ 70 minutes de travail.

Objectifs

Explorer l'interface Fairlight	354
Visionner l'image	357
Renommer les pistes et appliquer un code couleur	358
Visualiser l'index	360
Changer le format des pistes	362
Rogner les plans dans Fairlight	363
Aligner les effets sonores	365
Enregistrer l'audio sur la timeline	367
Modifier les attributs du plan	372
Utiliser Fairlight FX	374
Régler le niveau des pistes	379
Révision	381



préparer votre mix audio et exporter votre master sans jamais quitter Resolve. L'intégration 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 quelques bruits de fond avec FairlightFX.

Explorer l'interface Fairlight

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 fait voler en éclat tout ce que vous avez connu jusqu'à présent !

- 1 Ouvrez le projet Age of Airplanes.
- 2 Pour rétablir la disposition par défaut, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 3 Sélectionnez le chutier Rough Cuts et choisissez Fichier > Importer > Timeline.
- 4 Dans le navigateur, allez sur le dossier R17 Beginners Guide lessons et sélectionnez Lesson 12. Importez CH12 FAIRLIGHT (Resolve).drt.

La timeline CH12 FAIRLIGHT (Resolve) est ajoutée au chutier Rough Cuts et chargée 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 sur les différentes pistes.

- 5 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.

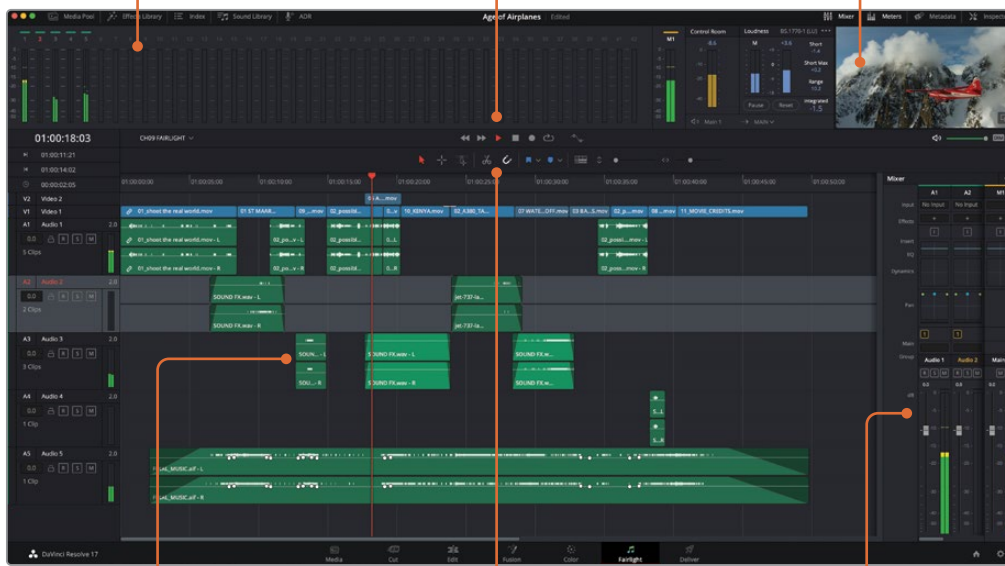
La timeline sur laquelle vous avez travaillé dans la page Montage, qui comprend les pistes de différentes couleurs, les marqueurs et les niveaux audio, est désormais disponible sur la page Fairlight. Elle semble légèrement différente, car cette page est optimisée pour l'enregistrement, le montage et le mixage multipiste. Comme vous pouvez le voir, l'interface par défaut se concentre sur la timeline audio.



Vumètres pour contrôler les niveaux audio et le loudness.

Commandes de transport pour lire et naviguer dans le plan.

Viewer intégré affichant la vidéo associée à l'audio.



Timeline affichant toutes les pistes audio et leurs canaux.

Barre d'outils contenant les outils les plus utilisés et l'enregistrement.

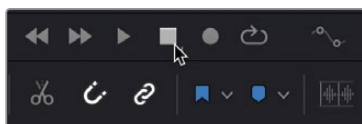
Mixeur reposant sur les pistes pour régler les niveaux des pistes.

- 6 Appuyez sur Majuscule-Z pour visualiser tous les plans dans la timeline.
- 7 Placez la tête de lecture au début de la timeline, ou appuyez sur la touche Début.
- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture du film.

Comme sur la page Cut, la tête de lecture conserve sa position et les pistes de la timeline défilent.

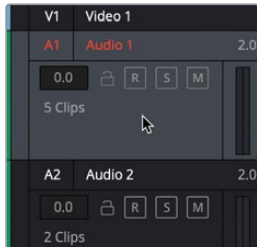
ASTUCE Pour que la timeline bouge comme sur la page Montage, utilisez le menu Affichages de la timeline.

- 9 Appuyez sur la touche K pour interrompre la lecture, puis appuyez deux fois sur L pour lire en accéléré.
- 10 Appuyez sur J pour rembobiner.
- 11 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.



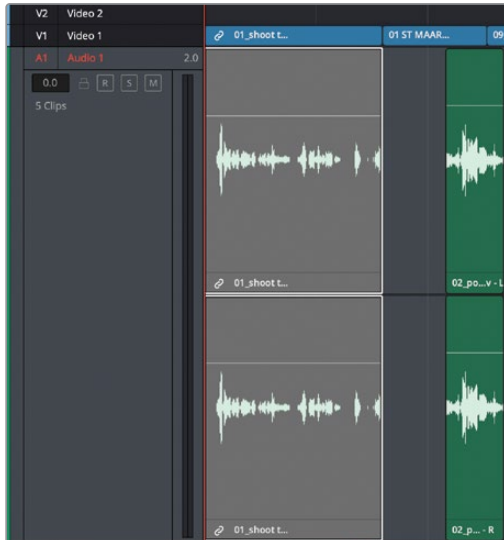
Vous remarquerez que contrairement à la page Montage, chaque piste affiche le nombre de canaux qu'elle contient. Agrandissons la piste verticalement pour voir plus clairement les deux canaux de la piste Audio 1.

- 12 Dans l'en-tête de la timeline, sélectionnez la piste que vous voulez allonger ici, Audio 1.



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.

- 13 Pour allonger verticalement la piste Audio 1, maintenez le bouton Majuscule enfoncé, puis faites rouler la molette de la souris.



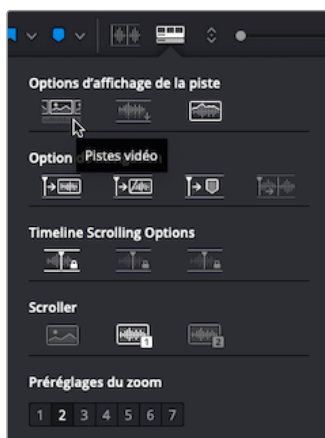
REMARQUE Si votre souris ne comporte que deux boutons, (on vous conseille d'en acheter une avec trois boutons), utilisez les curseurs verticaux et horizontaux dans la barre d'outils pour modifier la taille des pistes.

Les commandes de transport standard sont accompagnées des commandes dédiées à l'audio : En boucle (Loop) et Enregistrement (Record).

Visionner l'image

Dans un workflow de postproduction audio standard, un monteur audio crée sa bande-son en utilisant une vidéo de référence sur un écran externe. Avec Resolve, vous n'en avez pas besoin puisque la page Fairlight comprend un viewer qui affiche déjà cette vidéo. Vous pouvez également afficher et masquer tous les points de coupe sur les pistes vidéo ou film fixe en bas de la timeline.

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le menu Affichages de la timeline (Timeline view options).
- 2 Cliquez sur le bouton Pistes vidéo (Video Tracks) pour masquer les pistes vidéo montées en haut de la timeline.

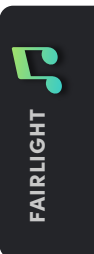


- 3 Sous le bouton Pistes vidéo (Video Tracks), cliquez sur Scroller vidéo pour afficher le film fixe en bas de la timeline.
- 4 Lancez la lecture de la timeline pour regarder le film fixe et écouter l'audio. Ensuite, interrompez la lecture.

Nous allons passer sur un affichage des pistes vidéo plus classique.

- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur le menu Affichages de la timeline (Timeline view options).
- 6 Cliquez sur le bouton Pistes vidéo (Video Tracks) pour afficher les pistes montées, puis cliquez sur le bouton Scroller Vidéo pour masquer le film fixe.

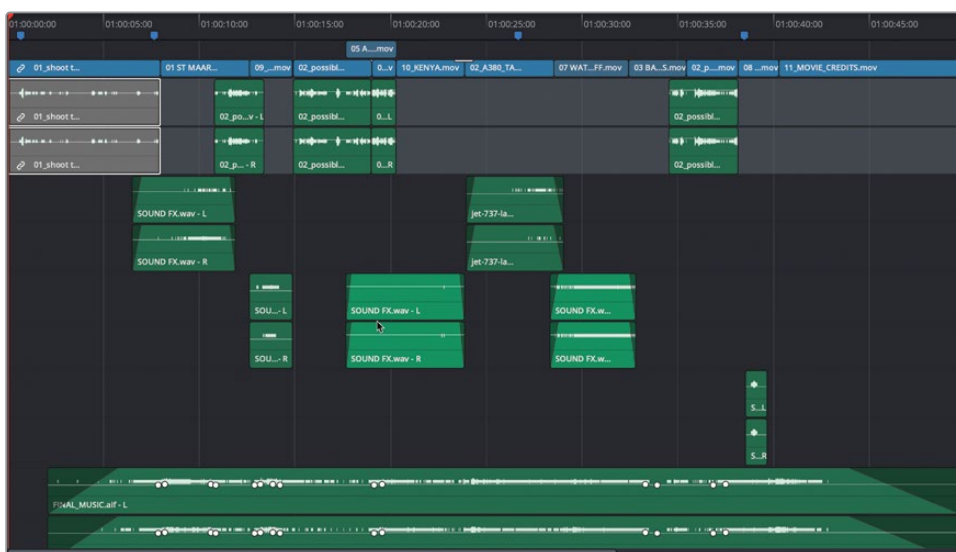
Le montage vidéo apparaît au-dessus des pistes audio dans la timeline Fairlight. Si vous travaillez avec une carte DeckLink ou UltraStudio de Blackmagic Design, vous pouvez choisir d'afficher cette vidéo sur un écran externe.



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.

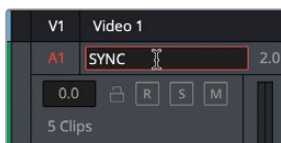
- 1 Maintenez la touche Majuscule enfoncée et faites défiler la molette du centre de la souris pour réduire la taille de la piste Audio 1 verticalement jusqu'à ce que vous voyez les cinq pistes audio sur la timeline.



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**.



Cette piste contient les sons de l'interview. Les deux pistes suivantes contiennent les effets sonores et les deux dernières, la musique.

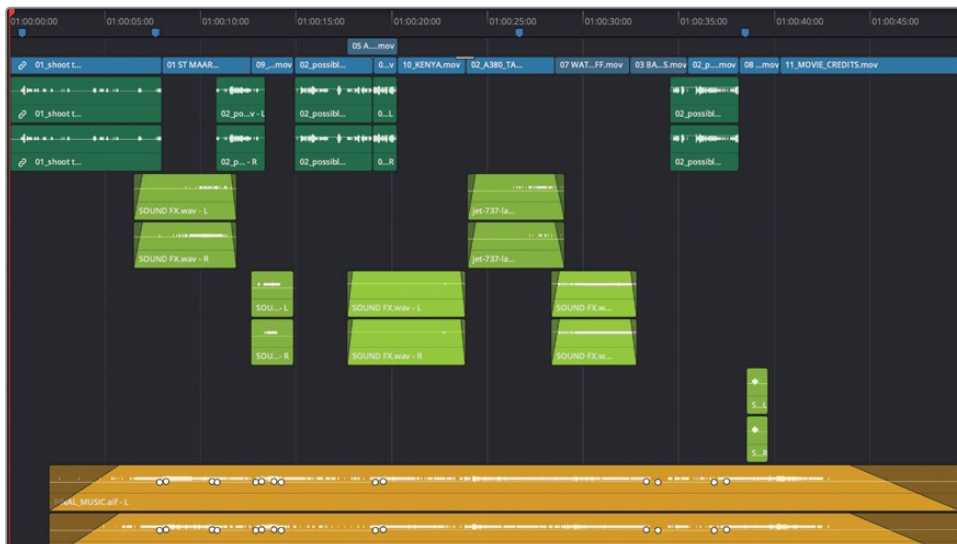
- 3 Appuyez sur la touche Tab pour aller sur la piste suivante.
- 4 Renommez Audio 2 **SFX 01**. Appuyez sur Tab et renommez Audio 3 **SFX 02**. Appuyez sur Tab et renommez Audio 4 **SFX 03**.
- 5 Appuyez sur Tab et renommez Audio 5 **MUSIC**.

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 (Change Track Color > Lime).



- 7 Faites de même pour SFX 02 et SFX 03.
- 8 Faites un clic droit sur l'en-tête MUSIC, et choisissez Modifier la couleur de la piste > Jaune (Change Track Color > Yellow).



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.

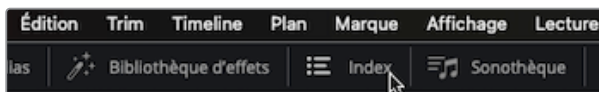
Visualiser l'index

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.

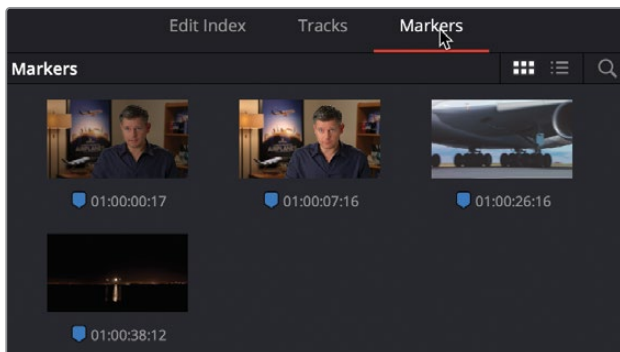
Et même si vous travaillez seul sur ce projet, nous vous recommandons tout de même de dresser ce plan de montage audio. Tous les éléments qui le composent seront regroupés dans l'index. Vous y retrouverez notamment les marqueurs que vous avez créés dans la page Montage.

- 1 En haut à gauche de l'interface, appuyez sur le bouton Index.



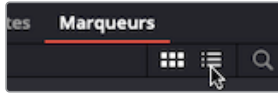
La fenêtre Index comprend trois onglets. Le premier onglet est une copie de l'index de la timeline. L'onglet Pistes liste toutes les pistes de la timeline. Le troisième onglet Marqueurs affiche tous les marqueurs.

- 2 Dans la fenêtre Index, cliquez sur l'onglet Marqueurs.



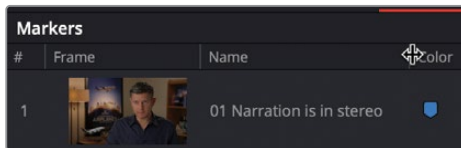
On y trouve le timecode et une vignette qui représentent l'image du plan où se trouve le marqueur. Il comprend également les noms et les informations saisies dans les notes.

- 3 En haut de la fenêtre Index, cliquez sur l'icône Liste.

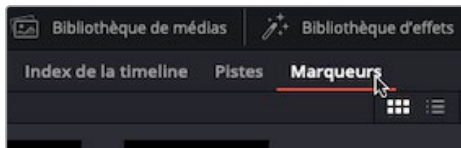


En affichage Liste, vous pouvez utiliser les informations des colonnes pour créer un plan de montage audio adapté à vos besoins.

- 4 Faites un clic droit sur un des en-têtes des colonnes et décochez TC de départ, TC de fin, Durée et Notes pour les masquer.
- 5 Glissez le bord droit de la colonne Nom jusqu'à ce que voyiez tout le nom du marqueur.



- 6 Cliquez sur l'en-tête pour trier les marqueurs dans l'ordre.



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 déplacer la tête de lecture de la timeline sur un marqueur, vous pouvez utiliser la vignette dans la liste des marqueurs.

- 7 Double-cliquez sur la vignette pour aller 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.



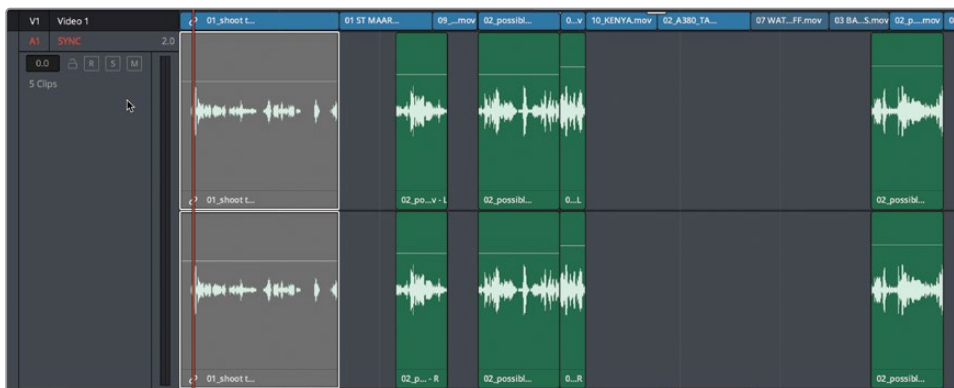
La tête de lecture est automatiquement placée sur le marqueur dans la timeline. On voit que la narration SYNC est réglée sur stéréo. Il est assez courant de monter la narration ou les dialogues en stéréo, mais il est tout de même plus fréquent de les enregistrer et de les lire en mono.

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 peaufiner 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. Regardons la piste A1 SYNC de plus près.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez l'en-tête de la piste A1 SYNC.
- 2 Pour modifier la taille des pistes verticalement, maintenez le bouton Majuscule enfoncé, puis faites rouler la molette de la souris.

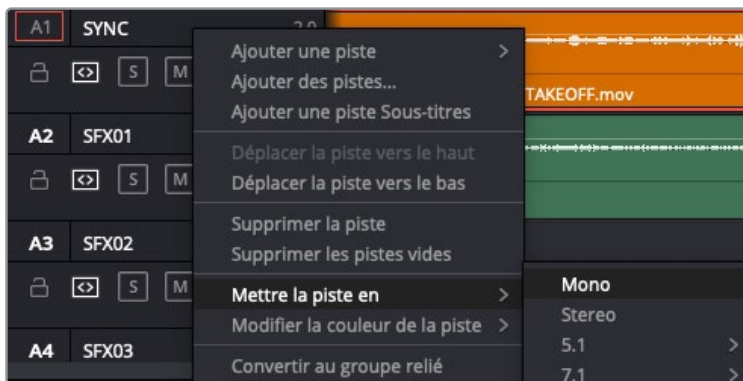


Ces plans de la piste SYNC affichent deux formes d'onde : ce sont des pistes stéréo à deux canaux.

- 3 Sur la piste A1 SYNC, cliquez sur le bouton Solo et lancez la lecture. Les canaux gauche et droit semblent identiques.

En général, la narration est enregistrée en mono. Quand on regarde les formes d'onde A1 SYNC, on voit que les deux canaux affichent la même forme d'onde. Ils sont de la même taille et ont la même forme. Sans lancer la lecture des plans, la forme d'onde nous informe que les canaux audio de ces plans sont identiques. On comprend donc que les canaux sont identiques et que les plans sont enregistrés en mono. Écoutez les plans. Aucune différence n'est audible entre les canaux gauche et droit. Ils sont donc bien identiques. Pour convertir ces plans en mono rapidement, il faut simplement mettre toute la piste en mono.

- 4 Faites un clic droit sur l'en-tête A1 SYNC et choisissez Mettre la piste en > Mono (Change Track Type To > Mono).



Après cette conversion, trois éléments de la piste 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.

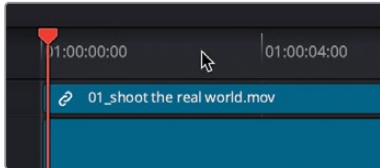
- 1 Dans l'index, double-cliquez sur l'image du deuxième marqueur.

La tête de lecture se place automatiquement à la fin du premier plan de la piste SYNC. Les notes du marqueur dans l'index indiquent que le dernier mot du plan a été coupé trop tôt.

Lancez la lecture de la timeline pour écouter le dialogue.

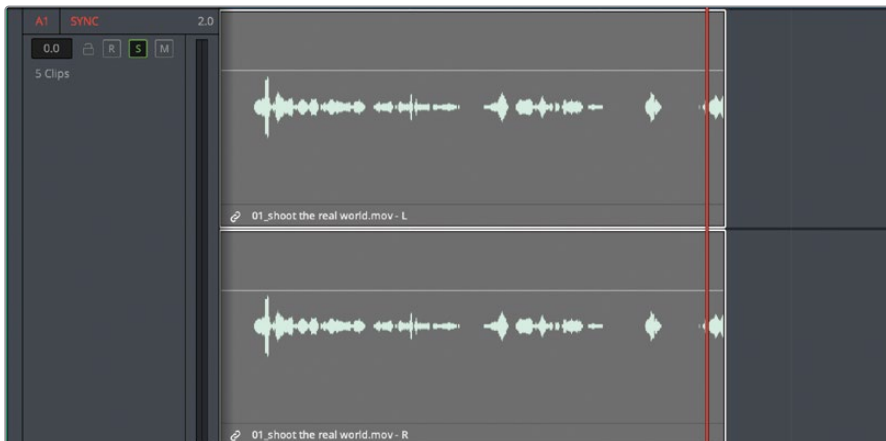


- 2 Pour positionner la tête de lecture au début de la timeline, comme sur la page Cut, faites glisser la règle temporelle ou maintenez la molette centrale de la souris enfoncée et faites défiler la fenêtre Timeline.



REMARQUE Si la tête de lecture n'est pas fixe, ouvrez le menu Affichages de la timeline et sélectionnez le bouton Tête de lecture fixe (Fixed Playhead) dans Options de la timeline (Timeline Options).

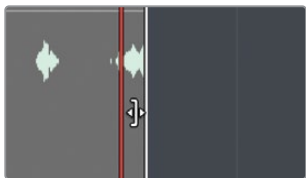
- 3 Pour lire le premier plan, appuyez sur la barre d'espace.
En effet, le dernier mot du plan est interrompu un peu trop tôt. Vous pouvez rallonger légèrement le plan pour inclure le dernier mot. Vous pouvez également zoomer dans la forme d'onde pour voir plus clairement le dernier mot.
- 4 Maintenez la touche Opt (macOS) ou Alt (Windows) et faites défiler le bouton central de la souris pour zoomer et dézoomer dans la forme d'onde. Vous pouvez aussi tirer le curseur horizontal dans la barre d'outils.



Même si Fairlight est conçu pour la production audio, le comportement des outils de rognage est le même que sur la page Montage. Si vous rognerez une piste Audio reliée à une vidéo, la vidéo est également rognée. Si vous ne voulez pas que la vidéo soit rognée, il faut délier les pistes.

- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Lier la sélection (Link Selection) pour délier les pistes.

- 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.



Écoutons maintenant la fin du plan.

- 8 Placez la tête de lecture quelques minutes avant la fin du plan.
- 9 Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.
- 10 Appuyez sur le bouton Solo de la piste A1 SYNC.
- 11 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Lier la sélection (Link Selection) pour relier les pistes.

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

Une fois les pistes comportant de la narration 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 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 2 Maintenez la touche Majuscule enfoncée et faites défiler la molette centrale de la souris pour modifier la taille des pistes verticalement jusqu'à ce que vous voyez les cinq pistes audio.
- 3 Double-cliquez sur le troisième marqueur dans l'index, « 03 Missing SFX on A4 ». La tête de lecture va au début du plan d'effet sonore A4.
- 4 Appuyez sur le bouton Solo de la piste A4, SFX 03.



- 5 Maintenez la touche Option (macOS) ou Alt (Windows) et faites défiler la souris ou les curseurs horizontalement dans la barre d'outils pour zoomer dans les effets sonores.

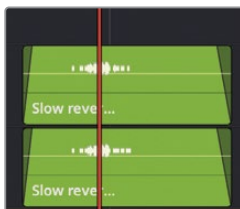
Écoutons le son de cette piste et regardons la vidéo pour comprendre ce que nous allons en faire.

- 6 Appuyez sur la barre d'espace pour lire l'effet sonore jusqu'au générique.

Il s'agit d'un son fort et unique qui correspond à l'image d'un avion en vol. Dans les notes du marqueur, on voit que ce plan doit être copié et aligné avec l'image de l'avion en vol.

Gardez bien à l'esprit que les fonctions copier-coller de la page Fairlight ont été conçues pour placer les plans sur la tête de lecture. Faites donc bien attention à la sélection et à la position de la tête de lecture quand vous copiez et collez des effets sonores.

- 7 Faites défiler la règle temporelle ou la molette centrale de la souris pour placer la tête de lecture au milieu du son sur la forme d'onde.



Si vous regardez le viewer, vous voyez que le milieu de l'effet sonore est aligné avec l'image de l'avion presque hors champ.

- 8 Sélectionnez le plan Swoosh sur les pistes A4 et SFX 03, puis appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 9 Faites défiler la règle temporelle ou la molette centrale de la souris pour déplacer la tête de lecture de la timeline jusqu'à ce que les deux avions soient presque hors champ.



Pendant ce mouvement, vous verrez que la copie du plan apparaît en transparence sur la timeline. La tête de lecture conserve sa position initiale. Cela permet de positionner facilement le bruit au bon endroit.

- 10 Une fois la tête de lecture positionnée juste au moment où les avions sont sur le point de sortir de l'écran, appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller le plan à cet emplacement.



Visualisons le nouvel effet sonore.

- 11 Faites défiler la règle temporelle ou la molette centrale de la souris pour déplacer la tête de lecture de la timeline au niveau de l'effet sonore sur la piste A4 SFX 03.
- 12 Pour visionner l'effet, appuyez sur la barre d'espace.
- 13 Désactivez le bouton Solo sur la piste A4 SFX 03.

Si vous trouvez que l'alignement n'est pas parfait, vous pouvez répéter le processus. Cette fois, en coupant l'effet sonore copié et en le déplaçant à l'aide de la tête de lecture. Cette méthode (plutôt que de se servir des touches, (virgule) ou . (point) permet de déplacer la tête de lecture par incrément de sous-images.

Enregistrer l'audio sur la timeline

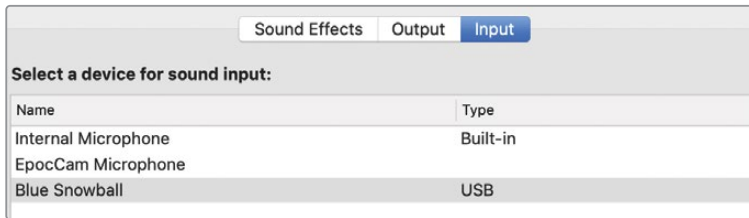
Vous pouvez enregistrer vos propres voix off directement sur la page Fairlight de DaVinci Resolve. Il suffit de brancher un micro, de le relier à la piste, d'assigner l'entrée à la piste et de commencer l'enregistrement.

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.

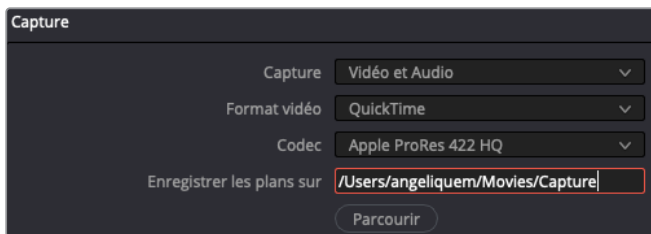
REMARQUE Si vous ne possédez pas de micro externe, vous pouvez utiliser le micro de votre ordinateur. Si vous ne possédez aucun micro, lisez simplement les étapes décrites ci-dessous et reprenez l'exercice une fois les concepts bien assimilés.



- 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 (Capture and Playback).
- 6 Dans le champ Enregistrer les plans sur (Save clips to), cliquez sur le bouton Parcourir (Browse) et choisissez l'emplacement d'enregistrement des nouveaux fichiers.



ASTUCE L'emplacement de la capture par défaut est réglé sur les fichiers de travail sélectionnés dans les préférences au chapitre 1. Ce paramètre sert uniquement lorsque vous voulez écraser cette préférence.

- 7 Cliquez sur Annuler ou Enregistrer pour fermer la 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 régler 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 dans le mixeur pour assigner le micro à cette nouvelle piste.

- 1 Faites un clic droit sur un des en-têtes, et choisissez Ajouter des pistes (Add Tracks).



- 2 Dans la fenêtre Ajouter des pistes, réglez l'option Nombre de pistes (Number of tracks) sur 1. Réglez le paramètre Positionnement sur En dessous de SYNC. Réglez l'option Type de piste audio (Audio Track Type) sur Mono.



- 3 Cliquez sur Ajouter des pistes (Add Tracks) pour refermer le dialogue.

Une nouvelle piste mono apparaît sous A1. Vous pouvez désormais choisir l'entrée de cette piste. Pour assigner une entrée, vous pouvez utiliser les paramètres d'entrée du panneau Mixeur (Mixer).

- 4 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.

Sur le mixeur (affiché à droite de la page Fairlight), l'option Entrée est disponible en haut de chaque canal, juste sous le numéro de la piste. Vous pouvez l'utiliser pour assigner le micro connecté et enregistrer la piste A2 VO.

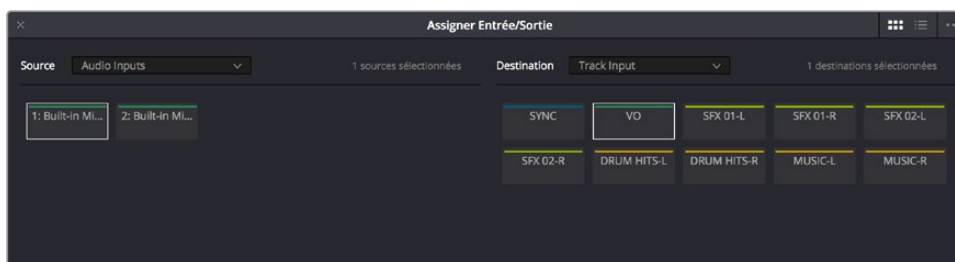


- 5 En haut du canal A2 VO, cliquez sur Aucune (None) pour ouvrir le menu et choisissez Entrée (Input).



La fenêtre Assigner Entrée/Sortie (Patch Input/Output) 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 (Patch), puis fermez la fenêtre.

La piste a été créée et l'entrée audio assignée. Maintenant, vous pouvez armer la piste pour vous entraîner.

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.

ASTUCE Si vous n'utilisez pas de casque et que le son de votre ordinateur est trop élevé, armer la piste peut provoquer du feedback. Avant d'armer la piste, connectez un casque ou baissez le volume de l'ordinateur.

- 1 Dans l'index, double-cliquez sur la dernière vignette pour déplacer le marqueur. C'est ici que vous allez enregistrer la voix off.

- 2 Sur la piste A2, cliquez sur le bouton R pour armer l'enregistrement.



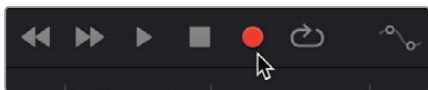
ASTUCE Assurez-vous que le bouton Solo des autres pistes n'est pas activé, sinon vous n'entendrez pas la piste A2 VO.

Le nom de la piste et le bouton d'activation s'allument en rouge, vous êtes prêt à enregistrer.

La phrase est la suivante :

« *In the age of airplanes, we have become explorers once again.* »

- 3 Répétez cette phrase plusieurs fois avant de vous lancer.
- 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 Pour écouter l'enregistrement, désarmez la piste VO en appuyant sur le bouton R dans l'en-tête de la timeline.



- 6 Placez la tête de lecture juste avant le plan que vous venez d'enregistrer et écoutez le rendu.

ASTUCE Si vous avez activé le bouton Solo sur A2 avant l'enregistrement, désactivez-le maintenant.



Même si pour ce projet, vous n'avez pas besoin d'aller plus loin, souvenez-vous que la page 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 du 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, sélectionnez le chutier Audio.

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.



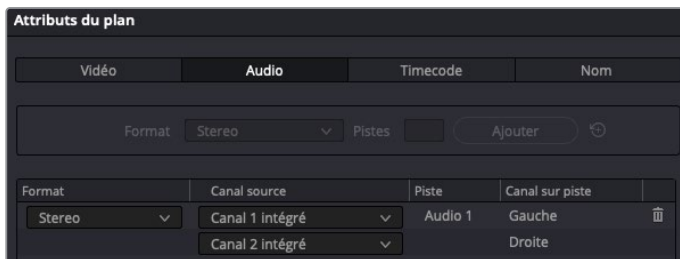
Sans même lire le plan, la présence de deux formes d'onde vous indique qu'il s'agit d'un plan stéréo. Vous voyez que la crête du canal supérieur (canal 1) monte moins haut que celle du canal inférieur. Cela signifie que le volume sonore de ce canal est moins élevé. Écoutons-les pour entendre la différence.

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.



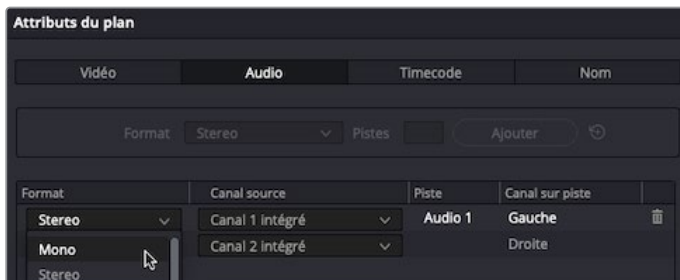
Le canal gauche, Canal 1, n'est pas aussi clair que le canal droit, Canal 2. Les dialogues ou les interviews sont souvent enregistrés avec deux micros. En général, le son enregistré par une perche est de très bonne qualité alors que le son des micros-cravates sert principalement d'élément de secours. 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.
- 5 En haut de la fenêtre Attributs du plan (Clip Attributes), cliquez sur l'onglet Audio.

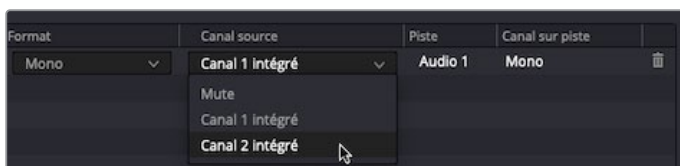


Cette fenêtre permet de voir le format audio du plan, ainsi que le mappage des canaux. Le canal gauche (canal 1) est utilisé par défaut quand un plan stéréo est monté sur une piste mono. Ce réglage peut être modifié dans cette fenêtre.

- 6 Dans le menu déroulant Format, choisissez Mono.



- 7 Dans le menu déroulant Canal source (Source channel), choisissez Canal 2 intégré (Embedded Channel 2).

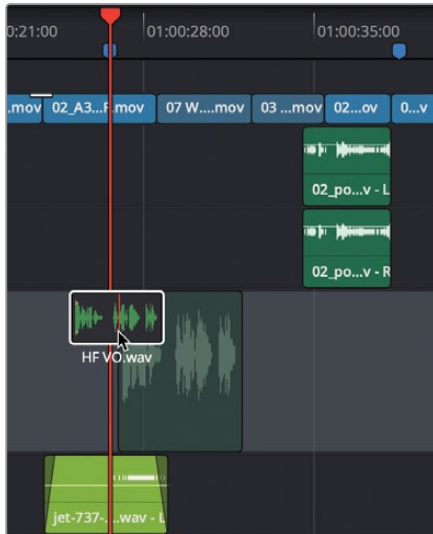


- 8 Cliquez sur OK pour fermer la fenêtre.

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.



- 9 Dans la timeline, sélectionnez le plan VO temporaire que vous avez enregistré, puis appuyez sur Supprimer pour le supprimer.
- 10 Faites défiler la règle temporelle ou la molette centrale de la souris pour placer la tête de lecture sur le marqueur signalant où devrait commencer la VO.
- 11 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.



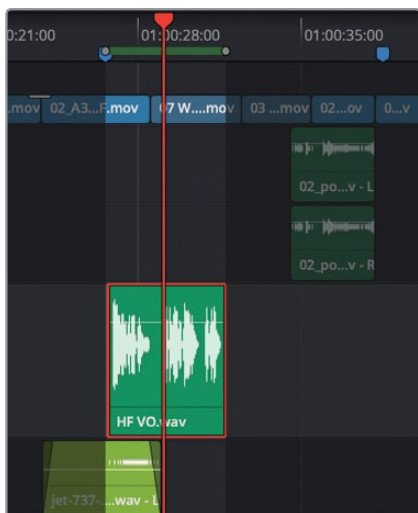
- 12 Lancez la timeline pour entendre le mix de toutes les pistes.

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 macOS, 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 Placez la tête de lecture de la règle temporelle sur le plan HF VO dans la timeline.
- 2 Sélectionnez la piste A2 VO dans l'en-tête de la timeline et appuyez sur X pour saisir les points d'entrée et de sortie autour du plan HF VO.



- 3 Appuyez sur le bouton Solo de la piste VO pour l'écouter sans entendre les autres éléments sonores de la bande-son.
- 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.

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.

- 5 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.
- 6 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.

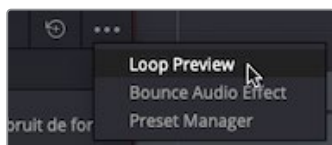
ASTUCE Pour supprimer le plug-in audio, faites un clic droit sur le plan dans la timeline et choisissez Supprimer les attributs (Remove Attributes). Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez Plug-ins et cliquez sur Appliquer.

- 7 Dans la section Fréquence (Frequency), 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.

- 8 Dans le coin supérieur droit de la fenêtre De-Hummer, cliquez sur le menu Options et choisissez la lecture en boucle.



Ce plan est lu en continu, ce qui permet d'entendre les changements immédiatement.

- 9 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.

- 10 Jouez avec la molette Slope jusqu'à ce que le bruit de fond soit réellement réduit.
- 11 Quand vous avez fini, cliquez sur le menu Option et interrompez la lecture en boucle.
- 12 Refermez la fenêtre De-Hummer et désactivez le bouton Solo sur A2 VO.

ASTUCE Une fois la fenêtre de l'effet audio refermée, vous pouvez accéder de nouveau aux commandes dans l'inspecteur.

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.

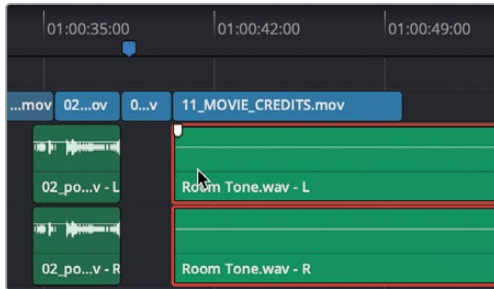
Appliquer une réduction du bruit à une piste

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 Réduction de bruit (Noise Reduction) de Resolve sur la piste A1 SYNC. Ensuite, vous en ferez un échantillon pour supprimer le bruit automatiquement.

L'effet Réduction de bruit (Noise Reduction) fonctionne mieux quand il est possible d'entendre le bruit seul sur la piste. Heureusement, dans cette production, la présence sonore a été enregistrée. Vous pouvez donc l'ajouter à la timeline.

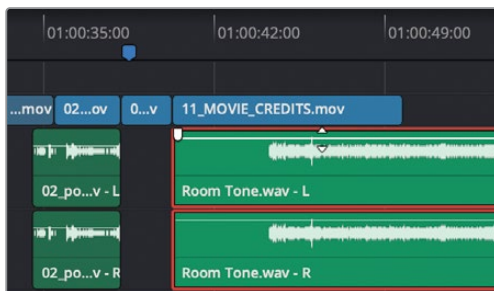


- 1 Ouvrez la bibliothèque de médias et dans le chutier Audio, faites glisser le plan Room Tone à la fin de la timeline sur la piste SYNC.

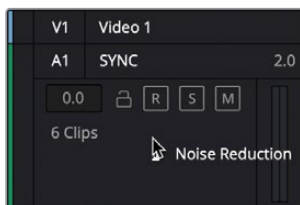


Ce plan sert d'échantillon de bruit. Vous pourrez ainsi l'enlever sur les autres plans de cette piste. Mais comme la présence sonore est assez faible, vous allez augmenter le volume.

- 2 Avec la courbe de niveau de la timeline, augmentez le volume jusqu'à ce que la forme d'onde soit bien visible.



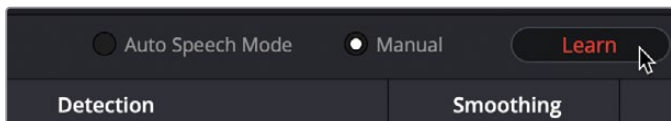
- 3 Dans la bibliothèque d'effets, faites glisser le plug-in Réduction de bruit (Noise reduction) sur l'en-tête de la piste A1 SYNC.



Même si le plug-in Réduction de bruit comprend un grand nombre de commandes, seules quelques secondes d'un plan sans bruit permettent de recueillir un échantillon et de supprimer automatiquement le bruit du reste de la piste.

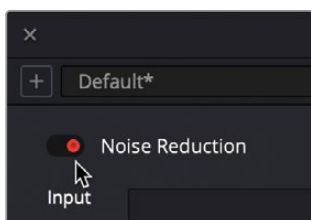
- 4 Cliquez sur le bouton Solo de la piste SYNC.

- 5 Cliquez sur le bouton Analyser (Learn) et lisez quelques secondes du plan avec le fond sonore.



En analysant et en lisant le plan contenant le bruit que vous voulez supprimer, vous enlevez le bruit des autres plans de la piste. C'est un des bénéfices des plug-ins.

- 6 Faites glisser la règle temporelle pour placer la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.
- 7 Cliquez sur le bouton rouge en haut à gauche de la fenêtre pour désactiver le plug-in.



- 8 Cliquez de nouveau sur ce bouton pour entendre le son avec le plug-in.

Et voilà !

- 9 Quand vous avez terminé, interrompez la lecture. Fermez la fenêtre de réduction du bruit.
- 10 Supprimez la présence sonore de la timeline.

Le plug-in Réduction de bruit (Noise Reduction) est un des Fairlight FX les plus puissants de DaVinci Resolve. Maintenant que vous avez compris à quel point il est facile d'utiliser ces plug-ins, appliquez-les à vos propres projets et n'ayez pas peur de vous tromper.

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 les unes par rapport aux autres afin de créer une bande-son harmonieuse.

- 1 Ce plan est lu en continu, ce qui permet d'entendre les changements immédiatement.
- 2 Vérifiez que le mixeur est ouvert, tirez le bord gauche pour visualiser tous les canaux.



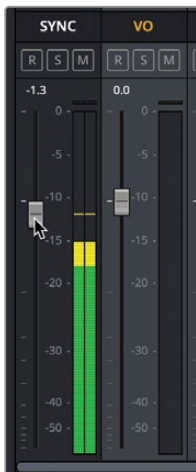


Cette fenêtre comprend des canaux dédiés aux pistes qui se trouvent sur la timeline et un canal Master. Chaque canal est identifié par la couleur de la piste à laquelle il est associé. Contrairement à l'inspecteur, dans lequel vous pourrez régler le volume de chaque plan, le fader du mixeur s'applique à toutes les pistes.

- 3 Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher une vue d'ensemble de la timeline.
- 4 Faites glisser la règle temporelle pour placer la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur la barre d'espace pour la visualiser dans son intégralité.

Le volume de l'interview semble un peu trop faible et celui du plan HF VO est trop élevé. Nous allons rapidement régler ce problème. Vous pouvez régler le volume d'une piste dans le mixeur en utilisant les faders correspondant aux pistes SYNC. et VO

- 5 Lancez la lecture de la timeline et tirez le fader SYNC vers le haut jusqu'à ce que la voix soit plus audible. Ensuite, ajustez le fader VO pour régler le volume au bon niveau.



- 6 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 Introduction to Fairlight Audio Post with DaVinci Resolve.

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.

Révision

- 1 Sur la page Fairlight, comment peut-on faire un raccord fin Ripple ?
- 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 Vrai ou faux ? Vous pouvez appliquer un Fairlight FX à un plan ou à une piste.



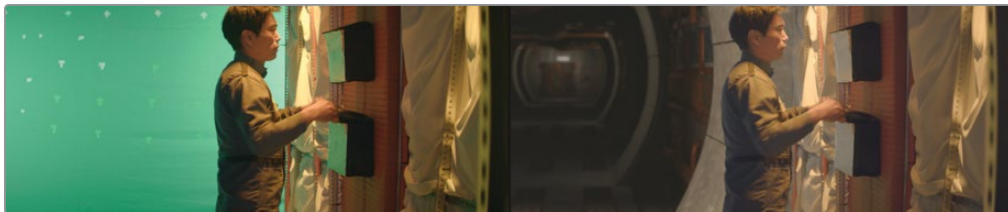
Réponses

- 1 Sur la page Fairlight, il n'est pas possible d'effectuer un raccord fin Ripple. Toutes les opérations de rognage dans la page Fairlight écrasent les autres éléments. Cela évite de désynchroniser l'audio et la vidéo.
- 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. Ensuite, choisissez Mono dans le menu Format.
- 4 Faux. Le De-hummer atténue les bruits sur une large bande de fréquences.
- 5 Vrai. Vous pouvez appliquer un Fairlight FX à un plan ou à une piste.

Introduction au compositing

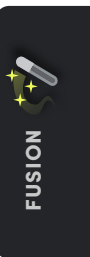
Si des mutants et des aliens doivent envahir la Terre, les réalisateurs se tournent vers les artistes VFX pour créer ces séquences de toute pièce. Les effets visuels sont des images de synthèse qui permettent de créer des séquences qui ne pourraient pas être filmées sur le plateau. Toutes les scènes qui sont trop difficiles, trop dangereuses ou trop chères à tourner sont désormais réalisées à l'ordinateur.

DaVinci Resolve 17 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 uns 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, la 3D, les mouvements de particules ou bien l'éclairage.

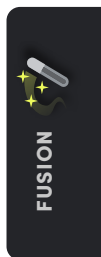
Et même si vous êtes engagé comme monteur ou étalonneur, vous serez sans doute amené à réaliser de petits effets. Comme pour tout autre aspect de la production audiovisuelle, il faudra du temps et de la patience avant de pouvoir maîtriser les outils et les techniques décrites dans ce livre. Il est indispensable 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 à 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.

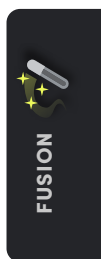


Animaux et enfants

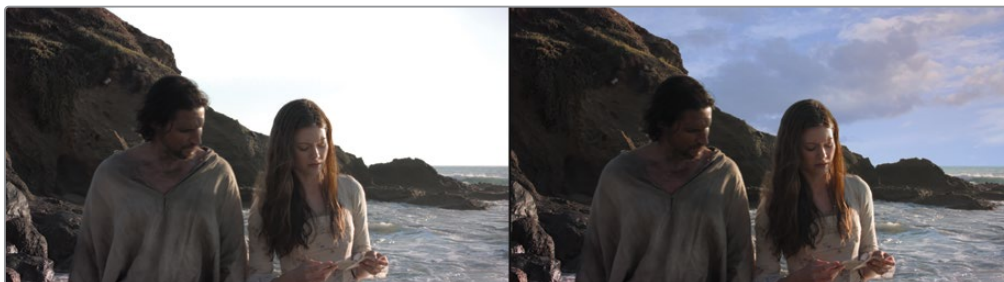
Tout comme la météo, le comportement des animaux et des enfants est imprévisible et peut poser problème pendant un tournage. La pratique consiste donc à filmer ces scènes séparément afin de ne pas retarder le projet. Grâce au compositing, vous pouvez composer des scènes et donner l'impression que tout a été tourné en même temps.

Remplacer le ciel

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 Bruit (Fast Noise) ou volumétriques et le beau ciel bleu dont vous rêviez fera son apparition.

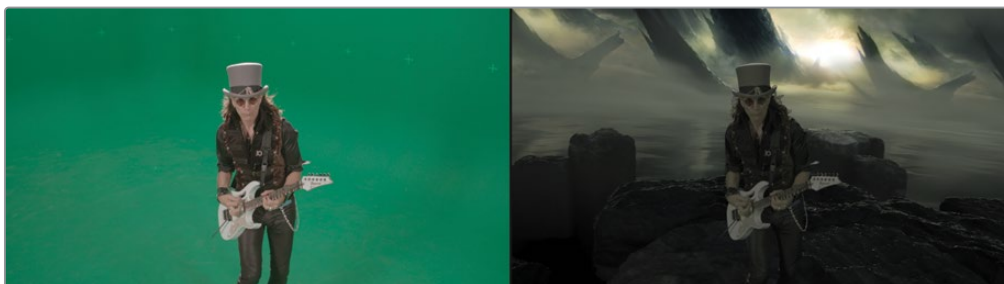


Grâce aux commandes 3D de Fusion, vous pouvez également simuler des éclairages, de la brume et une parallaxe très réaliste. Tous ces outils vous permettront de passer d'un effet passable à un effet ultra réaliste.

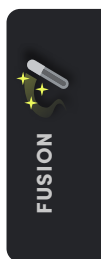
Améliorations du jeu des acteurs et Retouche beauté

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.

Changement de lieu



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.



Faire disparaître 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.

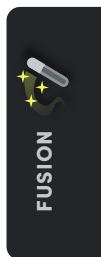
Recréer un décor

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, consistent à animer des éléments graphiques. Il s'agit de présenter 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 son environnement dans ses moindres détails est tout aussi important que la maîtrise des outils techniques.

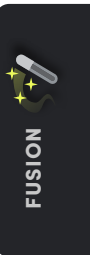
Pour devenir un bon superviseur VFX, vous devez appréhender le monde à travers de nouvelles lunettes et ensuite appliquer ce que vous avez vu dans vos compositions.

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 à 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 13

Créer des effets dans Fusion

Les effets visuels permettent de réaliser des scènes qui vous paraissaient jusque-là impossibles à créer. Que vous regardiez un blockbuster au cinéma, une émission sur votre iPhone ou sur écran de télévision, vous allez rapidement vous rendre compte que les effets visuels sont partout. Avec DaVinci Resolve, vous avez la possibilité de créer vos propres effets visuels pour transporter les spectateurs dans des mondes inconnus.

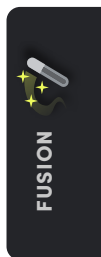
La création d'effets visuels demande du temps et de la pratique, mais une fois que vous maîtriserez ses techniques, vous serez en mesure de donner corps à des histoires qui vous semblaient impossibles à réaliser jusque-là. La page Fusion de DaVinci Resolve comprend tous les outils dont vous avez besoin 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.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 80 minutes de travail.

Objectifs

Explorer l'interface Fusion	390
Ajouter un premier effet	393
Effets de masque	396
Ajouter des plans de la bibliothèque de médias	398
Comprendre le nœud Merge	400
Relier les nœuds Merge en chaîne	402
Insérer et régler les effets	404
Appliquer des effets de la bibliothèque d'effets	406
Organiser les nœuds dans l'éditeur de nœuds	409
Ajouter du texte	410
Animer des images clés	415
Utiliser des modificateurs	419
Révision	423



Dans le chapitre, vous allez créer une vidéo très simple pour ensuite l'intégrer à la scène du film. Les exercices de ce chapitre vont vous apprendre à composer des prises avec les nœuds puissants de Fusion et les outils d'animation. Vous développerez les compétences de base nécessaires à une exploration indépendante de la page Fusion.

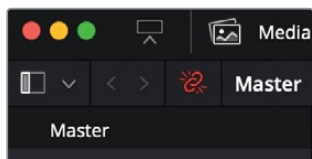
Explorer l'interface Fusion

Sur la plupart des logiciels de montage, vous réalisez votre bout à bout, puis vous peaufinez les images dans la timeline de la page Montage. Si vous voulez travailler sur des compositions ou des animations plus complexes, vous exportez les images, vous ouvrez un autre logiciel, vous importez les images, puis vous rendez le tout afin de pouvoir le réimporter dans le logiciel de montage. Dans l'exercice suivant, vous allez ouvrir un projet qui vous permettra de vous familiariser avec DaVinci Resolve et la page Fusion. Commençons par importer un nouveau projet et ouvrons la page Fusion.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, faites un clic droit dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager) et choisissez Importer (Import).
- 2 Allez sur le dossier R17 Beginners Guide lessons et dans le dossier 13, ouvrez le fichier Hyperlight.drp.

Comme avec le projet Age of Airplanes, les médias de ce projet sont offline. Il faut donc les relier.

- 3 Double-cliquez sur le projet Hyperlight dans le Gestionnaire de projet (Project Manager).
- 4 Si la page Montage n'est pas ouverte, cliquez sur cet onglet.
- 5 Dans la barre de menu principale, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 6 Au-dessus de la bibliothèque de médias, appuyez sur le bouton rouge Relier.



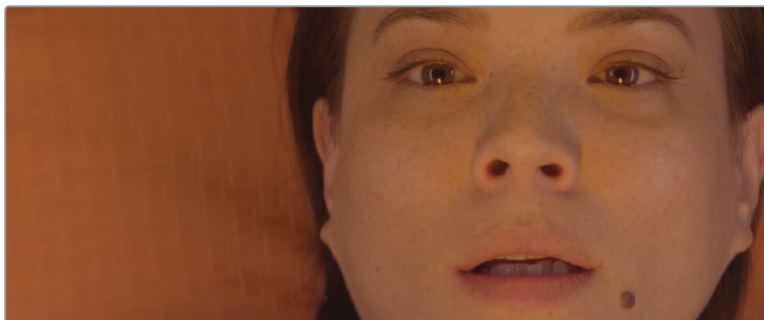
- 7 Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquez sur le bouton Localiser (Locate), allez sur le dossier R17 Beginners Guide lessons, puis cliquez sur Ouvrir (Open) pour relier tous les médias.

La timeline du projet comprend une prise qui nécessite des VFX.

- 8 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture des deux plans.

Il s'agit d'une scène du film de science-fiction *Hyperlight*. La femme est dans la capsule spatiale. Vous allez devoir créer un rendu réaliste pour cette scène en gros plan.

- 9 Placez la tête de lecture sur le gros plan de l'actrice.



- 10 Cliquez sur l'onglet Fusion ou appuyez sur Majuscule-5.

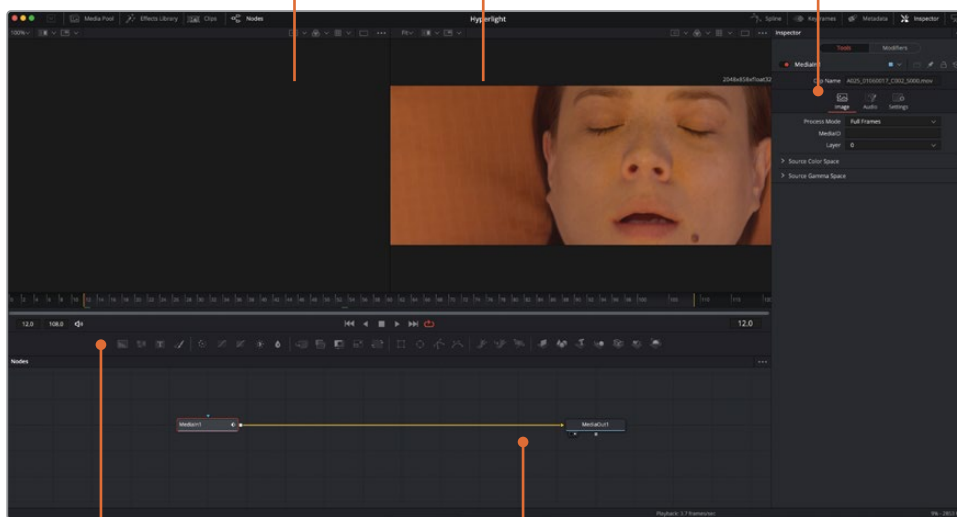
Et voilà, vous venez d'importer une prise dans la page Fusion.

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. C'est un peu l'endroit où vous créez vos effets. Enfin, à droite, on trouve l'inspecteur.

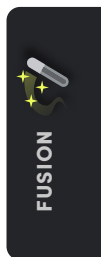
Les viewers gauche et droit affichent les différentes images et effets de vos compositions.

Dans l'inspecteur, vous pouvez afficher et modifier les paramètres des effets ou des outils sélectionnés dans l'éditeur de nœuds.

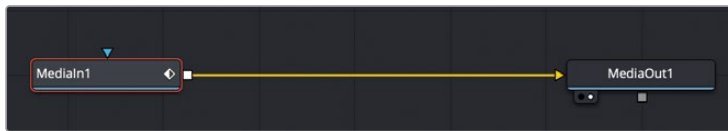


La barre d'outils intègre les effets et les outils les plus utilisés pour les ajouter rapidement à l'éditeur de nœuds.

La zone de travail peut afficher l'éditeur de nœuds, l'éditeur d'images clés ou l'éditeur Spline.

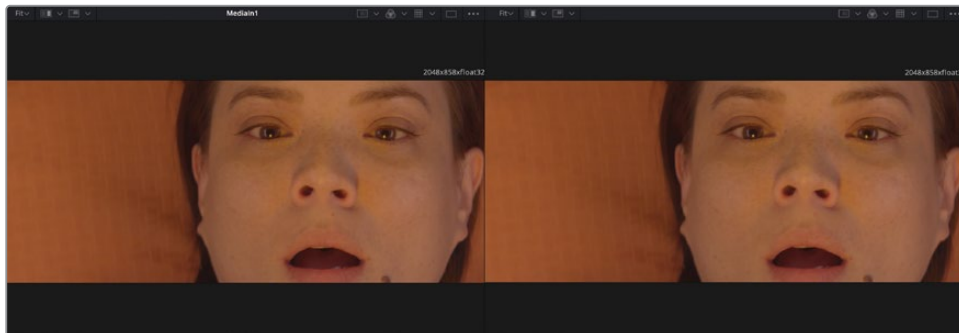


Par défaut, l'éditeur de nœuds est affiché. Fusion ne repose pas sur une timeline, comme la page Montage. Elle offre une structure nodale dans laquelle chaque image et chaque effet est représenté par un nœud.



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.

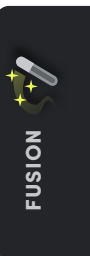
- 11 Placez la souris sur l'espace vide de l'éditeur de nœuds, appuyez sur le bouton du milieu et faites glisser la fenêtre pour placer la structure nodale au centre de l'écran. Tout plan ou fichier importé dans la page Fusion est représenté par un nœud MediaIn dans l'éditeur. Le média affiché pour le 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.
- 12 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.

- 13 Sélectionnez le nœud MediaIn 1. Appuyez sur la touche F2 et renommez le nœud MediaIn 1 **ACTRESS**.

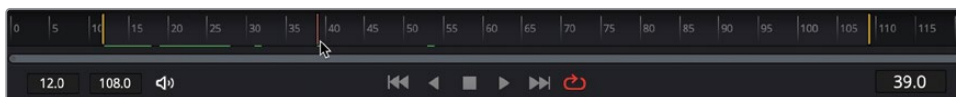


L'éditeur de nœuds ne propose pas de représentation du temps. Il affiche uniquement la façon dont les données des images sont traitées. Sous les viewers, la règle temporelle affiche la durée de l'effet actuel. La tête de lecture (en rouge) sur la règle temporelle peut être déplacée, comme le curseur des viewers source et timeline dans la page Montage.

ASTUCE Par défaut, la règle temporelle et les champs relatifs au temps de la page Fusion affichent les numéros des images. Pour afficher le timecode, choisissez Fusion > Fusion settings, et dans le panneau Defaults, cochez la case Afficher timecode (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.

- 14 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.

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.

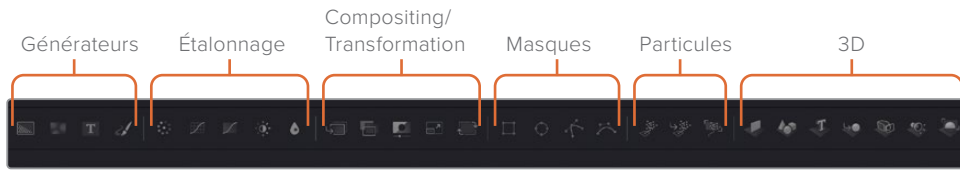
ASTUCE Vous pouvez assigner plus ou moins de mémoire vive pour la lecture de Fusion dans le panneau Préférences (Preferences). La quantité de mémoire vive assignée à la lecture est retenue sur la quantité totale assignée au logiciel DaVinci Resolve.

Ajouter un premier effet

Pour mieux comprendre le fonctionnement des nœuds, appliquons un effet simple à ce plan. Les outils ou effets les plus utilisés se trouvent dans la barre d'outils.

- 1 Placez la souris sur le premier outil pour afficher le nom de l'outil.

Des traits fins séparent les six catégories d'outils. De gauche à droite, on trouve les outils : Générateurs, Couleurs, Compositing/Transformation, Masques, Particules et 3D.



Vous pouvez construire des effets complexes en ajoutant plusieurs outils entre les nœuds MediaIn et MediaOut.

Dans cet exemple, vous allez appliquer un outil de correction de la couleur.

- Placez la souris sur le premier outil après le premier trait de séparation dans la barre d'outils.
- Faites glisser l'outil Color Corrector sur la ligne de connexion entre 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.
- Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez l'effet Color Corrector.

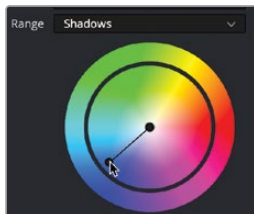
Le résultat apparaît dans le viewer 2, tandis que le plan original reste visible dans le viewer 1.

Quand un nœud est sélectionné dans l'éditeur de nœuds, ses paramètres sont affichés dans l'inspecteur.

Pour donner à la prise un rendu plus froid propre aux films de science-fiction, vous allez ajouter du vert et du bleu.

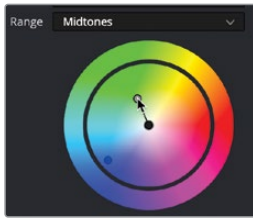
Grâce au paramètre Plage (Range), l'outil Color Corrector limite les réglages aux basses, aux moyennes ou aux hautes lumières.

- Dans le menu déroulant Plage (Range), choisissez Basses lumières (Shadows) et tirez la plage circulaire vers un bleu saturé.

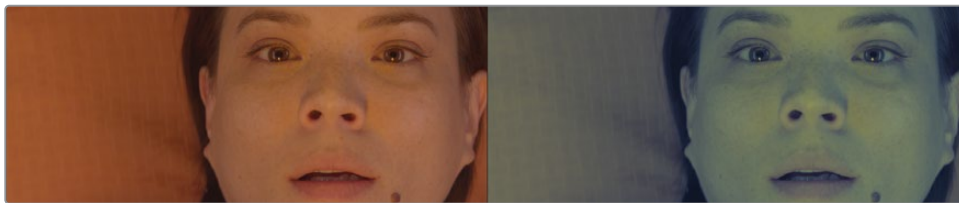


Cela ajoute une teinte de bleu dans les zones les plus foncées du plan.

- 7 Dans le menu Plage (Range), choisissez Moyennes lumières (Midtones) et tirez la plage circulaire vers le vert.



- 8 Dans le menu Plage (Range), choisissez Hautes lumières (Highlights) et tirez la plage circulaire vers le vert.



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 au besoin.

Tout effet appliqué à la page Fusion est visible immédiatement sur la timeline de la page Montage.

- 9 En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Montage, ou appuyez sur Majuscule-4.

La page Montage rend automatiquement en arrière-plan tous les effets Fusion.

ASTUCE Si vous utilisez un cache individuel au lieu du cache automatique, vous pouvez faire un clic droit sur un plan Fusion dans la timeline de la page Montage ou de la page Étalonnage et choisir **Rendre la page Fusion > On (Render Cache Fusion Output > On)** pour mettre les effets Fusion en cache manuellement.

Maintenant que vous avez commencé à créer cet effet, retournons sur la page Fusion.

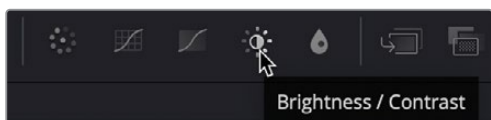
- 10 En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Fusion, ou appuyez sur Majuscule-5. Vous voyez comme la structure nodale de la page Fusion est très intuitive.

Les images entrent à gauche, l'effet est appliqué, puis l'image est envoyée vers la page Montage. Cependant, la plupart des effets visuels utilisent plusieurs images, vous allez donc apprendre à ajouter des images qui n'existent pas dans la timeline de la page Montage.

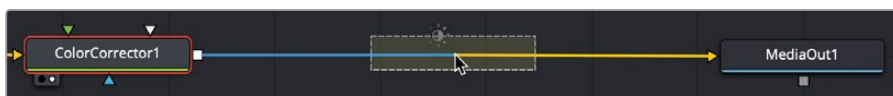
Effets de masque

Les nœuds disposent d'une entrée et d'une sortie pour connecter d'autres nœuds. L'entrée est représentée par un triangle jaune et la sortie est représentée par un carré blanc. Les nœuds comportent également une entrée pour les effets de masque représentés par un triangle bleu. Vous pouvez utiliser l'entrée d'incrustation pour limiter la zone sur laquelle sera appliqué l'effet. Créons un effet de vignettage pour assombrir le contour du visage de l'actrice.

- 1 Dans la barre d'outils, avant le deuxième séparateur, tirez l'outil Brightness/Contrast sur la ligne de connexion entre les nœuds Color Corrector et Media Out.



- 2 Quand la ligne s'allume en bleu, relâchez le nœud pour ajouter l'effet.

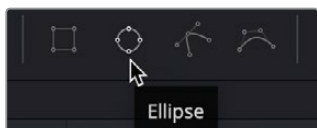


Vous allez changer le gamma pour assombrir l'actrice.

- 3 Une fois le nœud Brightness/Contrast sélectionné, réglez le gamma sur 0.5.

L'image est considérablement assombrie. En ajoutant un outil Matte, vous allez pouvoir cibler les zones auxquelles s'applique l'effet.

- 4 Dans la barre d'outils après le troisième séparateur, tirez l'outil Ellipse sur une zone vide dans l'éditeur de nœuds, juste sous le nœud Brightness/Contrast.



Ces nœuds peuvent être connectés en reliant les entrées et les sorties entre elles.

- 5 Tirez la sortie carrée du nœud Ellipse vers la sortie bleue du nœud Brightness/Contrast.

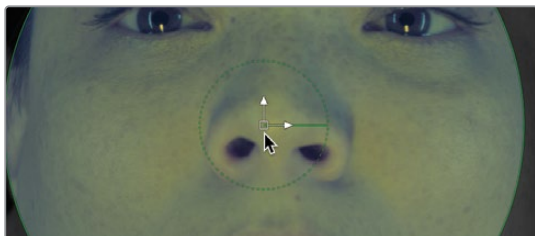


Dans le viewer 2, l'effet est désormais délimité par le masque. Il va falloir inverser le masque de manière à assombrir l'image autour de l'ellipse.

- 6 Dans l'inspecteur, cochez la case Invert pour inverser la sélection.

Vous pouvez encore apporter quelques modifications pour améliorer le rendu.

- 7 Dans le viewer, utilisez les outils à l'écran pour positionner l'ellipse sur le visage de la femme.



- 8 Tirez le bord droit de l'ellipse pour élargir sa forme et couvrir une zone plus grande de l'image.
- 9 Dans l'inspecteur, augmentez le curseur Bord flou (Soft Edge) pour créer un dégradé, du centre vers le contour du masque.
- 10 Utilisez le curseur de saturation pour réduire la saturation sur les zones externes de l'image.

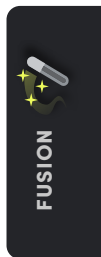
ASTUCE Un petit point gris sous le curseur d'un paramètre affiche sa position par défaut. Pour rétablir la position par défaut, il suffit de cliquer dessus.

Vous pouvez utiliser les commandes à l'écran pour modifier la forme de l'ellipse.

- 11 Dans les commandes de transport, au-dessus de la barre d'outils, appuyez sur le bouton Première image (First Frame) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu, et appuyez sur la barre d'espace pour lire la composition.

ASTUCE Vous pouvez cliquer sur l'icône du haut-parleur à gauche de la barre d'outils pour éteindre le son si vous ne voulez plus l'entendre.

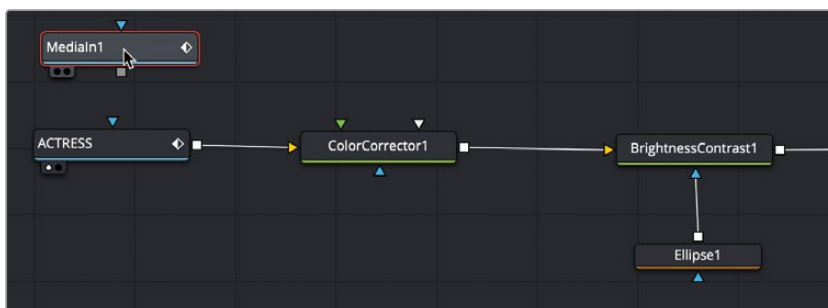
Au cours de cette première lecture, DaVinci Resolve charge les effets dans la mémoire vive. La ligne verte sous la règle temporelle indique les zones en cache de la composition. Une fois que toute la composition est mise en cache dans la mémoire vive, les images sont lues en temps réel.



Ajouter des plans de la bibliothèque de médias

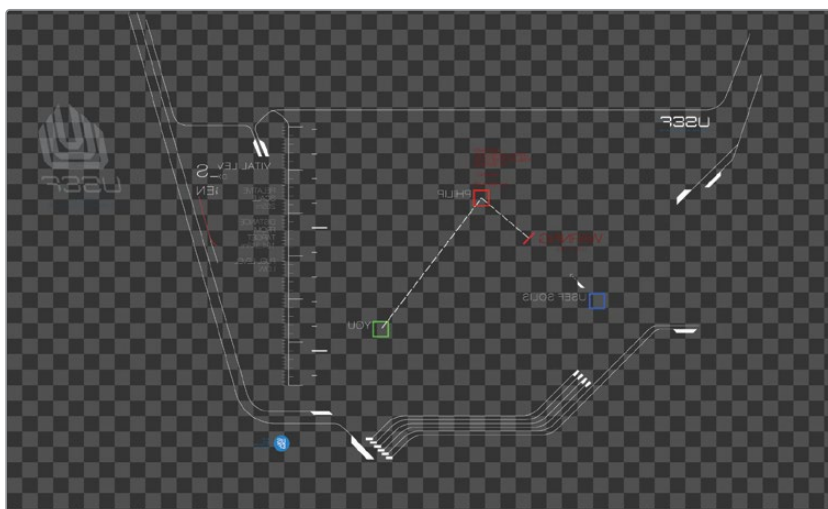
Les effets visuels consistent à mélanger deux sources d'image ou plus en un plan unique. Et même si vous ne voyez qu'un seul plan provenant de la timeline de la page Montage, vous pouvez accéder à n'importe quel plan du projet grâce à la bibliothèque de médias. Pour créer une scène de science-fiction, vous allez ajouter un affichage tête haute (HUD) pour donner l'impression que l'actrice regarde un écran d'ordinateur.

- 1 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque de médias.
- 2 Dans le chutier Master, tirez le plan HUD sur une zone vide de l'éditeur de nœuds.



Un nouveau nœud Medialn 1 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 Medialn 1 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 apparaît de manière à indiquer dans quel viewer l'image est affichée.



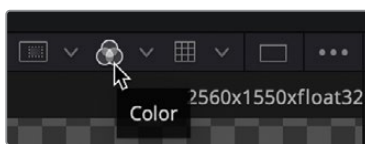
Le point blanc sous le nœud MediaOut indique que l'image est affichée dans le viewer 2. Le viewer 2 affiche donc le signal de sortie composite, qui sera à son tour affiché sur la page Montage.

ASTUCE Si vous passez de la page Fusion à la page Montage, puis si vous retournez sur la page Fusion, le viewer 2 affiche le nœud MediaOut, peu importe l'élément sélectionné sur la page Fusion.

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.

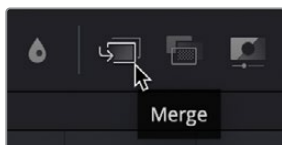
- 5 Cliquez sur le bouton Color ou appuyez sur la touche C pour retourner au mode précédent.
- 6 Cliquez sur le bouton Bibliothèque de médias pour la refermer et agrandir la zone dédiée à l'éditeur de nœuds et aux viewers.

Maintenant qu'un autre élément a été ajouté à l'éditeur de nœuds, vous pouvez commencer à fusionner les deux images.

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. de mélanger, deux images. 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 Color Corrector et MediaOut de l'éditeur de nœuds.

- 1 Cliquez sur l'outil Merge situé après le deuxième trait de séparation, et faites-le glisser sur la ligne de connexion entre les nœuds Color Corrector et MediaOut de l'éditeur de nœuds.



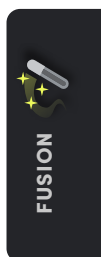
ASTUCE Vous aurez peut-être besoin de tirer le nœud MediaOut vers la droite pour accueillir le nouveau nœud.

- 2 Quand la moitié de la ligne devient bleue, relâchez le bouton de la souris pour appliquer le nœud Merge entre les nœuds Brightness/Contrast et MediaOut.

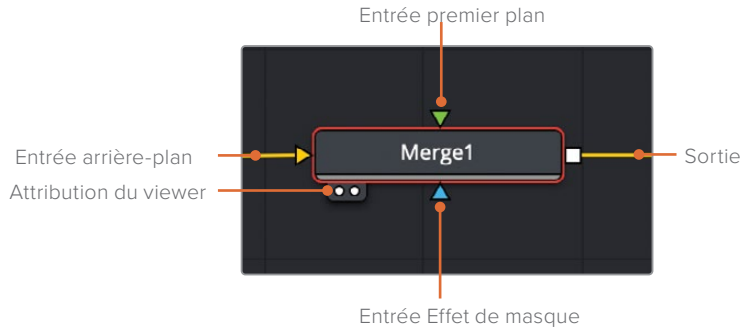
ASTUCE Pour déconnecter un nœud de la structure nodale, il suffit de faire glisser le nœud en maintenant la touche Majuscule enfoncée. Pour supprimer complètement un nœud, appuyez sur Supprimer.

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). Elle correspond au plan sur V1 dans la timeline de la page Montage. Le triangle vert représente l'image au premier plan (il correspond au plan sur Vidéo 2 dans la timeline de la page Montage). Le triangle bleu sert aux incrustations. Comme sur tous les autres nœuds, le carré blanc représente la sortie.



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, via les nœuds Color Corrector et Brightness/Contrast, est relié à l'image en arrière-plan (triangle jaune) du nœud.

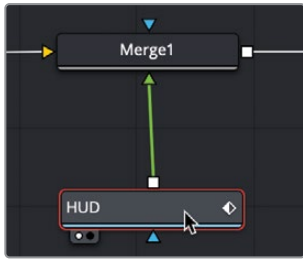
- 3 Pour relier l'image de synthèse HUD à l'entrée en premier plan du nœud Merge, reliez la sortie carrée du nœud HUD à l'entrée en premier plan (triangle vert) du nœud Merge.



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 UltraStudio ou à une carte DeckLink de Blackmagic Design, appuyez sur le bouton 3 pour afficher le signal du nœud sur cet écran.

- 4 Dans l'éditeur de nœuds, placez le nœud HUD en dessous du nœud Merge.



Les entrées du nœud Merge se réorganisent pour créer la connexion la plus directe possible.

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 images.

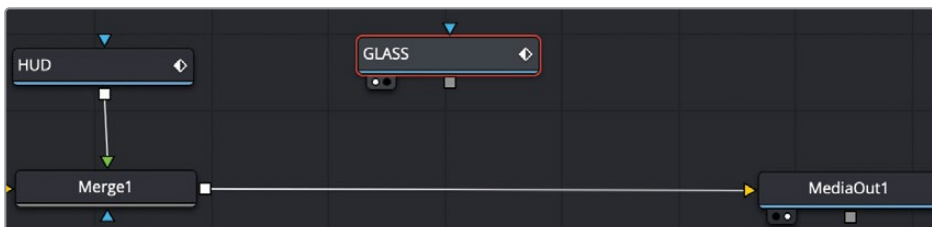
- 5 Placez le nœud HUD au-dessus du nœud Merge pour correspondre à la structure d'une timeline.

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.

Relier les nœuds Merge en chaîne

Les nœuds Merge ne peuvent traiter que deux images à la fois, le premier plan et l'arrière-plan. Pour ajouter d'autres *éléments* à une composition, vous pouvez relier plusieurs outils Merge en chaîne en utilisant la sortie d'un des nœuds Merge comme premier plan ou arrière-plan d'un autre. C'est comme cela que vous allez recréer du verre fendu, pour donner l'illusion que l'actrice se trouve dans une capsule spatiale endommagée.

- 1 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque de médias.
- 2 Dans le chutier Master, tirez le plan du verre sur une zone vide de l'éditeur de nœuds.
- 3 Appuyez sur 1 pour voir l'image dans le viewer 1, puis appuyez sur F2 pour renommer le nœud **GLASS**.

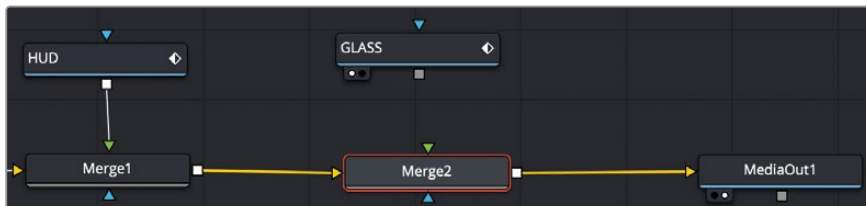


Nous allons composer cette image sur les nœuds ACTRESS et HUD.

- 4 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Merge 1.

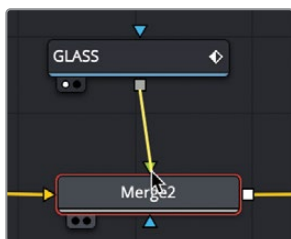
Si vous sélectionnez un nœud, vous pouvez simplement cliquer sur un outil de la barre d'outils pour le relier au nœud sélectionné.

- 5 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Merge.



La sortie du nœud Merge 1 est désormais reliée à l'arrière-plan (triangle jaune) du nœud Merge 2. Vous pouvez utiliser l'entrée en premier plan libre (triangle vert) du nœud Merge 2 pour relier l'image du verre.

- 6 Reliez la sortie du nœud GLASS à l'entrée en premier plan (triangle vert) du nœud Merge 2.



Contrairement au plan HUD, l'image du verre ne comporte pas de couche alpha. Vous pouvez toutefois utiliser le nœud Merge pour fusionner les images et créer un rendu plus réaliste.

- 7 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Merge 2 et dans l'inspecteur, réglez le curseur Blend sur 0.5 pour réduire l'opacité du verre.

Des modes de fusion plus sophistiqués sont disponibles dans le menu Mode de fusion (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** : Lighten et Screen
- **Augmenter le contraste** : Hard light, Overlay et Soft light

Comme vous voulez que la fêlure du verre soit bien visible, appliquons l'option Screen. Ce mode entraîne un éclaircissement de l'image en arrière-plan via les pixels les plus clairs, ce qui est parfait quand on travaille sur une texture de verre. Les pixels noirs deviennent transparents, le composite est donc plus propre.

- 8 Dans le menu déroulant Mode de fusion (Apply Mode), choisissez Screen.



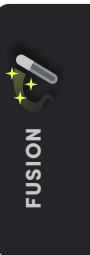
Si vous voulez ajouter d'autres éléments, vous pouvez continuer de relier les nœuds Merge en chaîne. En ajoutant ces nœuds avant ceux qui sont déjà présents dans l'éditeur, ils seront placés en arrière-plan de la composition.

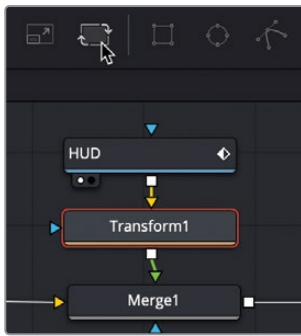
Insérer et régler les effets

Quand on utilise un logiciel de compositing reposant sur des nœuds, l'ordre des nœuds est un concept très important à comprendre. En effet, l'endroit où sont insérés les nœuds dans la structure et l'ordre dans lequel 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 Sélectionnez le nœud HUD dans l'éditeur de nœuds et appuyez sur 1 pour le visualiser dans le viewer 1.
- 2 Juste avant le troisième séparateur dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Transform pour le connecter automatiquement avec la sortie du nœud HUD.





Même si vous n'avez pas fait de modifications, vous voyez l'image originale dans le viewer 1 et 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.

- 3 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 était très important d'insérer l'outil Transform dans l'éditeur de nœud, afin qu'il ne s'applique qu'au graphique HUD. Si vous l'aviez inséré après l'outil Merge, le nœud Transform aurait redimensionné toute la prise.

Comme nous l'avons inséré directement après HUD, ce graphique est redimensionné. Par contre, il n'est pas encore bien intégré à la scène. Vous avez accès à des dizaines d'autres effets dans la bibliothèque d'effets qui vont vous permettre de finaliser le rendu.

Appliquer des effets de la bibliothèque d'effets

La page Fusion comprend plus d'effets que ceux affichés dans la barre d'outils. Fusion intègre plus de 250 outils qui sont stockés dans la bibliothèque d'effets.

Pour ajouter plus de réalisme à la prise, il faut passer un peu de temps pour rendre ce graphique HUD crédible. Nous pouvons par exemple ajouter des nœuds pour appliquer des effets de lignes de balayage ou des effets de flou.

Comme la caméra se concentre sur l'actrice, le HUD devrait être flou. Commençons par ajouter un effet de flou.

1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Transform.

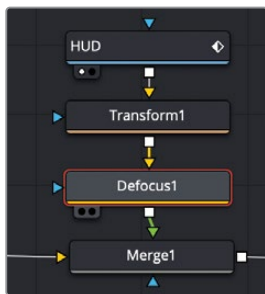
2 En haut à gauche de la page Fusion, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets.

La bibliothèque est divisée en catégories. La catégorie Tools contient tous les effets uniquement disponibles dans Fusion.

3 Dans la bibliothèque d'effets, cliquez sur la flèche de déroulement Tools.

Il existe des catégories pour tout : peinture, particules, masques, filtres, tracking, etc.

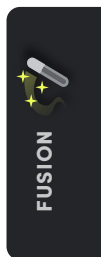
4 Sous cette catégorie, sélectionnez Flou et cliquez sur l'outil Defocus pour l'ajouter à l'éditeur de nœuds.



Comme le nœud Transform était sélectionné, l'outil Defocus est connecté à la sortie du nœud Transform.

5 Dans l'inspecteur, réglez le curseur Bloom sur 0 pour supprimer toutes les zones blanches surexposées.

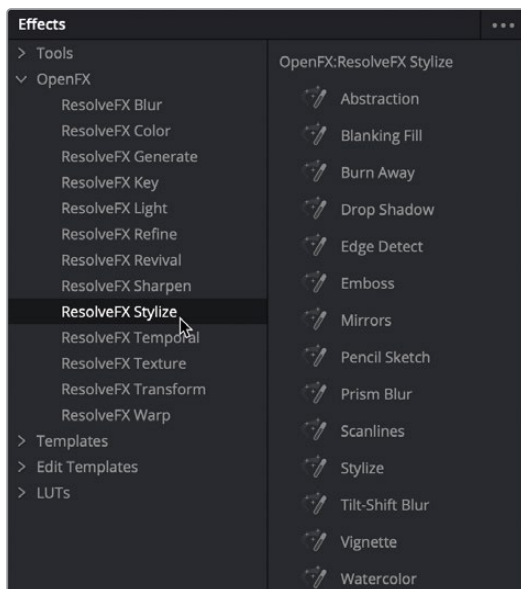
Les paramètres Defocus restants ajoutent un flou artistique au graphique.



Ajouter des effets ResolveFX

Nous allons maintenant ajouter un flou prismatique. Ce genre de flou reproduit la façon dont un objectif mal réglé fait différemment la mise au point en fonction des couleurs. Le flou prismatique n'est pas disponible directement sur Fusion, mais dans les effets Resolve FX de DaVinci Resolve. Vous pouvez accéder à Resolve FX dans la même bibliothèque d'effets.

- 1 Dans la bibliothèque d'effets, cliquez sur Tools pour refermer la catégorie, puis, cliquez sur OpenFX > ResolveFX Style.



La catégorie OpenFX contient les mêmes effets que la bibliothèque d'effets des pages Cut et Montage.

- 2 Dans cette catégorie, cliquez sur Prisme Flou (Prism Blur) pour l'insérer après le nœud Defocus.



Les paramètres par défaut sont suffisants pour le moment. Ajoutons un effet de vieil ordinateur en ajoutant des lignes de balayage.

ASTUCE Vous pouvez temporairement désactiver un nœud en le sélectionnant dans la structure nodale et en appuyant sur Command-P (macOS) ou Ctrl-P (Windows).

- 3 Dans la catégorie Resolve FX Style, cliquez sur Lignes de balayage (Scanlines) pour l'insérer après le nœud Prisme Flou (Prism Blur).
- 4 Dans l'inspecteur, augmentez la ligne de fréquence vers 10 pour doubler le nombre de lignes et lui donner le rendu voulu.



ASTUCE Pour modifier les paramètres, il est parfois plus simple de saisir des valeurs numériques plutôt que de faire glisser les curseurs.

Les trois nœuds ajoutés au nœud HUD ont permis de transformer le graphique.

Organiser les nœuds dans l'éditeur de nœuds

Quand vous montez une timeline, vous faites bien attention à mettre les plans au bon endroit. Il est donc aussi important de bien organiser les nœuds. Leur ordre définit le rendu de l'image. En réorganisant les nœuds, vous rendrez le HUD plus réaliste.

- 1 Maintenez la touche Majuscule enfoncée et faites glisser le nœud Lignes de balayage (Scanline) hors de l'éditeur de nœuds.
De cette façon, vous pouvez extraire ou ajouter des nœuds où vous le voulez.
- 2 Maintenez la touche Majuscule enfoncée et faites glisser le nœud Lignes de balayage (Scanlines) sur la ligne de connexion entre les nœuds Transform et Defocus.



- 3 Quand la ligne s'allume en bleu, relâchez la souris et insérez le nœud Lignes de balayage (Scanlines).

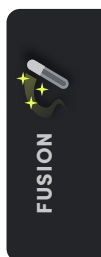
Le touche Majuscule permet de déplacer les nœuds dans l'éditeur. Vous pouvez aussi simplement copier et coller les nœuds. Si vous utilisez cette deuxième option, vous pouvez directement copier et coller les nœuds de l'éditeur de nœuds.

Copier et coller les nœuds

Regardez la composition. Il semble logique que si le graphique HUD est flou, le verre le sera aussi. Vous pouvez facilement copier et coller les nœuds d'une zone de l'éditeur sur une autre.

- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Defocus.
- 2 Choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 3 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud GLASS.

Comme quand on clique sur un outil dans la barre d'outils, le nœud copié est collé après le nœud sélectionné.



- 4 Choisissez Édition > Coller (Edit > Paste), ou appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows). pour coller le nœud après le nœud GLASS.

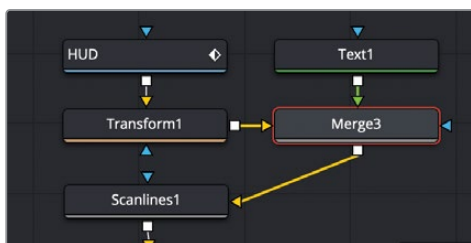


Le nœud Defocus est inséré entre le nœud GLASS et le nœud Merge 2.

Ajouter du texte

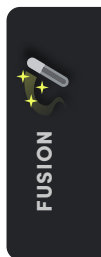
Les graphiques, titres, images ou textes, doivent correspondre au reste du programme. Dans cette composition, vous allez utiliser des fonctions de texte de Fusion pour ajouter un avertissement sur le graphique.

- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Transform 1.
En sélectionnant le nœud Transform 1, vous insérez le texte juste avant les effets ajoutés à HUD. Cela signifie que les effets seront aussi appliqués au texte.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur le troisième bouton T pour ajouter l'outil Texte.



ASTUCE Vous pouvez cliquer à n'importe quel endroit dans la barre d'outils, puis choisir Personnaliser > Créer Barre Outils (Customize > Create Toolbar) pour ajouter, supprimer ou organiser les outils.

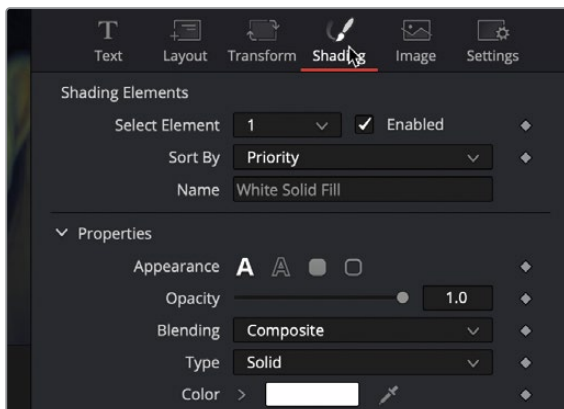
L'ajout d'un nœud Text sur le nœud Transform crée automatiquement un nœud Merge. Le nœud Transform est relié à l'entrée en arrière-plan du nouveau nœud Merge, et le nœud Text s'ajoute à l'entrée d'avant-plan.



- 3 Sélectionnez le nœud Text dans l'éditeur de nœuds, puis dans le champ Texte (Styled Text) de l'inspecteur, saisissez **WARNING**.



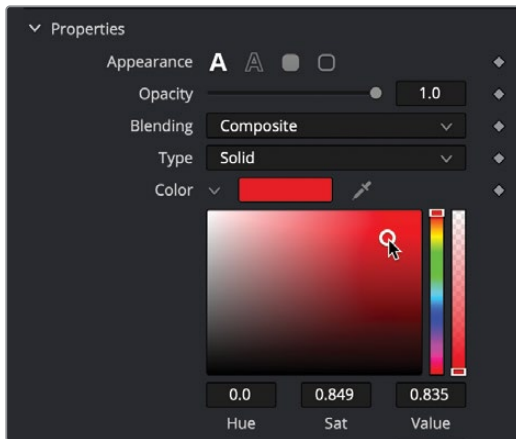
- 4 Sous le champ Texte (Styled Text), choisissez la police de votre choix qui correspond bien au projet.
- 5 Sous le champ Police, augmentez la taille de 0.1.
Ensuite, vous allez utiliser les commandes d'ombrage pour mettre le texte en rouge avec un contour orange vif.
- 6 Cliquez sur l'onglet Ombres (Shading).



Dans cet onglet, vous pouvez modifier la couleur, le contour, les ombres et les lueurs du texte. Comme il s'agit d'un message d'alerte, vous allez mettre le texte en rouge et le contour en orange.

- 7 Dans l'onglet Ombres, cliquez sur la flèche de déroulement pour ouvrir le nuancier.
Un nuancier apparaît. Vous pouvez sélectionner la teinte sur le côté et la saturation dans la grande palette.

- 8 Sélectionnez la couleur rouge vif pour remplir le texte.

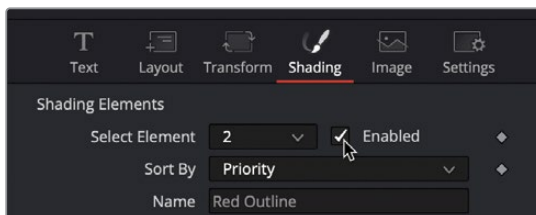


Le nœud Text comporte huit options d'ombrage. Vous pouvez ainsi ajouter un contour ou insérer une lueur, le tout est complètement personnalisable. Ils portent déjà des noms, mais vous pouvez les changer.

ASTUCE Après avoir sélectionné un chiffre (1-8), vous ne verrez pas l'effet d'ombrage jusqu'à ce que vous cochiez la case Activer (Enable).

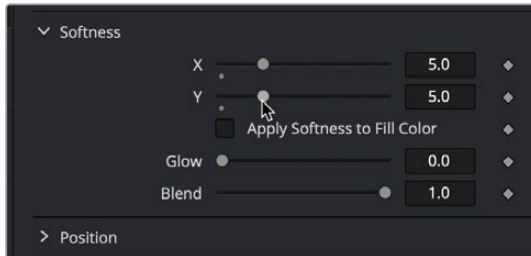
Activons l'effet pour appliquer une lueur orange discrète au texte.

- 9 Dans le menu déroulant Sélectionner l'élément (Select Element), choisissez 2 et cochez Activer (Enable).



Cet élément correspond au contour rouge. Nous allons ajouter un contour orange et une légère lueur.

- 10 Cliquez sur la flèche de déroulement à côté du nuancier pour l'ouvrir. Sélectionnez la couleur orange pour le contour.
- 11 Faites défiler l'inspecteur et ouvrez la section Softness.
- 12 Réglez les paramètres de décalage X et Y autour de 5.0 pour adoucir le contour.



- 13 Augmentez le paramètre Lueur (Glow) sur 0.3 pour ajouter une lueur au contour.

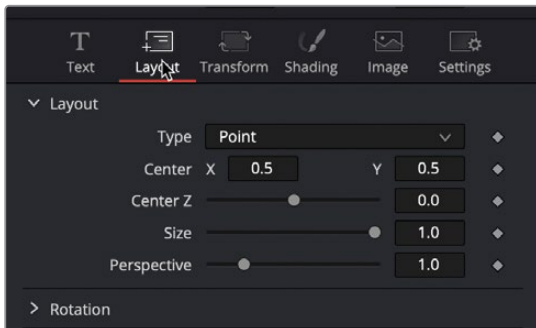


Comme nous l'avons déjà mentionné, vous pouvez ajouter jusqu'à huit éléments pour le remplissage, les ombres, les contours, les bordures et les lueurs. De plus, vous pouvez régler la position, la transparence et la rotation de chacun de ces éléments. N'hésitez donc pas à laisser libre cours à votre imagination !

Positionner le texte

Le nœud Text comprend des paramètres de disposition pour positionner le texte où vous voulez. Ici, comme le texte est censé être sur le graphique HUD, il devrait être inversé.

- 1 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Disposition.



- 2 Faites défiler la fenêtre jusqu'à Rotation et réglez le paramètre Y sur 180. Cela retourne le texte à 180 degrés sur l'axe Y.

ASTUCE Les nœuds Merge et Transform comprennent les boutons Flip et Flop, qui produisent le même résultat.

Ensuite, vous allez positionner le texte d'avertissement directement sous les yeux de l'actrice.

- 3 Utilisez les paramètres Centre X et Y pour positionner le texte au niveau du nez de l'actrice, sous ses yeux.



Maintenant que le texte est bien positionné, il a l'air d'appartenir au HUD. Comme c'est un texte d'avertissement, il faudrait le faire clignoter pour qu'il soit bien visible.

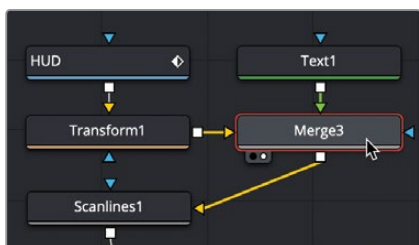
Animer des images clés

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 des images clés qui augmentent et réduisent l'opacité du texte.

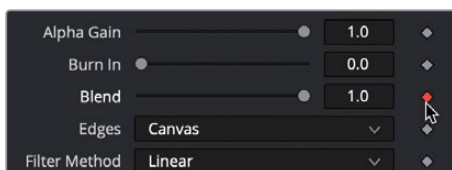
- 1 Appuyez sur Command-flèche vers la gauche (macOS) ou Ctrl-flèche vers la gauche (Windows) pour placer la tête de lecture au début de la plage de rendu.

Comme dans la page Montage au chapitre 7, vous allez ajouter des images clés dans l'inspecteur. Ici, vous allez utiliser le paramètre Blend de l'outil Merge pour faire clignoter le texte.

- 2 Sélectionnez le nœud Merge 3 et appuyez sur 2 pour afficher l'image dans le viewer 2.

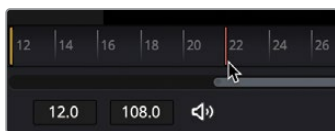


- 3 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'image clé à droite de Blend pour ajouter une image clé, puis positionnez le paramètre sur 0.

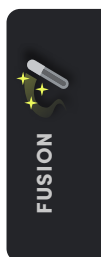


Lorsque vous cliquez sur ces petits losanges, vous ajoutez automatiquement une image clé sous la tête de lecture. De plus, cela permet d'activer les images clés automatiques : dès que vous touchez à ce paramètre, une image clé est ajoutée. Maintenant, faisons apparaître et disparaître le texte.

- 4 Dans la plage de rendu, glissez la tête de lecture de 10 images en avant, sur l'image 22.



- 5 Dans l'inspecteur, faites glisser le paramètre Blend vers la gauche pour le régler sur 1.0.



- 6 Faites glisser la tête de lecture de 10 images vers l'avant, sur l'image 32, puis tirez de nouveau le paramètre Blend sur 0.

Maintenant, vous allez voir l'animation pour vérifier sa régularité.

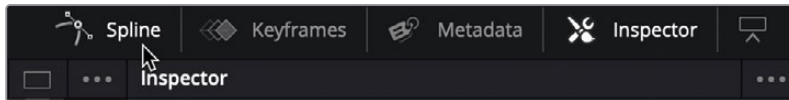
- 7 Dans la règle temporelle, placez la tête de lecture au début de la plage de rendu et lancez l'animation.

Vous voyez que le réglage des images clés dans la page Fusion est identique à la page Montage. Par contre, la façon de visualiser et de modifier les images clés est différente. Vous verrez alors à quel point la puissance de l'animation dans la page Fusion est supérieure à celle de la page Montage.

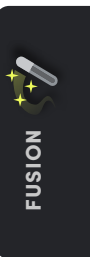
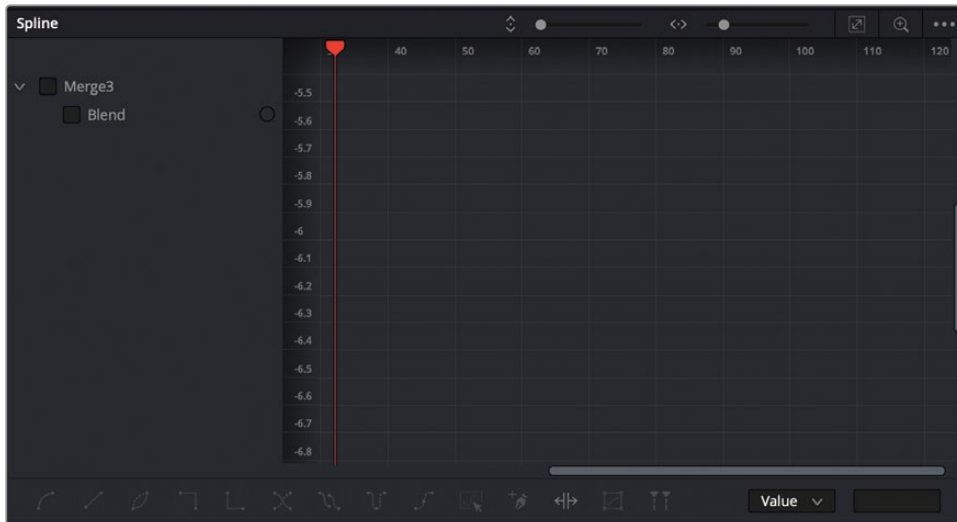
Afficher et modifier les images clés

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 de la fenêtre DaVinci Resolve, appuyez de nouveau sur les boutons Spline pour afficher l'éditeur de Spline.

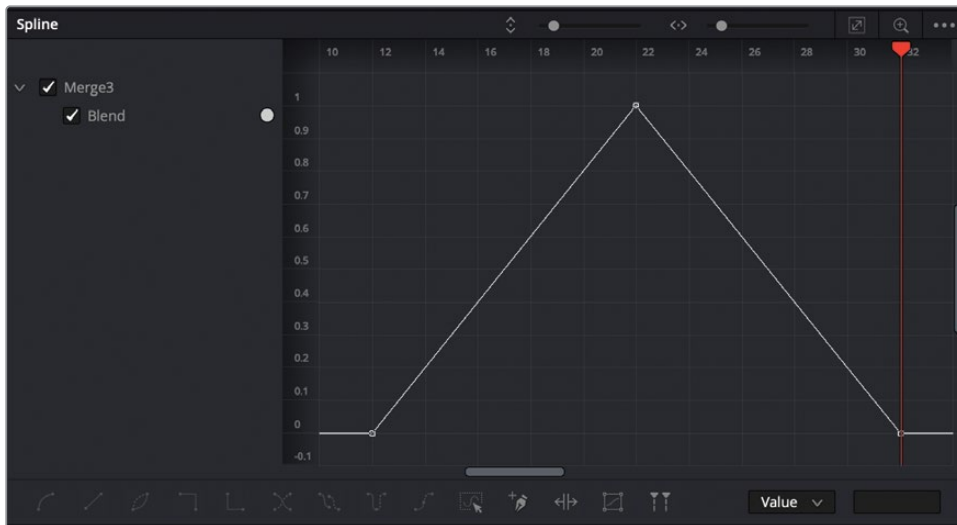


L'éditeur de Spline est un environnement complet qui permet de créer, de déplacer et de modifier les images clés. Il s'agit du panneau principal pour voir et modifier les courbes d'animations qui affichent l'interpolation entre les images clés.



L'éditeur de Spline est divisé en deux sections. À gauche se trouve l'en-tête et à droite, la zone du graphique. L'en-tête affiche tous les paramètres animés dans l'éditeur de nœuds. Grâce aux cases à côté des paramètres, vous pouvez afficher et masquer les images clés dans le graphique.

- 2 Dans l'en-tête de l'éditeur de Spline, sélectionnez la case Blend sous Merge 3.
Activer cette case permet d'afficher les images clés dans le graphique et l'interpolation entre chaque image clé.
- 3 Déplacez la souris sur l'éditeur Spline et appuyez sur Command-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour augmenter la taille de la courbe dans la fenêtre.

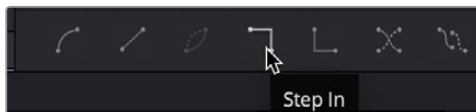


ASTUCE Vous pouvez réaliser un Pan and Zoom dans n'importe quelle fenêtre Fusion en maintenant le bouton central de la souris enfoncé. Si vous maintenez le bouton Command (macOS) ou Ctrl (Windows) pendant cette opération, vous zoomerez/dézoomerez.

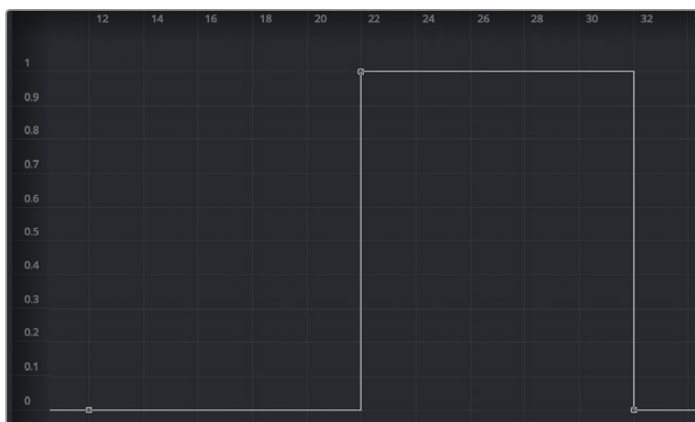
La courbe d'animation du paramètre Blend s'affiche dans l'éditeur Spline. La première image clé commence en bas à gauche. La deuxième image clé augmente alors que la valeur du Blend augmente. La dernière image clé se trouve en bas à droite. La ligne droite entre les trois images clés représente une animation linéaire. Il s'agit d'une vitesse de mouvement constante.

Pour que le texte clignote plus rapidement, vous pouvez changer le paramètre Interpolation de Linear à Step, aussi appelé Hold Interpolation.

- 4 Dans l'éditeur de Spline, cliquez sur une zone vide dans le graphique, et choisissez Édition > Tout sélectionner (Edit > Select All) ou appuyez sur Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows).
- 5 Dans le coin inférieur gauche de l'éditeur, cliquez sur Step In.



Ce bouton maintient la valeur de la première image clé jusqu'à la prochaine image clé, puis passe immédiatement sur la nouvelle valeur. Dans notre animation, cela crée un texte clignotant au lieu d'un effet de fondu.



- 6 Appuyez sur Command-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.
- 7 Lancez l'animation pour voir le rendu de l'interpolation.

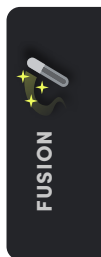
Comme nous n'avons ajouté que trois images clés, le texte ne clignote qu'une fois. Avec les outils en bas de l'éditeur de Spline, vous pouvez rapidement répéter ce mouvement pendant toute la composition.

- 8 Dans l'éditeur de Spline, cliquez sur une zone vide dans le graphique, et choisissez Édition > Tout sélectionner (Edit > Select All) ou appuyez sur Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows) pour sélectionner toutes les images clés.
- 9 Dans la barre d'outils sous l'éditeur, cliquez sur Set Loop.



Maintenant, regardons le résultat.

- 10 Cliquez sur le bouton Spline pour refermer l'éditeur.



- 11 Sélectionnez le nœud MediaOut et appuyez sur 2 pour voir toute la composition dans le viewer 2.
- 12 Appuyez sur Command-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 Lancez l'animation pour voir le rendu de l'interpolation.

En quelques minutes et avec seulement trois images clés, vous avez créé un texte clignotant.

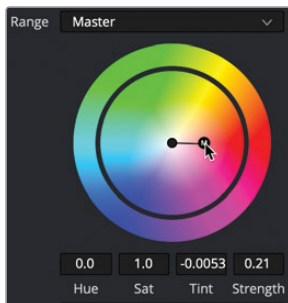
Utiliser des modificateurs

En associant les modificateurs et les nœuds Fusion, vous pouvez les augmenter. Les modificateurs sont des extensions qui s'ajoutent aux commandes des nœuds. Ils sont appliqués à des paramètres précis dans l'inspecteur, et les effets s'appliquent seulement à ces paramètres.

Vous pouvez utiliser un modificateur dans cet exercice pour générer une lueur clignotante rouge sur le visage de l'actrice.

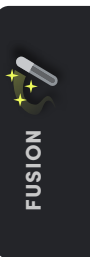
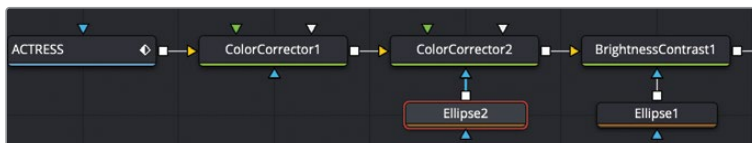
- 1 Sélectionnez Color Corrector 1, relié au nœud ACTRESS.

Nous allons ajouter un nœud Color Corrector pour créer une teinte rouge sur le visage de l'actrice.
- 2 Dans la barre d'outils, cliquez sur le nœud Color Corrector.
- 3 Dans l'inspecteur, glissez la plage circulaire vers le rouge.

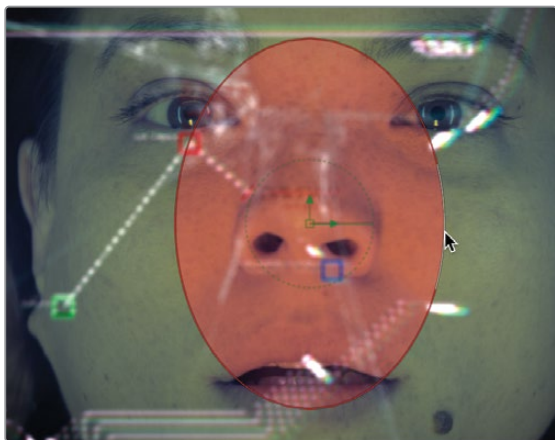


Comme nous voulons que la teinte rouge ne s'applique qu'à ses yeux, son nez et sa bouche, utilisons un masque pour limiter son impact.

- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'outil Ellipse pour le relier au nœud Color Corrector 2.



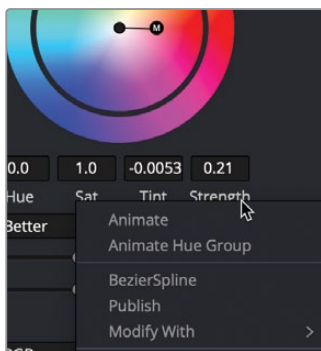
- 5 Dans le viewer, positionnez le masque circulaire au centre du visage de la jeune femme.



- 6 Dans l'inspecteur, tirez le curseur Soft Edge sur 0.1.

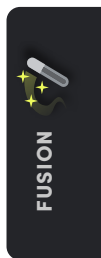
Maintenant, pour créer un effet clignotant, vous allez utiliser un modificateur, appelé probe pour contrôler l'intensité de la teinte. Le modificateur va prélever un échantillon de la luminosité des pixels dans l'image. Tout d'abord, vous allez appliquer le modificateur sur l'intensité de la teinte rouge, car c'est ce paramètre que nous voulons animer.

- 7 Sélectionnez le nœud Color Corrector 2, puis cliquez sur Intensité (Strength) dans l'inspecteur.

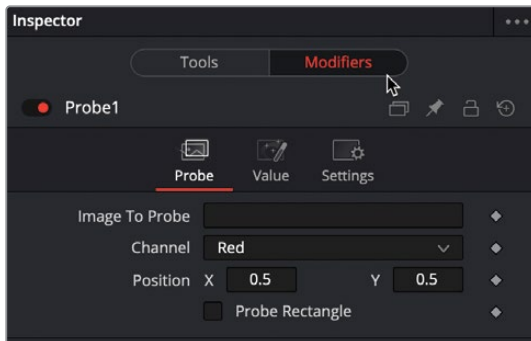


- 8 Dans le menu déroulant, choisissez Modify with > Probe.

Quand vous appliquez un modificateur, un onglet comportant des commandes spécifiques apparaît en haut de l'inspecteur.

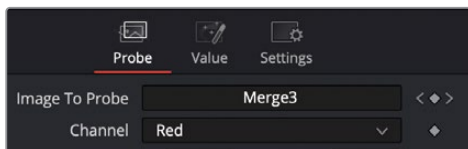


- 9 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Modificateurs (Modifiers).



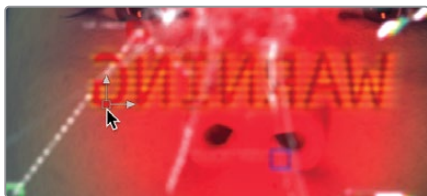
L'outil Probe requiert deux réglages de base. Vous devez identifier le nœud à partir duquel faire le prélèvement d'échantillon. Dans l'image générée par ce nœud, vous devez identifier le pixel spécifique qui comporte la luminosité souhaitée.

- 10 Tirez le nœud Merge 3 de l'éditeur de nœuds sur le champ Image to Probe dans l'inspecteur.



Quand vous commencez à faire glisser le nœud, vous aurez sans doute l'impression que le nœud Merge va sortir de l'écran. Mais une fois la souris hors de l'éditeur, le nœud Merge réapparaîtra à son emplacement d'origine.

- 11 Tirez la tête de lecture sur l'image 2, là où le texte apparaît clairement dans le viewer.
12 Sélectionnez le nœud Color Corrector 2 et utilisez les commandes Position X et Y du Probe pour déplacer la commande à l'écran sur le texte rouge.

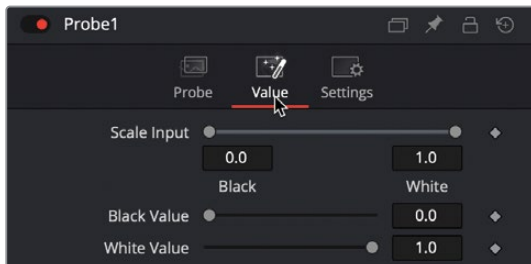


La teinte rouge augmente sur le visage de l'actrice quand le texte rouge est visible et elle diminue quand le texte disparaît.

- 13 Cliquez sur le bouton de lecture pour visualiser le plan.

L'intensité du rouge est trop élevée, il faut la réduire. Vous pouvez utiliser les commandes Valeur dans le modificateur Probe.

- 14 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Valeur en haut de la fenêtre.

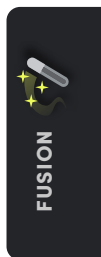


- 15 Réduisez la valeur Blanc sur 0.3 pour réduire de moitié l'intensité.

- 16 Retournez sur la page Montage et laissez le logiciel mettre en cache avant de lancer la lecture.

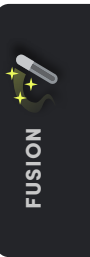


La page Fusion est extrêmement riche et propose des outils très puissants, il ne sera donc pas possible de tous les maîtriser d'un coup. Si vous avez déjà utilisé un autre logiciel d'effets visuels et d'animations graphiques, alors vous ne partez pas de zéro. Mais même si vous avez une bonne connaissance 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.



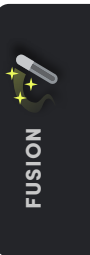
Révision

- 1 Dans la page Fusion, comment pouvez-vous voir le signal de sortie d'un nœud sur le viewer 1 ?
- 2 Quand vous cliquez sur un outil dans la barre d'outils, où est ajouté le nœud ?
- 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 Le nouveau nœud est ajouté après le nœud sélectionné.
- 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 Media Out est toujours le dernier nœud connecté. Il permet d'envoyer le signal de sortie vers la timeline de la page Montage.



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. Sur la page Exportation, 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

Exporter un fichier pour le Web	426
Personnaliser une option d'exportation	428
Révision	431



Exporter un fichier pour le Web

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 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 CH12 FAIRLIGHT (Resolve) pour le charger dans le viewer.

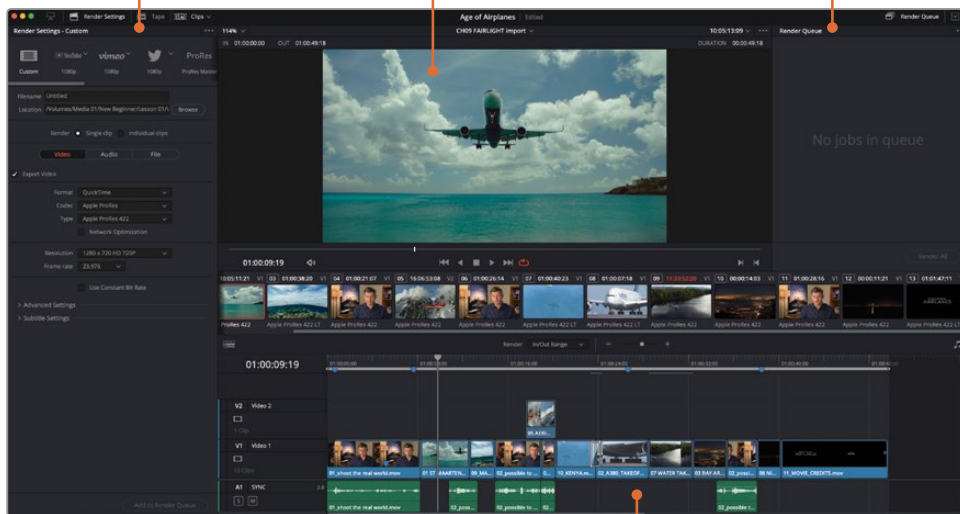
Vous allez préparer cette timeline dans la page Exportation en vue de son exportation.

- 3 En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Exportation. La page Exportation est divisée en cinq espaces de travail.

Les paramètres d'export permettent de configurer le format d'exportation.

Le viewer affiche les images de la timeline sélectionnée.

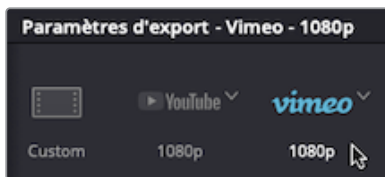
La liste d'export contient tous les projets mis en attente.



La fenêtre Timeline affiche une représentation graphique de la timeline que vous êtes en train d'exporter.

Vous allez utiliser l'onglet Paramètres d'export (Render Settings). Si vous choisissez d'exporter votre projet sur fichier (l'option Paramètres d'export [Render Settings] 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 (Render Settings), cliquez sur l'icône Vimeo.

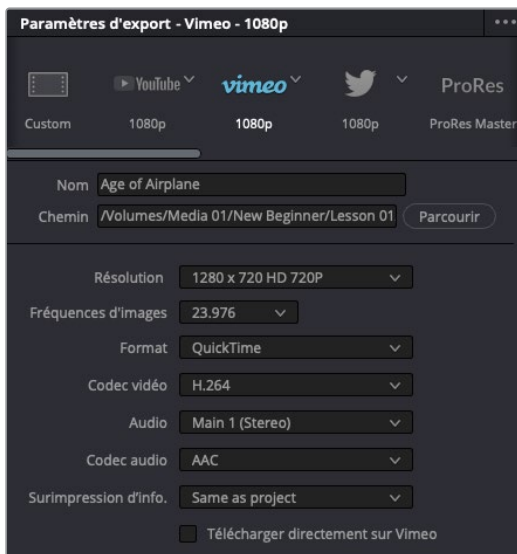


Une fois l'option d'exportation choisie, DaVinci Resolve configure les paramètres d'export de votre fichier afin qu'ils correspondent aux réglages requis par la destination. Vous pouvez exporter le fichier dès maintenant, si vous le voulez. Il suffirait de choisir l'emplacement du fichier sur votre disque dur.

- 5 Sous les options d'exportation, saisissez le nom du fichier que vous voulez créer, puis cliquez sur le bouton Parcourir (Browse) pour choisir son emplacement de destination. Cliquez sur le bouton Fermer (Ok) pour fermer la fenêtre.

Comme vous avez sélectionné le préréglage Vimeo, vous pouvez d'ores et déjà exporter votre projet. Bien entendu, vous pouvez aussi modifier d'autres paramètres.

- 6 Sous le bouton Parcourir, réglez la résolution sur 1280x720 HD 720P (il s'agit de la résolution de la timeline actuelle).



Bien que vous puissiez personnaliser les paramètres de compression vidéo et de format dans l'onglet Video, en choisissant une option d'exportation préenregistrée, les réglages choisis par Resolve sont optimisés.

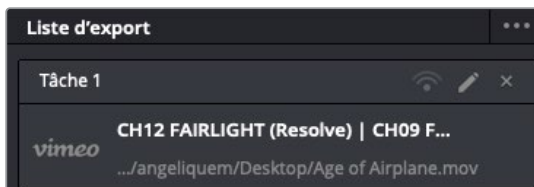
Le préréglage Vimeo propose le format QuickTime H.264 et le codec audio AAC, particulièrement adaptés à la diffusion sur Internet.

Les préférences YouTube, Vimeo et Twitter permettent de faire des téléchargements automatiques sur ces plateformes en cochant la case Télécharger (Upload). Pour le moment, laissons-la décochée.

ASTUCE Pour télécharger les fichiers automatiquement sur YouTube, Vimeo ou Twitter vous devez préalablement vous être connecté dans le menu DaVinci Resolve > Préférences (DaVinci Resolve > Préférences).

- 7 En bas de la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur le bouton Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue).

Ce projet est transféré dans la fenêtre Liste d'export (Render Queue),



La liste d'export est 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 3D ou qui doivent être intégrés à des animations, vous devrez exporter cette partie de la timeline dans un format spécifique.

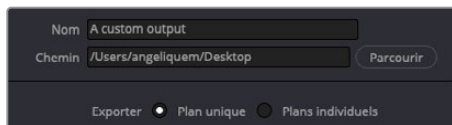
C'est ce que nous allons faire maintenant. Les superviseurs d'effets visuels travaillent sur des fichiers exportés en haute définition, et comme DaVinci Resolve n'intègre pas de préférences spécialement conçus pour les animations 3D, vous allez devoir les créer vous-même et les sauvegarder.

- 1 En haut de l'espace Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur Personnaliser (Custom).

Cette option rend 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.



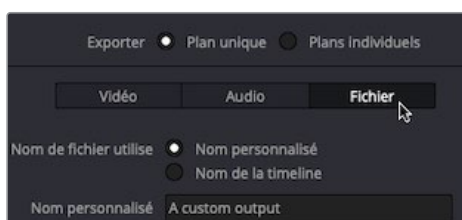
- 2 Sous le champ Chemin (Location), cliquez sur Plan unique pour exporter un fichier seul du projet.



- 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. 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 (File).

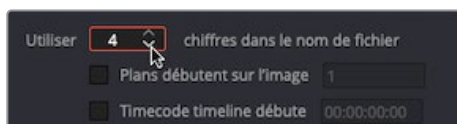
- 4 Cliquez sur l'onglet Fichier (File) pour nommer les fichiers.



- 5 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.

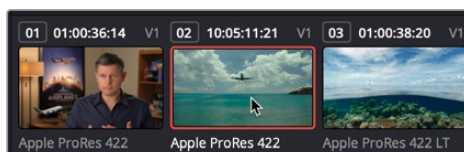
- 6 Réglez Utiliser # chiffres dans le nom de fichier (Use # digits in the filename) sur 4.



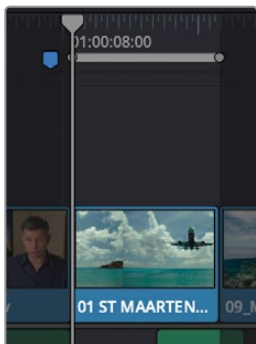
Quatre chiffres peuvent désormais être ajoutés à la fin de chaque fichier. La section que vous exportez ne sera pas de plus de 9999 images, 4 chiffres sont donc suffisants.

Et comme vous voulez n'envoyer qu'une seule prise aux superviseurs VFX, vous allez devoir sélectionner le segment que vous voulez exporter.

- 7 Dans la page Exportation, sélectionnez la vignette numéro 2, le plan « 01 ST MAARTEN ».



- 8 Choisissez Marque > Marquer le plan (Mark > Mark Clip), ou appuyez sur X, pour saisir les points d'entrée et de sortie de ce plan.

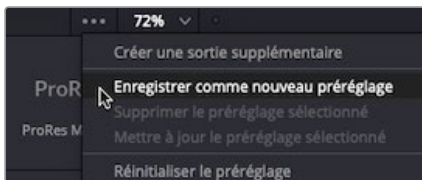


La sélection identifie la partie de la timeline que vous voulez exporter.

- 9 En bas de la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue) pour y ajouter le deuxième projet.

Vous pouvez maintenant sauvegarder les préréglages des paramètres d'export pour une utilisation ultérieure.

- 10 En haut de la fenêtre Paramètres d'export, cliquez sur le menu Option et choisissez Enregistrer comme nouveau préréglage.



- 11 Dans le champ « Saisir le nom du préréglage » (Enter preset name), saisissez **VFX Output**, puis cliquez sur OK.

Le nom que vous venez de saisir apparaît désormais dans vos options d'exportation préenregistrées. Une fois toutes ces étapes réalisées, ajoutez le projet à la liste d'export.

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 liste d'export. Si vous préférez ne pas encombrer votre disque pour le moment, ne les exportez pas.

- 12 Pour exporter un projet qui se trouve dans la liste d'export, sélectionnez simplement l'élément en question, puis cliquez sur Exporter (Start Render) en bas de la fenêtre pour démarrer l'opération.

Les projets seront exportés un par un, puis seront marqués comme terminés.

Une fois l'exportation finalisée et les fichiers vérifiés, vous pourrez vider la liste d'export pour y voir plus clair.

- 13 Dans le coin supérieur droit de la liste d'export, cliquez sur le menu Option.



- 14 Choisissez Tout effacer (Clear All) pour supprimer tous les projets de la file d'attente.

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 Comment sélectionnez-vous une plage dans la timeline pour l'exportation ?
- 2 Quelles sont les trois plateformes en ligne qui disposent de préréglages dans la page Exportation de Resolve ?
- 3 Vrai ou faux ? Les préréglages Vimeo affichent-ils les options les plus répandues pour créer des fichiers téléchargeables sur cette plateforme ?
- 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 Saisissez les points d'entrée et de sortie de la page Exportation.
- 2 Les trois plateformes qui disposent de préréglages dans Resolve sont YouTube, Vimeo et Twitter.
- 3 Vrai. Les préréglages regroupent les options les plus répandues. Pour voir toutes les options disponibles, cliquez sur le paramètre Personnalisé (Custom).
- 4 Pour enregistrer des préréglages personnalisés dans la page Exportation, il faut cliquer sur le menu Option des paramètres d'export (les trois points en haut à droite) et choisir Enregistrer comme nouveau préréglage (Save as New Preset).
- 5 Pour l'export d'un fichier vidéo, il faut cliquer sur le bouton Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue), puis dans la liste d'export, cliquer sur Exporter (Start Render).



Chapitre 15

Gérer les médias et les bases de données

Contrairement aux autres logiciels de montage, DaVinci Resolve utilise des bases de données conformes aux normes de l'industrie pour stocker les projets, les rushes, 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 par rapport aux 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 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 fichiers, ainsi que de gérer les bases de données DaVinci Resolve.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 20 minutes de travail.

Objectifs

Consolider les médias	434
Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur	436
Travailler avec les bases de données DaVinci Resolve	438
Créer et utiliser les bases de données	438
Sauvegarder une base de données	440
Révision	441



Consolider les médias

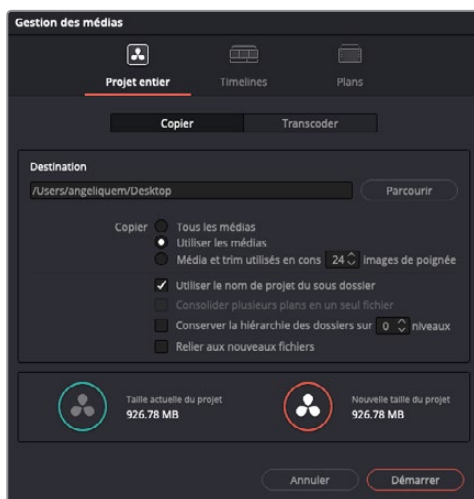
Avant de découvrir le fonctionnement des bases de données, nous allons explorer la gestion des médias.

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 (Media Manager) 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 médias (Media Manager) 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 et permet de sauvegarder un projet très rapidement.

Comme le gestionnaire de médias (Media Manager) ne peut être utilisé que quand un projet est ouvert, nous allons utiliser le projet Age of Airplanes.

- 1 Avec le projet Age of Airplanes ouvert, cliquez sur le bouton Média.
- 2 Sélectionnez le chutier Rough Cuts, puis sélectionnez toutes les timelines.
- 3 Choisissez Fichier > Gestion des médias (File > Media Management).



Si vous sélectionnez les timelines avant d'ouvrir cette fenêtre, la fenêtre s'ouvrira automatiquement sur l'onglet Timeline.

ASTUCE La fenêtre de gestionnaire de médias peut uniquement être ouverte quand vous êtes sur les pages Média, Cut ou Montage.

4 Cliquez sur l'onglet Copier (Copy).

La fonction Copier (Copy) crée des copies des fichiers sur l'emplacement de destination, mais conserve les fichiers originaux au même endroit. Cela vous permet de faire des copies sans avoir peur de supprimer les originaux.

5 Cliquez sur le bouton Parcourir (Browse) et dans la fenêtre Emplacement de destination (File Destination), choisissez l'emplacement où vous voulez copier vos médias. Cliquez sur OK.

ASTUCE Vous pouvez cliquer sur le bouton Ajouter un nouveau dossier (Add New Folder) 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.

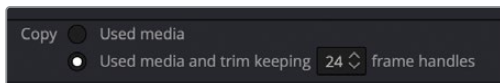
Les parties dédiées aux timelines affichent toutes les timelines du projet. Vous pouvez utiliser les cases pour choisir les timelines que vous voulez consolider.

6 Dans la zone Timeline, cochez sur la case à côté de CH12 FAIRLIGHT (Resolve).



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).

7 Choisissez Média et trim utilisés en conservant X images des poignées (Used media and trim keeping # frame handles).



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, peuvent désormais être utilisés avec l'option Rogner les médias inutilisés (Trim unused media) proposée dans la fenêtre Gestion des médias (Media Management).

- 8 Dans le champ Copier/rogner 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 média et ainsi de faciliter les raccords et les transitions.

Quand vous voudrez véritablement consolider les médias, il faudra alors cliquer sur Démarrer (Start). Cependant, comme nous allons utiliser ces médias dans les prochains chapitres, nous n'en ferons rien.

- 9 En bas de la fenêtre Gestionnaire de médias (Media Management), cliquez sur le bouton Annuler.

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.

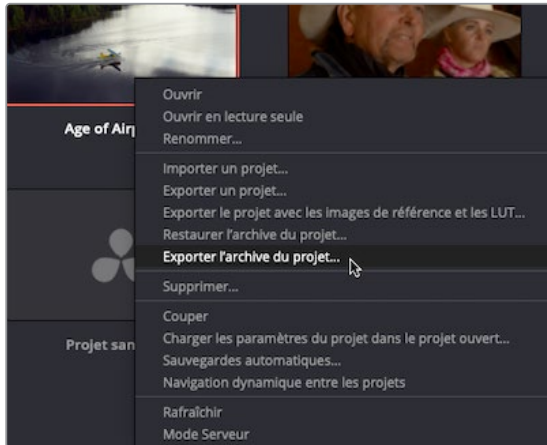
Les timelines sélectionnées qui se trouvent dans les chutiers sont reliées à ces nouveaux fichiers, mais tous les plans originaux sont conservés intacts à l'emplacement d'origine. Vous pourrez les supprimer lorsque vous serez certain de ne plus en avoir besoin.

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 (Project Manager).

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, vous pouvez tout de même lire les explications données dans ce chapitre pour prendre connaissance des options offertes par Resolve.

- 1 Ouvrez le menu Gestionnaire de projet (Project manager), faites un clic droit sur la vignette Age of Airplanes et choisissez Archiver (Archive).



- 2 Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez le disque sur lequel vous voulez sauvegarder votre projet et cliquez sur Enregistrer (Save).

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, retournez dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).

- 4 Faites un clic droit dans la fenêtre, et choisissez Restaurer (Restore).
- 5 Recherchez le dossier .dra, et cliquez sur Ouvrir (Open).

Le projet archivé s'ouvre dans le Gestionnaire de projet (Project Manager). Vous pouvez maintenant commencer à travailler.

Travailler avec les bases de données DaVinci Resolve

Jusqu'à maintenant, vous ne savez sans doute pas que DaVinci Resolve conserve tous les projets dans son propre conteneur, appelé Base de données. Contrairement aux autres logiciels, vos projets ne sont pas sauvegardés à l'emplacement de votre choix. Ils sont tous dans la base de données. 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.

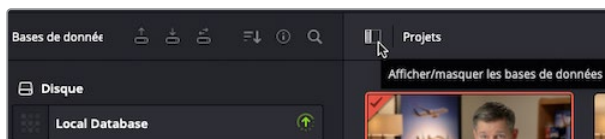
De plus, comme il s'agit d'une base de données, vous pouvez la sauvegarder sur un serveur connecté à plusieurs logiciels DaVinci Resolve. Vous avez donc la possibilité d'accéder à tous vos projets à partir de n'importe quel ordinateur, ou de travailler de manière collaborative sur différents projets.

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. Vous pouvez donc facilement la repérer. 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 / supprimez pas les médias 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 (Project Manager), appuyez sur le bouton Bases de données (Databases) pour afficher la liste des bases de données disponibles.



Par défaut, la barre latérale Base de données affiche une seule base de données locale. Il s'agit de la base de données créée par défaut par DaVinci Resolve au début d'un projet.

L'onglet Connecter (Connect) permet de connecter le projet à une base de données existante et l'onglet Créer (Create) 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 commencions une nouvelle année.

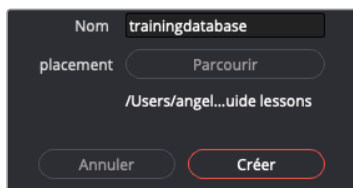
- 2 En bas de la barre latérale, cliquez sur le bouton Nouvelle base de données (New Database).



- 3 Dans le champ Nom, saisissez **trainingdatabase**.
- 4 Cliquez sur le champ Emplacement (Location) pour naviguer jusqu'à la base de données.

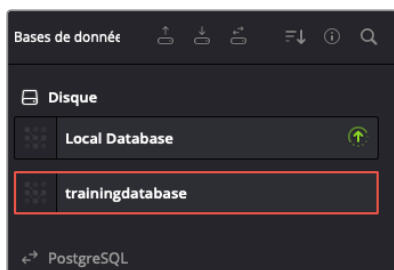
Le gestionnaire de fichiers s'ouvre.

- 5 Allez sur Documents > R17 Beginners Guide lessons > Lesson 15.
- 6 Dans le navigateur, cliquez sur le bouton Nouveau dossier (New Folder) et renommez-le **training_lesson_folder**.
- 7 Cliquez sur Ouvrir (Open) pour créer le dossier.



L'emplacement a été sélectionné. La base de données peut désormais être ajoutée à DaVinci Resolve.

- 8 Cliquez sur Ajouter (Create).



Trainingdatabase 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. La nouvelle base de données est déjà sélectionnée. Elle est prête à 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

Bien que vous enregistrerez sans doute le projet en l'exportant du Gestionnaire de projet (Project Manager) au format DRP, vous pouvez créer une sauvegarde de la base de données. La base de données ne contient pas les médias, mais uniquement les projets, chutiers, plans et timelines. Grâce aux fonctionnalités de pointe de Resolve, vous pouvez sauvegarder vos bases de données directement à partir de la fenêtre Bases de données (Databases).

REMARQUE L'exercice suivant nécessite l'utilisation d'un deuxième disque dur ou un d'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 trainingdatabase est bien sélectionné.
- 2 En haut de cette fenêtre, cliquez sur l'icône Sauvegarder (Backup).



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 (Save).
- 4 Confirmez votre choix, et cliquez sur le bouton Base de données pour fermer la fenêtre.

Un fichier .diskdb est alors créé. Ce fichier contient l'intégralité de la base de données. Ainsi, si vous achetez un nouvel ordinateur et que vous souhaitez exporter votre projet, vous pouvez la copier sur un autre disque dur. Sur l'autre ordinateur, cliquez simplement sur le bouton Restaurer (Restore) dans DaVinci Resolve pour ouvrir et utiliser cette base de données.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? Le gestionnaire de médias gère les plans, les timelines et les chutiers ?
- 2 Quelles sont les deux 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 médias, les médias sélectionnés peuvent être copiés 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, il faut cliquer sur le bouton Afficher/Masquer les bases de données dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager).
- 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 17*. 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 série. Grâce aux exercices de ce livre, vous êtes désormais en mesure de 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 indiquée plus bas.

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 17 répondront à vos attentes et à celles de votre workflow de postproduction !

Testez vos connaissances en passant l'examen en ligne. Vous trouverez toutes les informations sur la page Formation du site Blackmagic Design : Le guide du débutant DaVinci Resolve 17 Passer l'examen en ligne <https://www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training>



DaVinci Resolve 17

DaVinci Resolve 17 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 de formation pas à pas présente les outils de montage révolutionnaires de la page Cut. Cette nouvelle page a été spécifiquement conçue pour vous permettre de monter très rapidement vos projets. Vous apprendrez aussi à vous servir des outils de la page Montage, plus adaptés aux projets qui demandent davantage de précision. Ce guide traite également des fonctionnalités d'étalonnage légendaires de Resolve, des VFX de Fusion et des outils audio Fairlight. Vous avez toutes les cartes en main pour créer des films et des vidéos qui rivaliseront avec les plus grands chefs-d'œuvre d'Hollywood !

Ce que vous apprendrez dans ce guide

- Utiliser les outils intelligents de la page Cut pour un montage ultra rapide.
- Monter plusieurs angles de vue sur la page Cut grâce au chutier synchronisé.
- Accélérer la recherche de plans dans les chutiers en utilisant la bande source sur la page Cut.
- 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
- Modifier la vitesse des plans, ajouter des transitions et stabiliser les prises.
- Réaliser des corrections colorimétriques primaires et secondaires à l'aide des outils légendaires DaVinci Resolve
- Faire correspondre les prises, utiliser le gestionnaire de la couleur, créer des looks et gérer les étalonnages complexes.
- Appliquer des Power Windows, suivre un élément en mouvement dans une prise, utiliser les courbes et ajouter des effets ResolveFX.
- Créer des effets visuels dans Fusion grâce à sa structure nodale.
- Monter, adoucir et mixer la bande-son avec les outils Fairlight.
- 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 révolutionneront votre façon de travailler !

À qui s'adresse ce guide

Le Guide complet DaVinci Resolve 17 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 comprendre le fonctionnement du logiciel ainsi que des outils avancés pour le mixage audio, l'ajout de texte et la création d'effets. Ce guide contient un grand nombre d'astuces pour travailler comme un vrai pro sur DaVinci Resolve !



Montage ultra rapide avec la page Cut



Outils de montage professionnel



Correction colorimétrique et étalonnage légendaires



Enregistrement, mixage et mastering audio avec Fairlight