

DAVINCI RESOLVE 17

Blackmagicdesign 

Le guide du monteur

DaVinci Resolve 17



Télécharger
DAVINCI
RESOLVE 17
gratuitement

Auteur : Chris Roberts

Le guide du monteur

DaVinci Resolve 17

The Editor's Guide to DaVinci Resolve 17

Chris Roberts

© 2021 Blackmagic Design Pty Ltd

Blackmagic Design

www.blackmagicdesign.com/fr

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

Éditrice de la collection : Patricia Montesion

Éditeur : Dan Foster

Rédacteurs : Jason Druss, Mary Plummer, Dion Scoppettuolo, Daria Fissoun, Rory Cantwell

Conception graphique : Blackmagic Design

Traduction : Angélique Montané, Blackmagic Design

Notification de droits

Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, et quel 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.

Sommaire

Avant-propos	vii
Remerciements	viii
À propos de l'auteur	viii
Mise en route	ix
1 Monter une séquence dans la page Montage	1
Configurer un projet	2
Créer des chutiers	7
Explorer les options d'affichage	13
Créer le premier assemblage	20
Mode Trim	38
Ajouter de la musique	39
Mode Échanger Insérer	43
Rogner dans la durée	44
Peaufiner le montage	49
Mixage audio	60
Ajouter des transitions	65
Ajouter des titres Fusion	68
Continuer le montage	72
Révision	73
2 Préparation et organisation	75
Sauvegarder les fichiers sources	76
Synchroniser l'audio et la vidéo	85
Régler les canaux audio	91
Configurer les préférences des métadonnées	96
Importer des métadonnées	101
Renommer les plans à l'aide des métadonnées	104
Rechercher à l'aide des métadonnées	108
Utiliser les chutiers paramétrables automatiques	110
Chutiers paramétrables – Personnes (Studio seulement)	113
Créer des chutiers paramétrables	119
Chutiers partagés	123
Créer des fichiers proxys pour le montage	124
Sauvegarder les préférences du projet	132
Révision	135

3	Monter des interviews	137
	Démarrer un projet	138
	Importer une timeline « Selects »	140
	Utiliser les timelines superposées	151
	Décomposer les timelines	161
	Créer des changements de vitesse variables	165
	Appliquer une transition Smooth Cut	171
	Travailler avec les outils de transition avancés	173
	Révision	177
4	Monter une scène de dialogue	179
	Sélectionner les meilleures prises	180
	Respecter la continuité	193
	Match Frame avec décalage	199
	Finaliser les coupes dans une scène	203
	Choisir à partir de plusieurs prises	203
	La coupe franche, et après ?	213
	Rogner en temps réel	218
	Testez vos capacités	221
	Mode Trim dynamique	222
	Révision	225
5	Montage multicaméra	227
	Démarrer un projet multicaméra	228
	Passer d'un angle à l'autre sur la timeline	237
	Créer un clip musical multicaméra	244
	Montage Multicaméra en temps réel	252
	Affiner un montage multicaméra	260
	Ajuster un plan multicaméra	262
	Révision	267
6	Montage ultra rapide avec la page Cut	269
	Configurer un projet	271
	Visionner les plans avec la fonction Bande source	275
	Assembler les extraits	281
	Affiner les plans dans la timeline	288
	Changer l'ordre des plans	293
	Ajouter des plans de coupe	294

Insertion intelligente	298
Utiliser des pistes additionnelles	301
Rogner les plans de coupe	308
Ajouter des angles de vue avec l'option de montage Écraser la source	314
Utiliser un chutier synchronisé avec l'option Écraser la source	316
Ajouter de la musique, des effets et des titres	324
Révision	333
7 Créer une composition dans la page Montage	335
Stabiliser l'interview	336
Monter les pistes vidéo	340
Créer un plan composé	351
Animer un plan composé	352
Ouvrir un plan composé	364
Rogner l'interview	367
Créer un arrière-plan animé	370
Ajouter des effets à un plan composé	379
Travailler avec des caches mobiles	382
Plans d'effets	398
Utiliser FairlightFX dans la page Montage	400
Exporter le plan	403
Révision	407
8 Les effets sur la page Montage	409
Configurer un projet	410
Effet Incrustateur 3D	413
Effet Transformation	422
Collage Vidéo	429
Créer des vignettes avec le filtre Vidéo Collage	444
Révision	455
9 Monter et mixer l'audio	457
Préparer le projet	458
Équilibrer les plans de dialogue	462
Remplacer des répliques par d'autres prises	466
Améliorer une prise	471
Produire un panoramique dans un espace acoustique	474
Ajouter des couches pour créer une ambiance	478

Créer un effet « radio »	485
Simplifier le mix	494
Mixer dans le mixeur	501
Ajouter des Main	503
Enregistrer l'automation dans Fairlight	509
Mesurer l'intensité sonore	514
Révision	519
10 Exporter les projets	521
Préparer les projets	522
Exportation rapide	525
Reformater pour des formats d'image différents	531
Cadrage intelligent (Studio uniquement)	541
Travailler dans la page Exportation	544
Exporter le format AAF pour Pro Tools	547
Ajouter des sous-titres	549
Exporter avec des sous-titres	564
Exporter les pistes audio	565
Exporter et modifier des tâches provenant de différents projets	568
Gérer les médias des timelines	573
Révision	577

Avant-propos

Merci d'avoir choisi le Guide du monteur 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, et 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. 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—Living in the Age of Airplanes
- DISUNITY—Garth de Bruno Austin- Banovich Studios
- Miss Rachel's Pantry à Philadelphia.
- Miserable Girl - Jitterbug Riot - EditStock ad
- HaZ Dulull pour les images de *Sync*—*Sync* un court-métrage expérimental écrit, produit et réalisé par Hasraf « HaZ ». Propriété de hazfilm.com.

Hasraf « HaZ » Dulull a démarré sa carrière comme producteur/responsable des effets visuels avant de se faire connaître pour ses films de science-fiction : Project Krono, I.R.I.S et Sync. Il a produit, écrit et réalisé son premier long-métrage : *The Beyond*, distribué par Gravitas Ventures et disponible sur les plateformes de diffusion en ligne. Il a ensuite réalisé *Origin Unknown*, qui relate sa propre histoire, avec Katee Sackhoff dans le rôle-titre. La distribution est assurée par Kew Media. Il travaille actuellement sur divers projets pour la télévision et le cinéma.

HaZ est représenté par l'agence APA & Ground Control Entertainment. Retrouvez-le sur Twitter @hazvfx.

À propos de l'auteur

Chris Roberts est monteur depuis plus de 25 ans et a réalisé des films promotionnels et des émissions de télévision sur les logiciels Avid, Apple, Adobe, et Blackmagic Design.

Depuis 2003, il forme les futurs professionnels de demain dans des universités, des centres de journalisme et d'audiovisuel. Formateur agréé Blackmagic, il est aujourd'hui responsable des formations DaVinci Resolve dispensées partout en Europe et aux États-Unis.

Au cours des années, il a écrit de nombreux articles sur les techniques et logiciels de montage pour des journaux en ligne et des magazines. Il est également relecteur technique pour de nombreux livres.

Chris vit à Worcestershire, au Royaume-Uni avec sa compagne Samantha. Il aime lire des livres de science-fiction, écouter du hard rock et du blues et regarder toutes les séries qu'il aurait pu manquer.

Ce livre est dédié à la mémoire de sa mère aimée, Maureen.

www.chrisroberts.info

Mise en route

Merci d'avoir fait l'acquisition du **Guide du monteur DaVinci Resolve 17**, la formation officielle du logiciel conçu par Blackmagic Design. Ce guide apprendra aux monteurs expérimentés et aux étudiants les techniques de montage avancées pour réaliser un projet de qualité sur DaVinci Resolve 17. Pour démarrer, il vous suffit d'avoir un ordinateur Mac ou Windows, DaVinci Resolve 17 et l'envie de vous perfectionner.

Ce guide propose des exercices et des conseils pratiques pour maîtriser l'art du montage. Vous apprendrez à utiliser de nouvelles fonctionnalités, à choisir entre différents styles de raccords et à exploiter le potentiel de la timeline multicouche. Vous explorerez également les techniques de montage et de mixage sonore disponibles sur la page Fairlight pour améliorer l'illustration sonore de vos projets.

À la fin de ce livre, nous vous encourageons à passer un test en ligne de 50 questions pour recevoir votre attestation de réussite de Blackmagic Design. Le lien se trouve sur la page de formation DaVinci Resolve : www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training



À propos de DaVinci Resolve 17

DaVinci est le logiciel de montage le plus innovant et le plus perfectionné au monde. Depuis de nombreuses années, il est d'ailleurs le logiciel préféré des étalonneurs du monde entier. Avec DaVinci Resolve 17, Blackmagic Design a ajouté une page de montage, appelée Cut. Conçue pour les monteurs qui travaillent sur des publicités, des programmes d'actualité et autres types de production courtes dont les délais sont serrés, la page Cut permet de travailler rapidement.

Ce que vous apprendrez dans ce guide

À travers les chapitres de ce livre, vous travaillerez sur différents projets pour apprendre à utiliser des techniques concrètes adaptées à différents types de productions. Tout ce que vous apprendrez dans ce livre pourra être appliqué directement dans vos propres projets.

Chapitre 1

Vous y apprendrez les techniques de montage de base, sur la page Montage.

Chapitre 2

Ce chapitre porte sur les outils de pointe de la page Média du logiciel. Ils vous permettront de configurer et d'organiser vos projets comme un pro. Un exercice couvre le nouveau Workflow Proxy Media.

Chapitre 3 & 4

En s'appuyant sur différents genres de productions (dialogue, documentaire, interview, et scène d'action), ces deux chapitres présentent des techniques avancées de montage et de raccord sur la page Montage.

Chapitre 5

Ce chapitre explore les outils et les techniques du montage multicaméra sur la page Montage.

Chapitre 6

Ce chapitre est consacré au montage rapide sur la page Cut. Vous découvrirez la puissance du nouveau DaVinci Resolve Speed Editor avec la page Cut.

Chapitre 7

Ces chapitres sont consacrés à l'animation graphique et aux effets visuels, des connaissances et des techniques importantes pour tous monteurs professionnels. Avec les outils de compositing, d'incrustation et de tracking proposés sur les page Montage, vous serez en mesure de créer des graphiques et des compositions de grande qualité.

Chapitre 8

Approfondissez vos connaissances de trois nouveaux effets ResolveFX sur la page Montage pour les animations graphiques et les effets visuels.

Chapitre 9

Ce chapitre se concentre sur les étapes du montage audio, de l'illustration sonore et du mixage audio avec les pages Montage et Fairlight.

Chapitre 10

Ce chapitre est consacré à l'ajout de sous-titre et à l'exportation d'un projet accompagné des différents mixes audio créés au chapitre 9. Vous y apprendrez également à utiliser l'outil Smart Reframe (logiciel Studio uniquement) pour recadrer rapidement votre projet en différents formats.

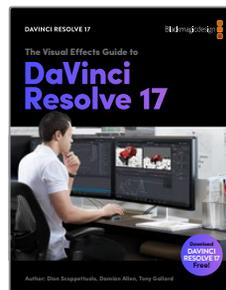
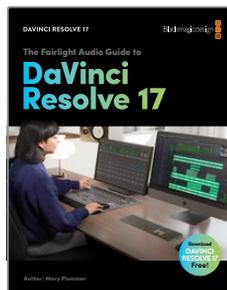
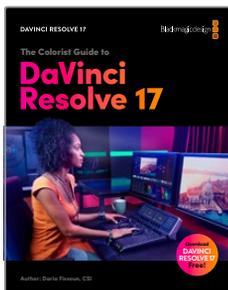
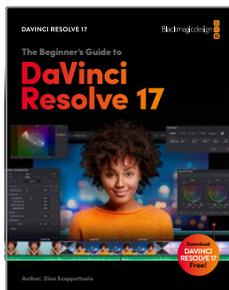
Programme de formation certifié Blackmagic Design

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*
- *Le guide de l'étalonneur DaVinci Resolve 17*
- *Le guide du monteur DaVinci Resolve 17*
- *The Fairlight Audio Guide to DaVinci Resolve 17*
- *The Visual Effects Guide to DaVinci Resolve 17*

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 le 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 monteur DaVinci Resolve 17.
- 4 Cliquez sur le lien pour télécharger les médias. Le fichier fait environ 15 GB.
- 5 Une fois le téléchargement terminé, ouvrez le dossier Documents et double-cliquez dessus pour le dézipper, si ce n'est pas déjà fait. Vous verrez alors le dossier R17 Editing. Il contient tous les médias qui vous permettront de faire les exercices de ce livre.
- 6 Faites glisser le dossier R17 Editing vers le dossier Movies (Mac) ou Vidéos (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 fait, 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

Monter une séquence dans la page Montage

Francis Ford Coppola a déclaré que « l'essence du cinéma, c'est le montage », illustrant ainsi le rôle central que joue cette étape de la postproduction dans l'art de la narration. Ce livre explore les fonctionnalités de montage offertes par DaVinci Resolve à travers différents types de productions.

Que vous travailliez sur le montage du dernier blockbuster, une publicité à rendre dans des délais serrés, un seul épisode d'une série ou toute une série web, les outils et les technologies disponibles sur DaVinci Resolve, ainsi que les techniques mentionnées et montrées dans ce livre, vous permettront de répondre à tous les besoins.

La page Montage repose sur une approche non linéaire du montage testée par les plus grands monteurs du monde. Dans ce chapitre, vous apprendrez des techniques applicables à votre propre workflow.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 70 minutes de travail.

Objectifs

Configurer un projet	2
Créer des chutiers	7
Explorer les options d'affichage	13
Créer le premier assemblage	20
Mode Trim	38
Ajouter de la musique	39
Mode Échanger Insérer	43
Rogner dans la durée	44
Peaufiner le montage	49
Mixage audio	60
Ajouter des transitions	65
Ajouter des titres Fusion	68
Continuer le montage	72
Révision	73

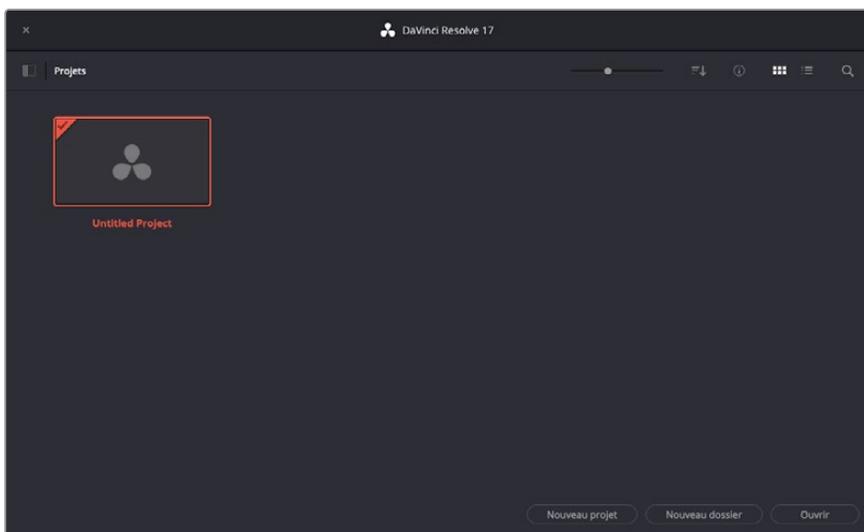
Configurer un projet

Le montage est bien souvent un processus itératif, dont le but est de construire une histoire cohérente à partir de bouts de séquences hétérogènes. Bien que certains workflows aient fait leurs preuves, il n'existe malheureusement pas de « formule magique » car chaque montage est unique.

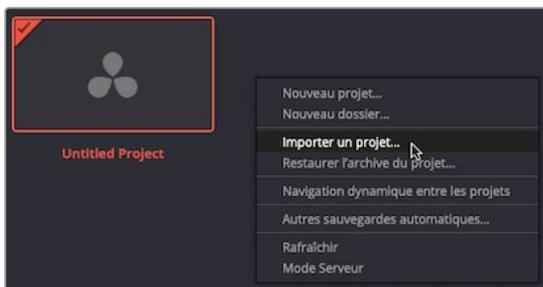
Cela étant dit, nous allons essayer de réaliser une courte bande-annonce pour le documentaire *Age of Airplanes* de Brian J. Terwilliger. Ainsi, vous découvrirez de nouvelles techniques et apprendrez à éviter certains accidents qui arrivent fréquemment en postproduction.

Vous allez commencer ce chapitre en important un projet qui contient déjà les plans dont vous avez besoin pour la bande-annonce.

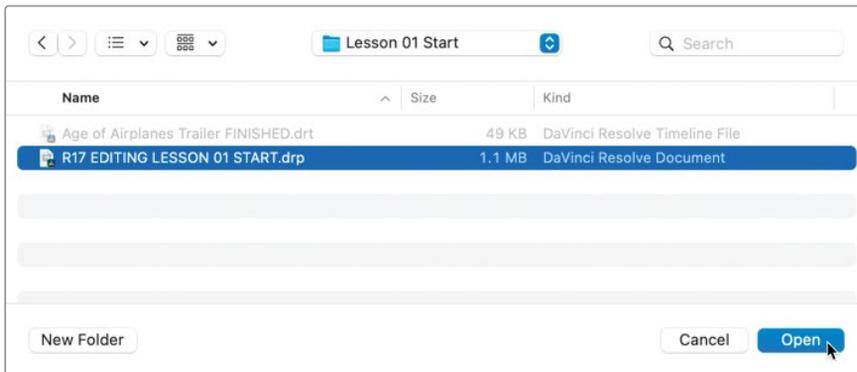
- 1 Ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager) de DaVinci Resolve.



- 2 Dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager), faites un clic droit et choisissez Importer (Import).

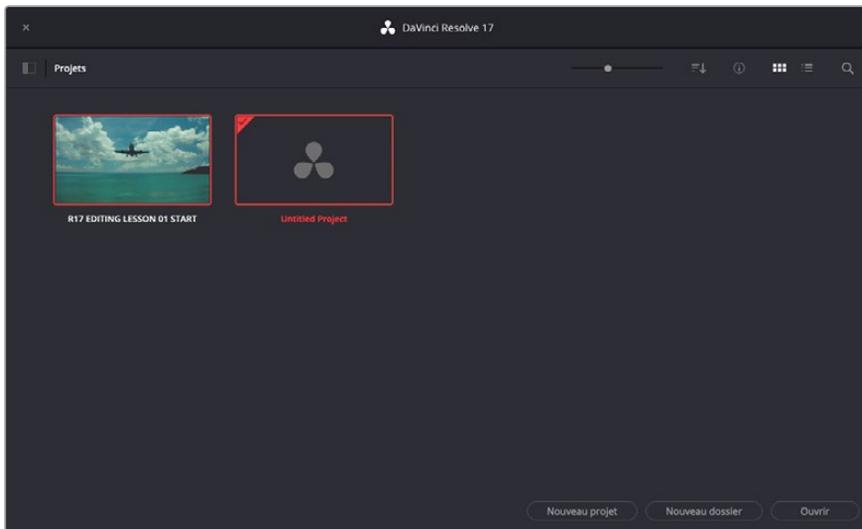


- 3 Dans la fenêtre qui s'ouvre, allez sur R17 Editing/Lessons et sélectionnez le fichier **R17 EDITING LESSON 01 START.drp**.



REMARQUE Le fichier d'extension .drp correspond aux fichiers projet dans DaVinci Resolve.

- 4 Cliquez sur Ouvrir (Open).



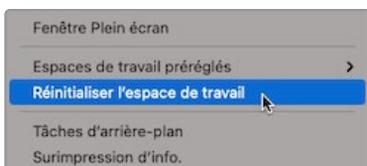
Le projet apparaît alors dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).

REMARQUE DaVinci Resolve n'ouvre pas le fichier projet directement dans votre système. Le fichier .drp est importé dans la base de données actuelle. Pour plus d'information pour créer et gérer les bases de données et les fichiers projet, veuillez consulter le *Le guide du débutant DaVinci Resolve 17*.

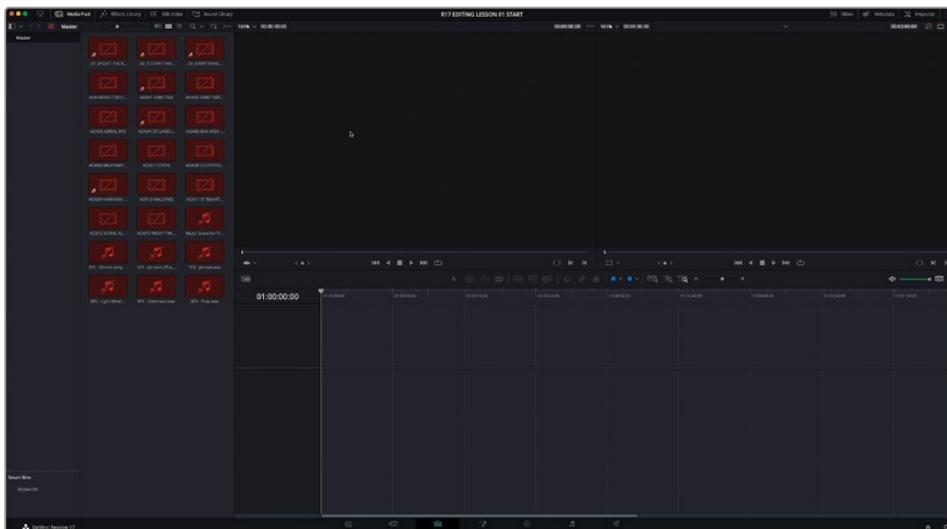
- 5 Double-cliquez sur le projet **R17 EDITING LESSON 01 START** pour l'ouvrir. Votre nouveau projet s'ouvre dans la dernière page utilisée de DaVinci Resolve.
- 6 Cliquez sur le bouton de la page Montage si celle-ci n'est pas déjà ouverte.



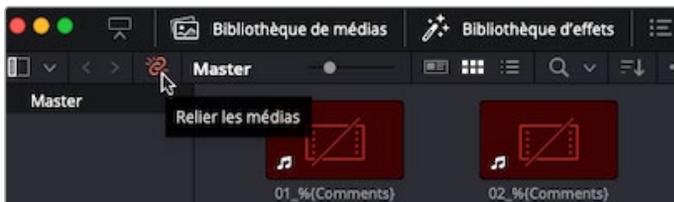
- 7 Si besoin, sélectionnez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout) afin de restaurer par défaut l'espace de travail de la page Montage.



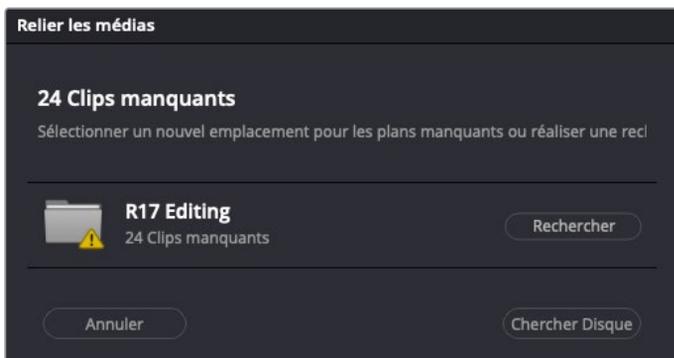
Avant de commencer le montage avec les plans dans le projet, vous devrez les relier aux fichiers médias sur le disque dur de votre ordinateur.



- 8 Dans le coin supérieur gauche de l'interface, au-dessus de la bibliothèque de médias, cliquez sur le bouton Relier le média (Relink Media).

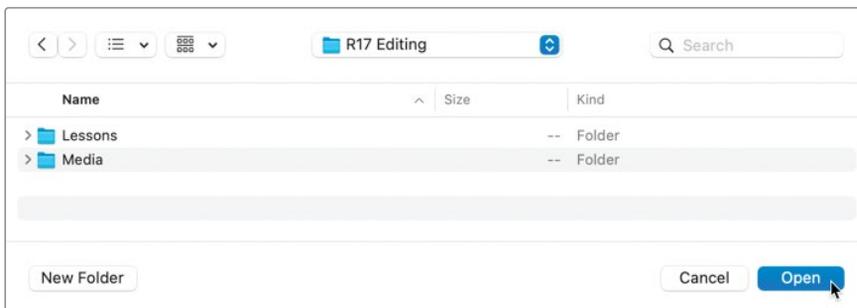


- 9 La fenêtre apparaît et vous indique combien de plans sont *offline*.

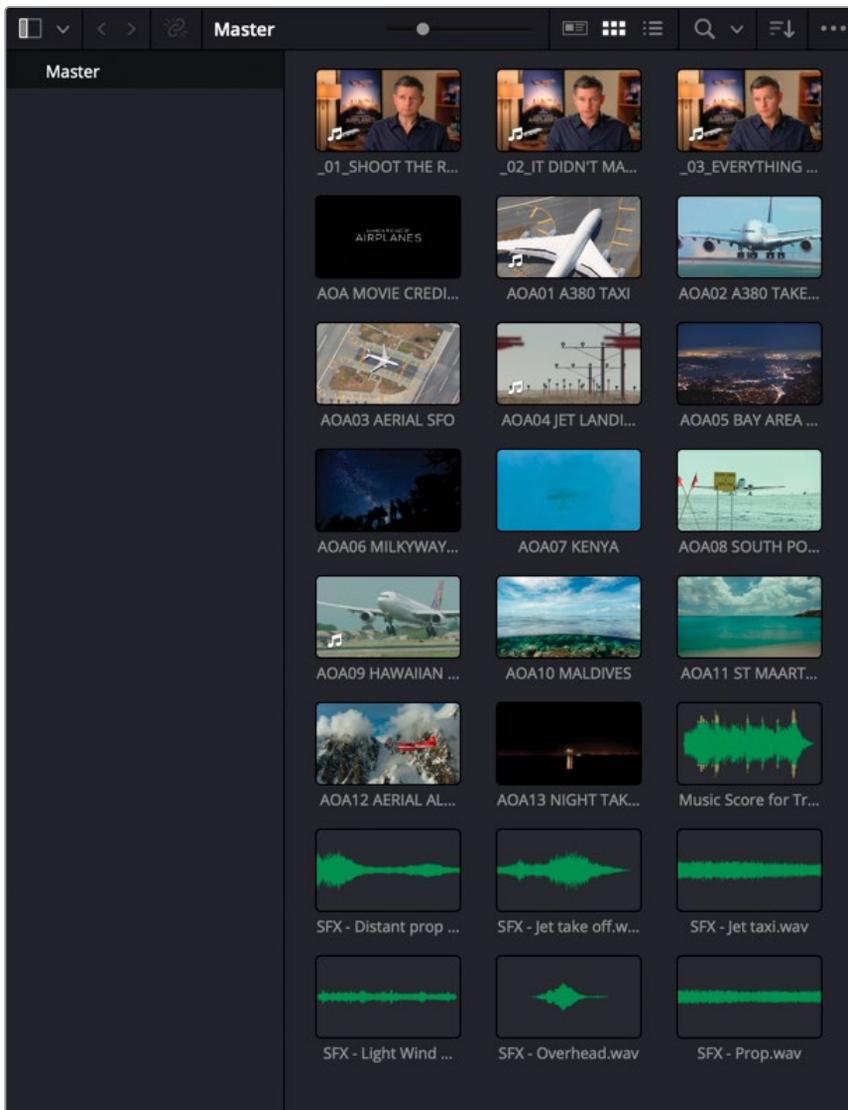


ASTUCE Placez la souris sur le fichier pour afficher son emplacement dans Resolve.

- 10 Cliquez sur le bouton Locate et dans la fenêtre qui apparaît, allez sur le dossier R17 Editing et cliquez sur Ouvrir (Open).



Resolve recherche et reconnaît automatiquement la structure du fichier dans ce dossier, puis relie les médias pour vous.



REMARQUE Si Resolve ne retrouve pas le bon fichier, vous pouvez réaliser une recherche plus approfondie dans la fenêtre Relier les médias (Relink Media) avec le bouton Chercher Disque (Disk Search). Attention, si votre disque est très grand et contient beaucoup de médias, la recherche peut prendre du temps.

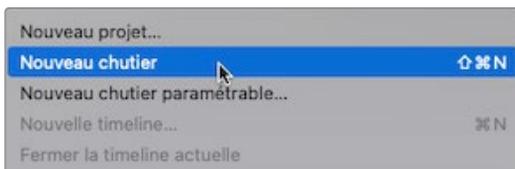
Une fois les plans reliés, vous pouvez commencer à organiser votre premier projet.

Créer des chutiers

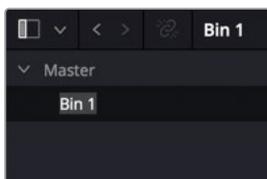
La méthode la plus courante pour organiser des plans dans un fichier consiste à utiliser des *chutiers*. Les chutiers permettent de ranger les plans dans des dossiers du projet, de la même manière que sur votre ordinateur. Vous allez commencer par créer des chutiers pour catégoriser les plans de ce projet. Cependant dans les chapitres suivants, vous apprendrez des techniques plus poussées pour organiser les projets.

REMARQUE Dans le jargon du montage non linéaire, le mot *chutier* correspond à un dossier. Il vient du montage pellicule où des sacs étaient disposés sous les bandes pour les récupérer.

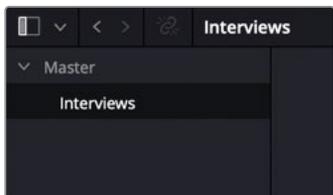
- 1 Pour créer un premier chutier, sélectionnez le chutier Master dans la bibliothèque de médias et choisissez Fichier > Nouveau chutier.



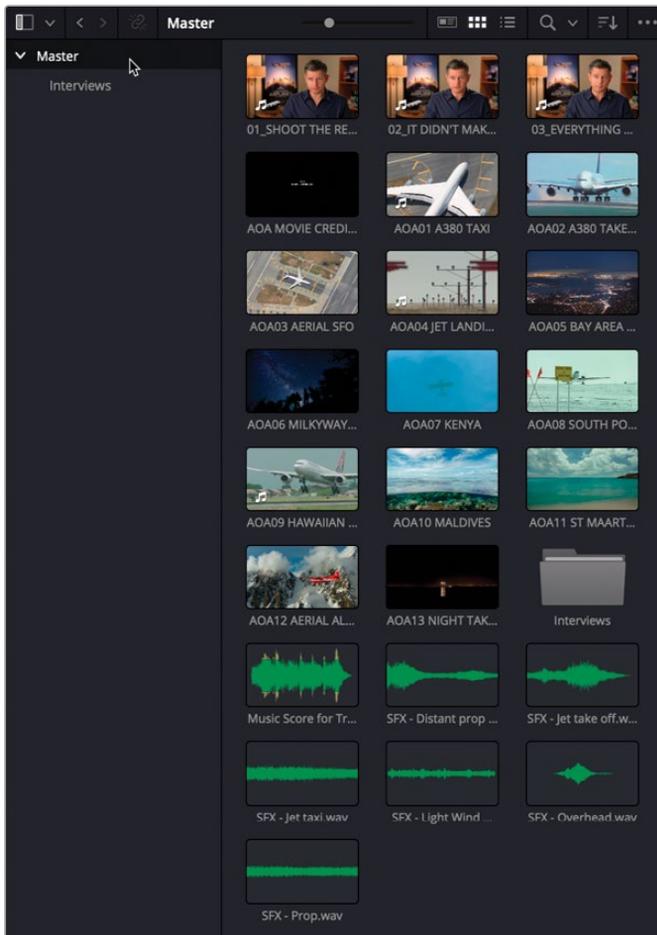
Un nouveau chutier est créé dans le chutier Master, appelé Chutier 1.



- 2 Cliquez sur Chutier 1 pour le sélectionner et renommez-le **Interviews**.

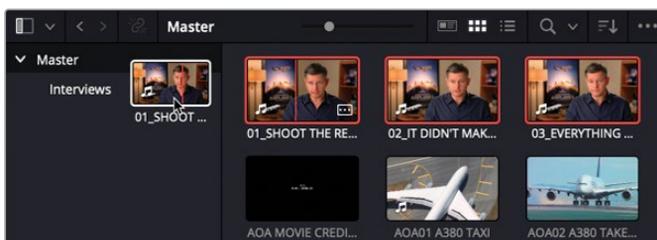


- 3 Sélectionnez de nouveau le chutier Master.



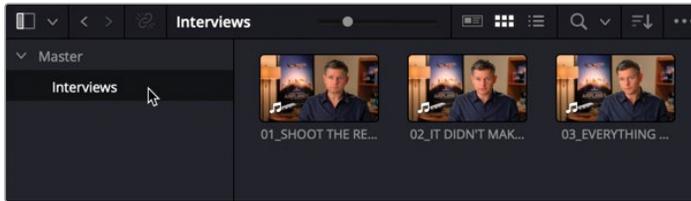
Les trois premiers plans sont des interviews du réalisateur Brian J Terwilliger.

- 4 Appuyez sur Majuscule et faites un clic sur les trois plans d'interview, puis faites-les glisser dans le chutier Interviews.

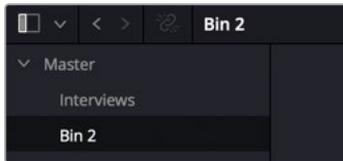


Les plans sélectionnés sont désormais dans le chutier Interviews.

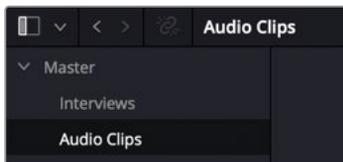
- 5 Cliquez dessus pour voir les plans Interviews.



- 6 Choisissez Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin), ou appuyez sur Cmd-Majuscule-N (macOS) ou Ctrl-Majuscule-N (Windows) pour créer un nouveau chutier, appelé Chutier 2.

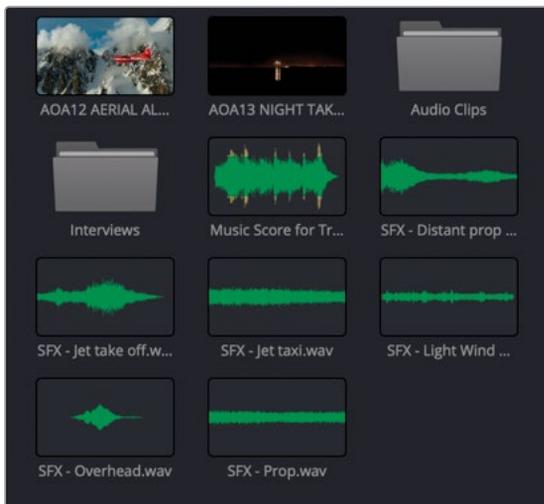


- 7 Renommez ce chutier **Audio Clips**.

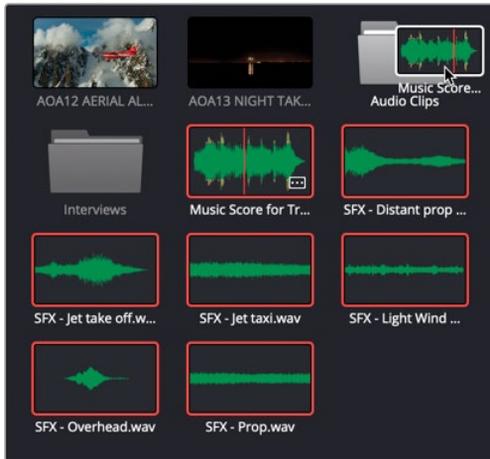


- 8 Sélectionnez de nouveau le chutier Master.

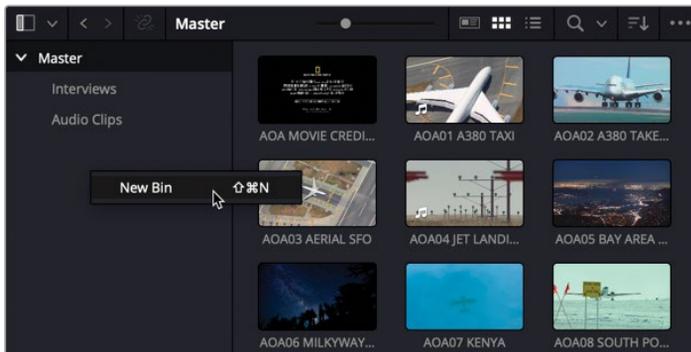
Les plans audio de ce projet sont représentés par des plans aux formes d'onde vertes.



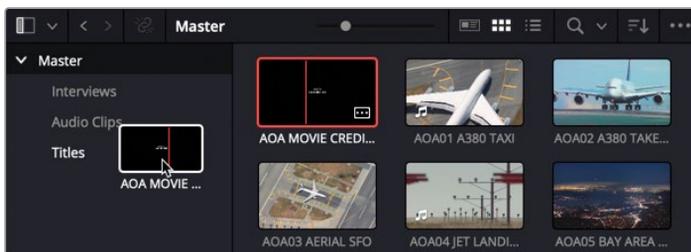
- 9 Sélectionnez tous les plans audio dans le chutier Master et faites-les glisser dans le chutier Audio Clips que vous venez de créer.



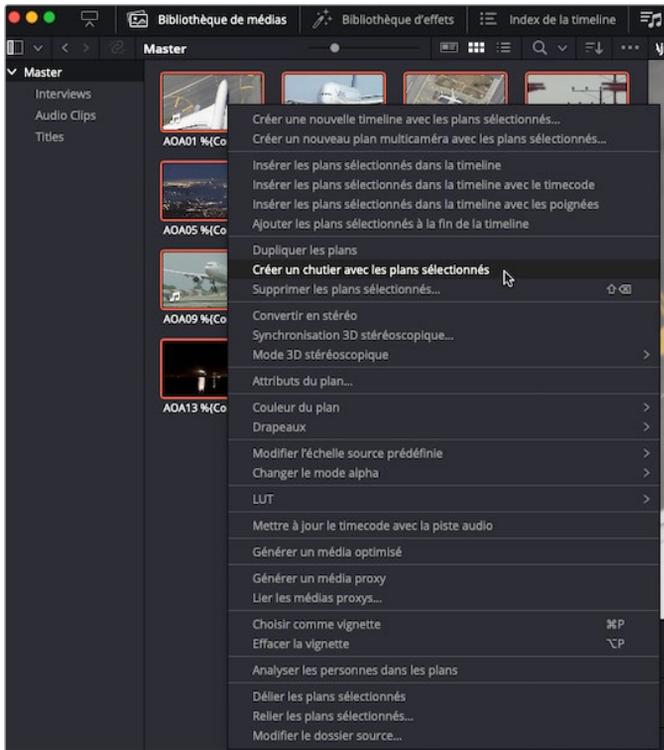
- 10 Faites un clic droit sur un espace vide de la barre latérale du chutier à gauche de la fenêtre Bibliothèque de médias et choisissez Nouveau chutier.



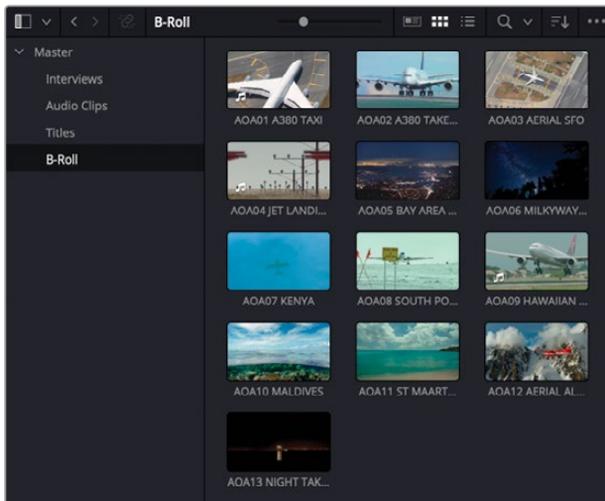
- 11 Renommez ce nouveau chutier **Titles**.
- 12 Dans le chutier Master, sélectionnez le plan Title **AOA Movie Credits** et déplacez-le sur le chutier Titles.



- 13 Ensuite, sélectionnez tous les plans vidéos restants dans le chutier Master, faites un clic droit sur les plans sélectionnés et choisissez Créer un chutier avec les plans sélectionnés (Create Bin With Selected Clips).

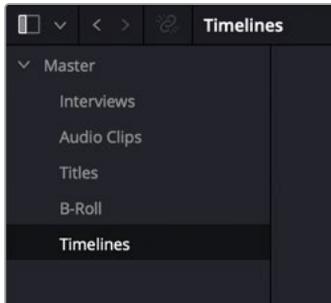


- 14 Renommez le nouveau chutier **B-Roll**.



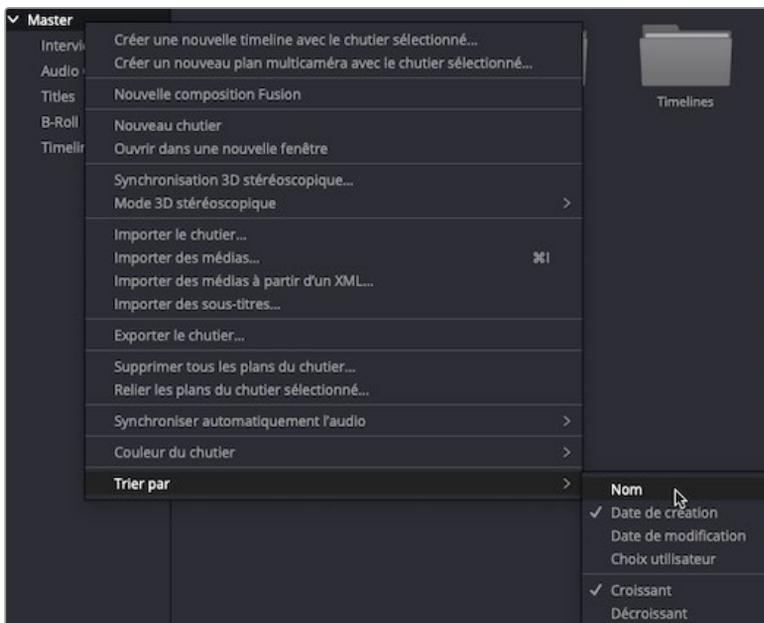
Vous aurez besoin d'un chutier de plus pour ce projet, mais pour le moment, vous allez le laisser vide.

- 15 Créez un cinquième chutier **Timelines**.



Enfin, vous allez choisir l'ordre des chutiers dans votre projet.

- 16 Faites un clic droit dans un des chutiers de la liste et choisissez Trier par > Nom (Sort By > Name).



Les chutiers sont rangés par ordre alphabétique.



REMARQUE La fenêtre principale de la bibliothèque de médias dispose de ses propres options de tri.

Explorer les options d'affichage

Il existe plusieurs façons de voir les plans dans la bibliothèque de médias. Pour le moment, les plans sont affichés en vignette. Cet affichage donne une image de référence pour repérer facilement le plan.

- 1 Sélectionnez le chutier B-Roll.
Ce chutier contient différentes vues d'avions partout dans le monde.
- 2 Utilisez le curseur en haut de la bibliothèque de médias pour redimensionner les vignettes.

ASTUCE En redimensionnant les vignettes, vous avez plus de place pour voir les noms.

- 3 Placez le pointeur de la souris (sans cliquer) sur le plan appelé **AOA07 Kenya**.
Le plan sous la souris s'ouvre automatiquement dans le viewer source.

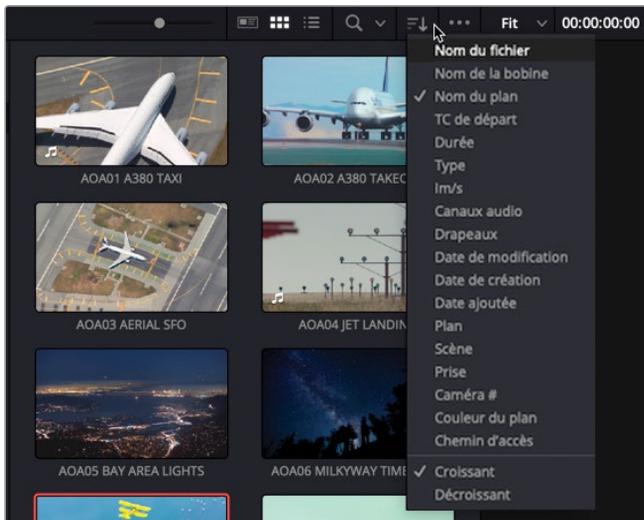
- 4 Déplacez la souris de gauche à droite sur le plan **AOA07 Kenya** pour l'afficher dans le viewer source.



L'avantage principal de cet affichage est la fonction Prévisualisation en direct qui permet de visualiser rapidement les plans dans la bibliothèque de médias pour trouver le plan que vous voulez.

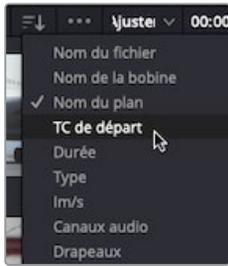
Vous pouvez aussi changer l'ordre dans lequel les plans sont rangés.

- 5 Cliquez sur le menu Trier (Sort) en haut de la bibliothèque de médias.

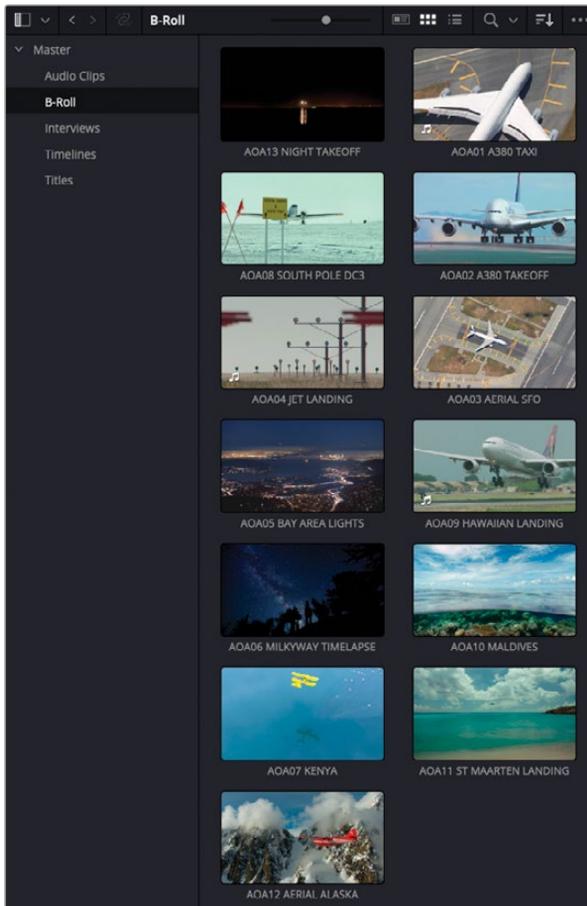


Par défaut, les plans dans ce chutier sont rangés par ordre alphabétique.

- 6 Cliquez sur TC de départ (Start TC) dans le menu Trier (Sort).



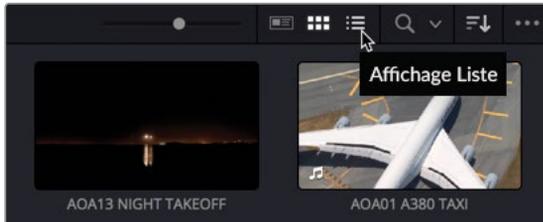
Maintenant, les plans sont rangés en fonction de leur timecode de départ.



Affichage Liste

L'affichage par Liste est une autre technique pour afficher les plans dans la bibliothèque de médias.

- 1 Cliquez sur l'icône Liste en haut à droite de la bibliothèque de médias.



Les plans de la bibliothèque de médias sont affichés par liste. Les colonnes à droite du nom du plan donnent des métadonnées supplémentaires.

	Clip Name	Reel Name	Start TC	End TC
Master				
Interviews				
Audio Clips				
Titles				
B-Roll				
Timelines				
	AOA13 NIGHT TAKEOFF		00:00:07:19	00:00:07:19
	AOA01 A380 TAXI		01:00:00:00	01:00:00:00
	AOA08 SOUTH POLE DC3		01:00:00:00	01:00:00:00
	AOA02 A380 TAKEOFF		01:00:04:04	01:00:04:04
	AOA04 JET LANDING		01:00:05:02	01:00:05:02
	AOA03 AERIAL SFO		01:00:13:18	01:00:13:18
	AOA05 BAY AREA LIGHTS		01:00:14:10	01:00:14:10
	AOA09 HAWAIIAN LANDING		01:00:17:17	01:00:17:17
	AOA06 MILKYWAY TIMELAPSE		01:00:22:23	01:00:22:23
	AOA10 MALDIVES		01:00:34:13	01:00:34:13
	AOA07 KENYA		01:00:35:17	01:00:35:17
	AOA11 ST MAARTEN LANDING		10:05:05:04	10:05:05:04
	AOA12 AERIAL ALASKA		16:06:42:23	16:06:42:23

Vous remarquerez que le nom de la colonne TC de départ est sélectionné et qu'une flèche vers le haut est affichée. Cela signifie que les plans sont rangés par ordre croissant.

- 2 Cliquez sur l'en-tête en haut de la colonne Nom du plan (Clip Name).



The screenshot shows the B-Roll library in DaVinci Resolve. The clips are sorted by name in ascending order. The columns are: Nom du plan, Nom de la bobine, TC de départ, TC de fin, Durée, Images, and Type.

Nom du plan	Nom de la bobine	TC de départ	TC de fin	Durée	Images	Type
AOA01 TAXI		01:00:00:00	01:00:04:04	00:00:04:04	100	Vidéo + Audio
AOA02 A380 TAKEOFF		01:00:04:04	01:00:13:18	00:00:09:14	230	Vidéo
AOA03 AERIAL SFD		01:00:13:18	01:00:17:17	00:00:03:23	95	Vidéo
AOA04 JET LANDING		01:00:05:02	01:00:22:23	00:00:17:21	429	Vidéo + Audio
AOA05 BAY AREA LIGHTS		01:00:14:10	01:00:22:07	00:00:07:21	189	Vidéo
AOA06 MILKWAY TIMELAPSE		01:00:22:23	01:00:34:13	00:00:11:14	278	Vidéo
AOA07 KENYA		01:00:35:17	01:00:45:17	00:00:10:00	240	Vidéo
AOA08 SOUTH POLE DC3		01:00:00:00	01:00:05:02	00:00:05:02	122	Vidéo
AOA09 HAWAJIAN LANDING		01:00:17:17	01:00:24:21	00:00:07:04	172	Vidéo + Audio
AOA10 MALDIVES		01:00:34:13	01:00:48:06	00:00:13:17	329	Vidéo
AOA11 ST MARTEEN LANDING		10:05:05:04	10:05:20:10	00:00:15:06	366	Vidéo
AOA12 AERIAL ALASKA		16:06:42:23	16:07:07:10	00:00:24:11	587	Vidéo
AOA13 NIGHT TAKEOFF		00:00:07:19	00:00:15:00	00:00:07:05	173	Vidéo

Maintenant, les plans sont de nouveau rangés par ordre croissant en fonction des noms des plans.

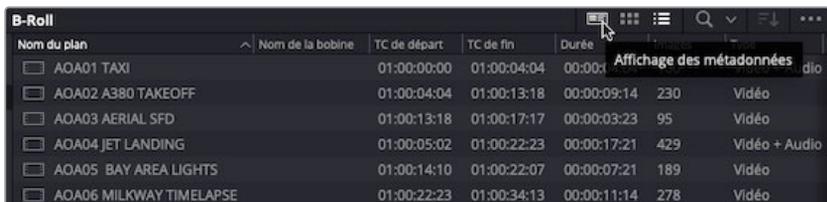
REMARQUE En affichage par Liste, le menu Trier n'est pas disponible. C'est parce que vous utilisez les noms de colonne pour déterminer l'ordre dans lequel les plans sont listés.

L'avantage de cet affichage c'est de pouvoir visualiser de nombreuses informations dans la bibliothèque de médias. Vous pouvez ainsi comparer les plans ensemble plutôt qu'individuellement. Cependant, cet affichage demande souvent plus d'espace horizontal pour la bibliothèque de médias.

Affichage Métadonnées

DaVinci Resolve 17 propose une troisième façon d'afficher les plans dans la bibliothèque de médias. Cet affichage est un mélange de l'affichage par Liste et par Vignette.

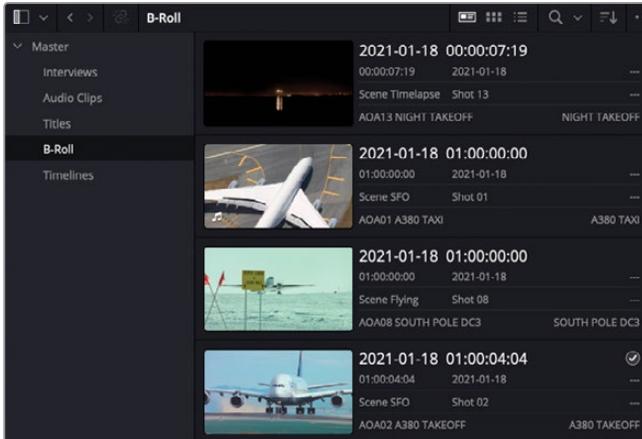
- 1 En haut de la bibliothèque de médias, appuyez sur le bouton Relier les médias (Relink Media).



The screenshot shows the B-Roll library in DaVinci Resolve with the 'Affichage des métadonnées' (Show Metadata) button selected. The clips are now displayed with thumbnails and additional metadata.

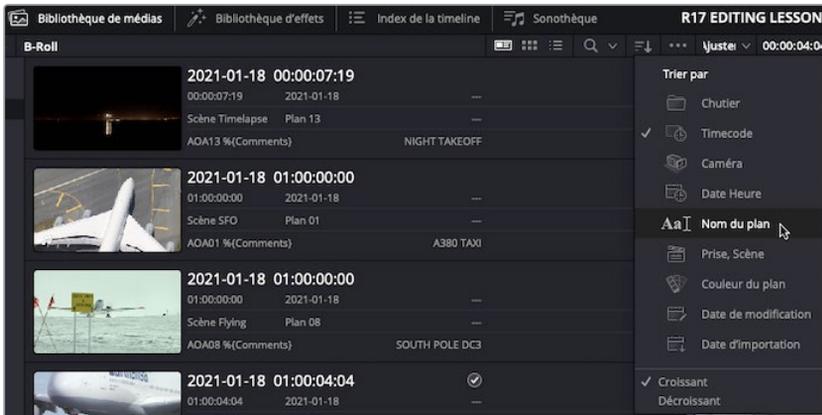
Nom du plan	Nom de la bobine	TC de départ	TC de fin	Durée	Images	Type
AOA01 TAXI		01:00:00:00	01:00:04:04	00:00:04:04		
AOA02 A380 TAKEOFF		01:00:04:04	01:00:13:18	00:00:09:14	230	Vidéo
AOA03 AERIAL SFD		01:00:13:18	01:00:17:17	00:00:03:23	95	Vidéo
AOA04 JET LANDING		01:00:05:02	01:00:22:23	00:00:17:21	429	Vidéo + Audio
AOA05 BAY AREA LIGHTS		01:00:14:10	01:00:22:07	00:00:07:21	189	Vidéo
AOA06 MILKWAY TIMELAPSE		01:00:22:23	01:00:34:13	00:00:11:14	278	Vidéo

Les plans sont maintenant affichés avec une vignette et les métadonnées les plus courantes.



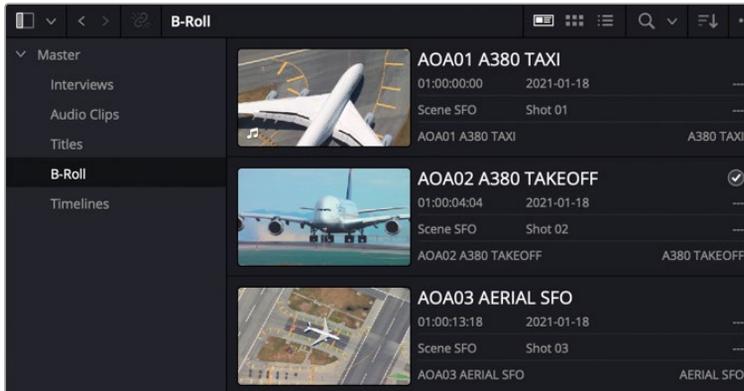
REMARQUE Comme avec l'affichage par Vignette, l'affichage Métadonnées permet également de prévisualiser les images. En revanche, les plans audio ne sont pas affichés, ils sont simplement regroupés en haut de la bibliothèque de médias sous une vignette.

2 Cliquez sur le menu Trier par (Sort Media by)



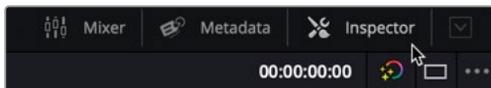
L'affichage Métadonnées comporte son propre menu pour trier les plans en fonction des métadonnées visibles.

- 3 Cliquez sur Nom du plan (Clip Name).



Les plans sont réorganisés en fonction de leur nom.

- 4 Sélectionnez le deuxième plan, AOA02 A380 Takeoff et cliquez sur l'inspecteur en haut à droite de l'interface.

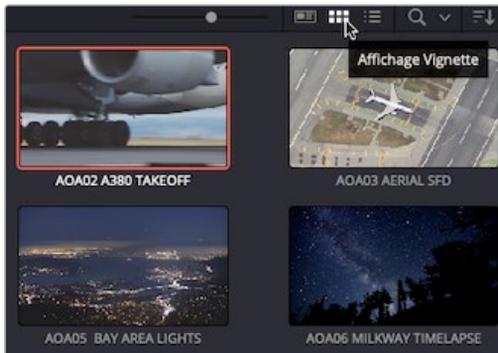


- 5 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Fichier (File).



Les fichiers listent des informations utiles sur le plan et autres champs de métadonnées couramment utilisés. Ces métadonnées peuvent être réglées dans l'onglet Fichier (File) de l'inspecteur. De cette façon, vous pouvez modifier l'ordre et la recherche des plans dans la bibliothèque de médias, ainsi que le nom d'affichage des plans.

- 6 Refermez l'inspecteur et remettez la bibliothèque de médias en affichage par Vignette (ou dans votre mode d'affichage préféré) et organisez les plans par nom de plan.



ASTUCE Une manière rapide de réinitialiser l'interface consiste à choisir Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).

Vous êtes prêt à faire votre premier assemblage.

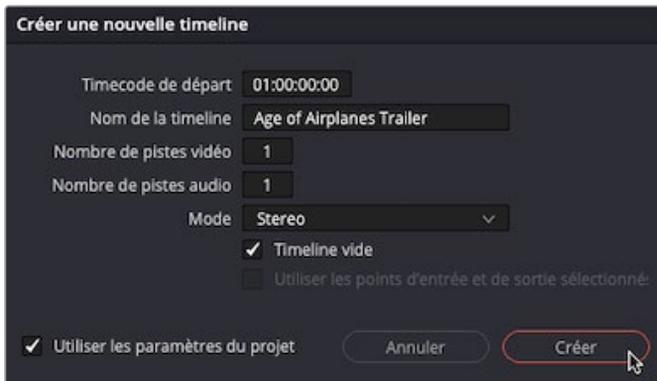
Créer le premier assemblage

Il paraît que lorsqu'on écrit un livre, le plus difficile consiste à écrire le premier chapitre. Et bien cela s'applique également au montage, sauf que les sons et les images remplacent les mots sur une page. En effet, placer ses premiers plans dans une timeline vide peut être assez intimidant. Cependant, une fois l'assemblage des séquences commencé, vous réaliserez ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas et ce qui vous demandera un peu d'effort pour finaliser votre montage.

Pour commencer, vous devez créer une timeline.

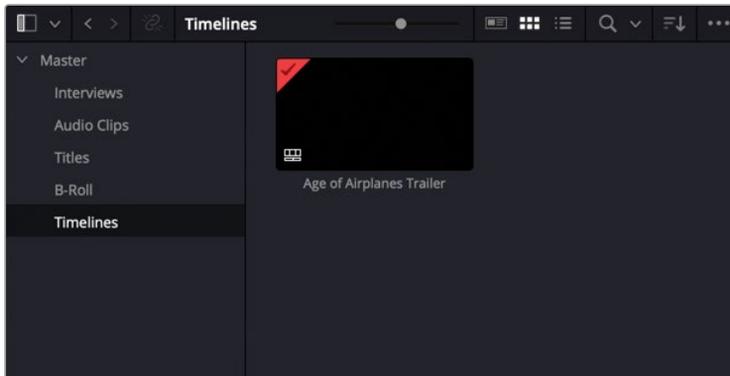
- 1 Sélectionnez le chutier Timelines, puis appuyez sur Cmd-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows) ou choisissez Fichier > Nouvelle timeline (File > New Timeline).

-
- 2 Dans le champ Nom de la timeline de la fenêtre Nouvelle timeline, saisissez Age of Airplanes Trailer.



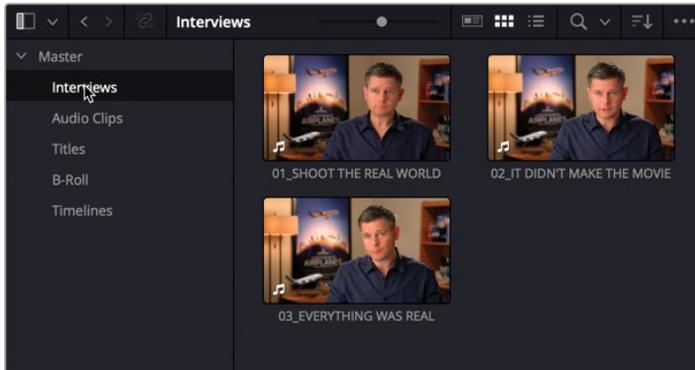
-
-
- 3 Laissez toutes les autres options par défaut et cliquez sur Créer.

Une nouvelle timeline est créée dans le chutier sélectionné et de nouvelles fonctions s'affichent dans la fenêtre de la timeline.



REMARQUE Vous pouvez régler le timecode de départ par défaut, le nombre de vidéo et de pistes audio, ainsi que le type de piste audio pour les nouvelles timeline dans DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Montage (DaVinci Resolve > Preferences > User > Editing).

- 4 Sélectionnez le chutier Interviews et triez les plans par nom de plans.



- 5 Double-cliquez sur le plan **01_shoot the real world** afin de l'afficher dans le viewer source.
- 6 Lisez le plan du début à la fin.



Nous n'avons probablement pas besoin d'utiliser la totalité du plan, mais nous pouvons supprimer les parties superflues plus tard. Gardez en tête qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise méthode, mais seulement des techniques plus ou moins efficaces.

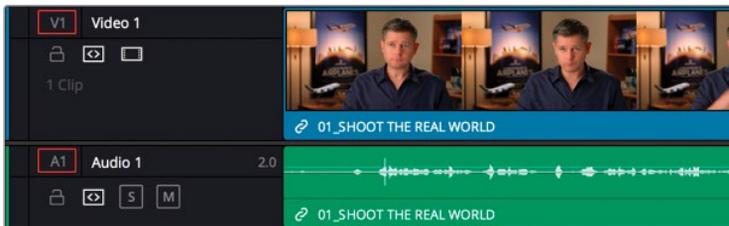
- 7 Faites glisser le plan du viewer source vers le viewer timeline tout en maintenant votre souris enfoncée.



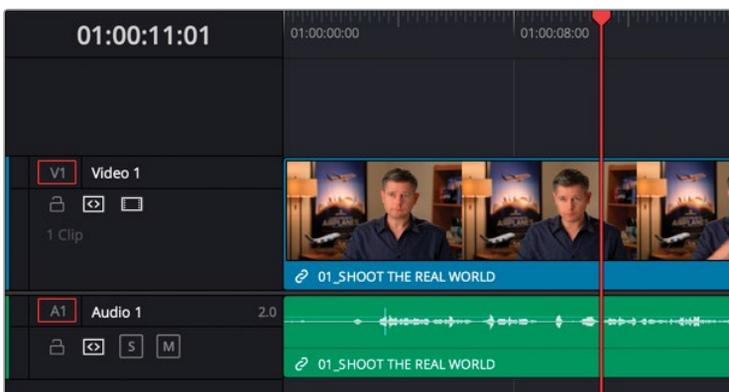
Les différentes options de montage disponibles dans DaVinci Resolve s'affichent. Les monteurs expérimentés reconnaîtront la plupart de ces options, également présentes dans d'autres logiciels NLE, mais certaines d'entre elles sont spécifiques à DaVinci Resolve. Le paramètre par défaut est Écraser.

- 8 Une fois que l'option Écraser apparaît en surbrillance, relâchez la souris.

Vous venez de monter votre premier plan dans la timeline !



- 9 Lisez de nouveau le plan dans la timeline, et arrêtez-vous après que Brian ait dit « ...shoot the real world. »



C'est ici que vous allez effectuer votre prochaine coupe.

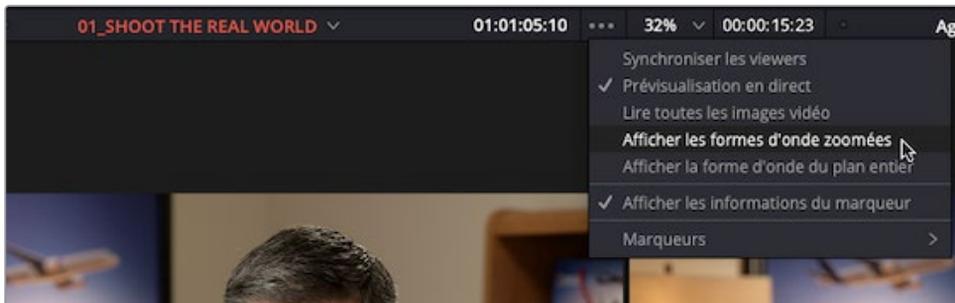
Contrôle de la lecture

Il est essentiel de savoir contrôler la lecture de votre vidéo. Pour cela, vous pouvez bien sûr utiliser les commandes situées sous les viewers, mais les raccourcis clavier sont bien plus efficaces. DaVinci Resolve prend en charge tous les raccourcis clavier couramment utilisés par les logiciels de montage professionnels à travers le monde. Par exemple, vous pouvez utiliser la barre d'espace pour lancer ou arrêter la lecture, ainsi que les flèches gauche et droite pour reculer ou avancer la vidéo d'une image à la fois. Les utilisateurs plus expérimentés seront ravis d'apprendre que les touches J, K et L permettent également de contrôler la lecture à des vitesses différentes. Pour explorer les raccourcis clavier de DaVinci Resolve plus en détail, allez dans DaVinci Resolve > Personnalisation du clavier.

- 10 Dans le chutier Interviews, double-cliquez sur **02_IF IT DIDN'T MAKE THE MOVIE** pour l'ouvrir sur l'écran source.

Lisez le plan en entier. Nous souhaitons utiliser seulement une partie de ce plan. Lorsque vous travaillez avec des plans contenant de l'audio, comme ici, il est utile de visualiser la forme d'onde audio en même temps que la vidéo dans le viewer source.

- 11 Dans le menu d'options du viewer source, sélectionnez Afficher les formes d'onde zoomées.



Une forme d'onde audio est affichée dans le viewer source.



C'est pratique, non ? Désormais, lorsque vous lisez ce plan, vous saurez quand Brian commence ou s'arrête de parler, grâce à la forme d'onde. Génial !

- 12 Lisez une nouvelle fois le plan depuis le début, puis arrêtez la lecture juste avant que Brian dise « If it was possible to shoot it, we wanted to go shoot it... » (vers 01:01:11:00).



REMARQUE Tout au long de ce livre, les auteurs indiquent les timecodes de référence qu'ils ont jugés les mieux adaptés pour procéder au montage. Cependant, n'hésitez pas à décortiquer chaque séquence et à choisir un autre timecode si vous pensez qu'il est plus approprié. Après tout, le montage est une démarche aussi subjective que créative.

- 13 Appuyez sur I pour marquer un point d'entrée à cet endroit.



- 14 Lancez la lecture du plan et arrêtez-la après que Brian dise « ...everything was real » (vers 01:01:23:20).

- 15 Appuyez sur O pour marquer un point de sortie à cet endroit.

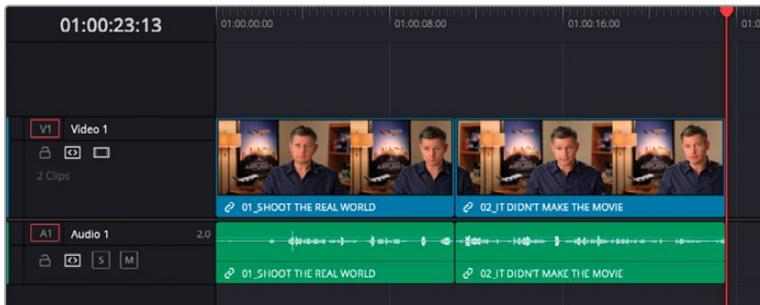


- 16 Dans la barre d'outils, sélectionnez Écraser le clip ou appuyez sur F10.



REMARQUE Si vous utilisez DaVinci Resolve sous macOS, vous devrez peut-être configurer le paramètre du Clavier « Utiliser les touches F1, F2 etc. comme des touches de fonction standard » dans les Préférences Systèmes, afin de pouvoir utiliser les raccourcis de montage par défaut. Autrement, vous pouvez toujours utiliser la touche fn avec n'importe quelle touche de fonction pour écraser les raccourcis de macOS.

Le second plan de l'interview est monté dans la timeline. Le plan commence au niveau de la tête de lecture et il n'inclut que la partie comprise entre le point d'entrée et le point de sortie définis dans le viewer source. La fin du premier plan a été écrasée par le nouveau plan.



- 17 Appuyez sur la flèche du haut sur votre clavier pour déplacer la tête de lecture sur le point de coupe entre les deux plans.

- 18** 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).

ASTUCE L'option Lire autour de l'image sélectionnée (Play Around Current Selection) est très utile, car elle permet de rapidement voir une partie des images de la timeline. Dans ce cas, comme aucun plan est sélectionné, la « sélection » actuelle se situe autour de la tête de lecture.

Si vous avez un ou plusieurs plans sélectionnée, alors Resolve lira autour de la sélection. La durée lue avant et après la sélection est réglée dans DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Montage (DaVinci Resolve > Preferences > User > Editing), puis dans les champs Nombre d'images lues avant/ après le plan sélectionné.

Même si le raccord est correct, il reste assez abrupt. Vous allez devoir ajouter des séquences pour étoffer l'histoire.

Le montage à trois points

À quelques exceptions près, tous les montages que vous effectuez sont des montages à trois points. En effet, DaVinci Resolve calcule ce que vous souhaitez monter, et où vous souhaitez le monter. Dans l'exemple précédent, les points d'entrée et de sortie que vous avez marqués dans la source sont les deux points essentiels au montage. Le troisième point est la position de la tête de lecture dans la timeline. Quand vous avez monté votre premier plan dans la timeline, vous avez utilisé un montage à trois points ; même si vous n'avez marqué aucun point d'entrée ou de sortie, le logiciel a utilisé le plan du viewer source depuis le début (le point d'entrée implicite) jusqu'à la fin (le point de sortie implicite) et il a placé le troisième point au début de la timeline. Resolve n'a pas choisi ce plan car il était le premier de la timeline, mais car c'était là où se trouvait la tête de lecture. Tout au long de ces exercices, essayez de comprendre comment Resolve calcule le montage à trois points et comment les points d'entrée et de sortie (réels ou implicite) sont utilisés pour finaliser les montages. Dans les prochains chapitres, vous réaliserez également des montages à quatre points et vous utiliserez les points d'entrée et de sortie de différentes manières !

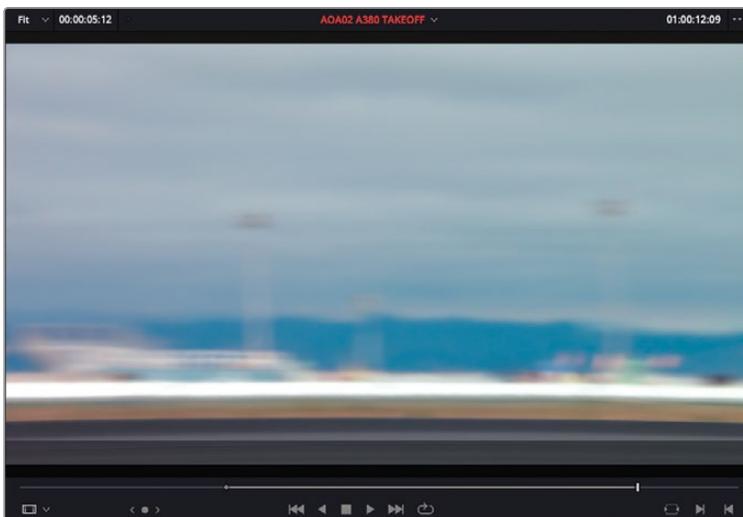
Insérer des plans

Il est temps d'ajouter quelques plans de coupe pour faire vivre la passion de Brian pour les avions.

- 1 Double-cliquez sur le plan **02 A380 TAKEOFF** du chutier B-Roll pour l'ouvrir dans le viewer source. Lancez la lecture du plan depuis le début.
- 2 Marquez un point d'entrée avant que les roues de l'avion ne commencent à quitter le sol de la piste (vers 01:00:07:00).



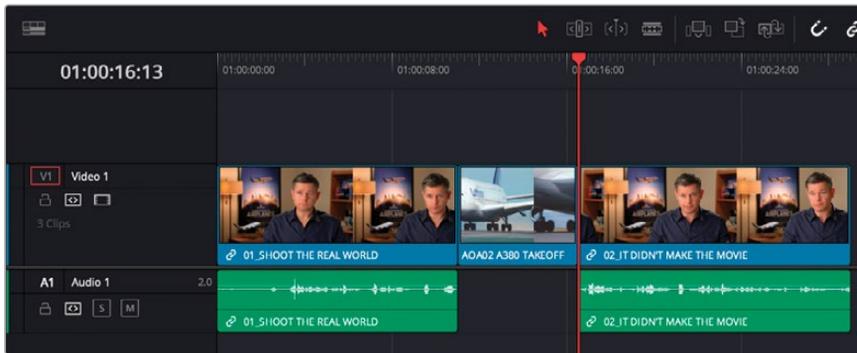
- 3 Réglez le point de sortie quand l'arrière de l'appareil a disparu de l'image.



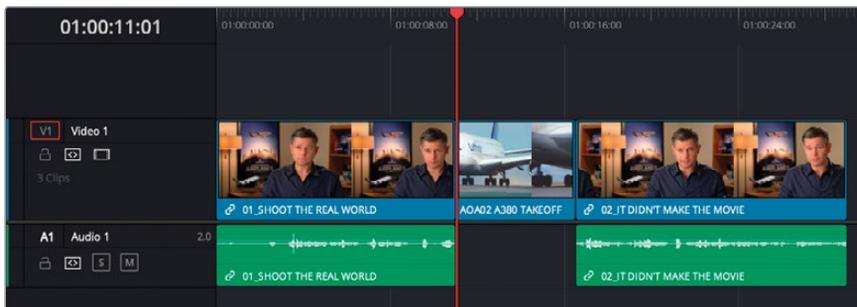
- Assurez-vous que la tête de lecture de la timeline est toujours placée sur le point de coupe entre les deux plans de l'interview. Faites glisser le plan vers le viewer timeline afin de faire apparaître les options de montage, et sélectionnez Insérer.



Le plan a été ajouté entre les deux interviews, mais il a été inséré. Il n'écrase donc pas le plan situé après la tête de lecture.



- Déplacez la tête de lecture de la timeline sur le point de coupe entre les plans **AA0113_01.mov** et **02_A380_TAKEOFF.mov**. C'est ici que vous allez effectuer votre prochain montage.



REMARQUE Les flèches du haut et du bas permettent de vous déplacer rapidement entre les différents points de coupe dans votre timeline. Mais si vous préférez, vous pouvez toujours déplacer la tête de lecture avec votre souris. La tête de lecture s'aimantera au point de coupe le plus proche si l'option Aimanter est activée. Appuyez sur la touche N pour activer ou désactiver la fonction Aimanter.

- 6 Dans le chutier B-Roll de la bibliothèque de médias, double-cliquez sur 01_A380_TAXI.mov.



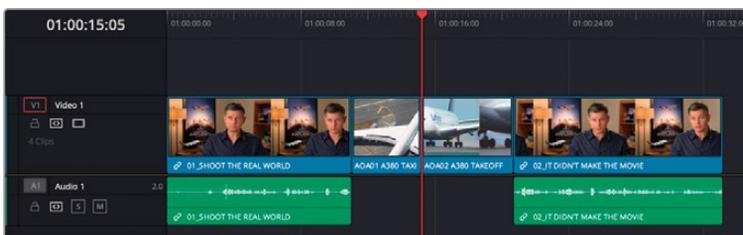
Appuyez sur la barre d'espace pour lire le plan qui se trouve dans le viewer source. Il offre une belle vue aérienne du même type d'avion que dans le plan que vous venez de monter, mais l'audio est un peu gênant.

- 7 Dans la timeline, cliquez sur la commande de destination A1 entouré d'un carré rouge pour la piste audio 1.



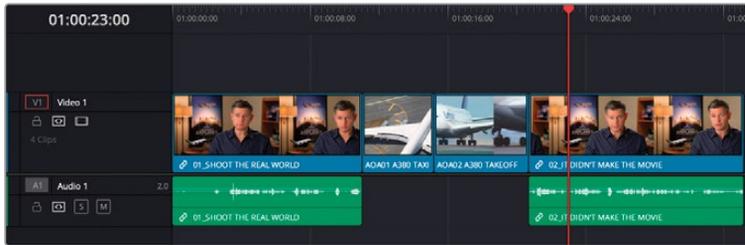
Ces commandes de destination vous permettent de spécifier quelles parties de l'audio ou de la vidéo source seront éditées dans la timeline. En désactivant la commande A1, l'audio du plan source ne sera plus automatiquement inclus dans le montage.

- 8 Dans la barre d'outils de la timeline, cliquez sur Insérer le plan (Insert Clip), ou appuyez sur F9 pour insérer le nouveau plan (sans audio) dans la timeline.



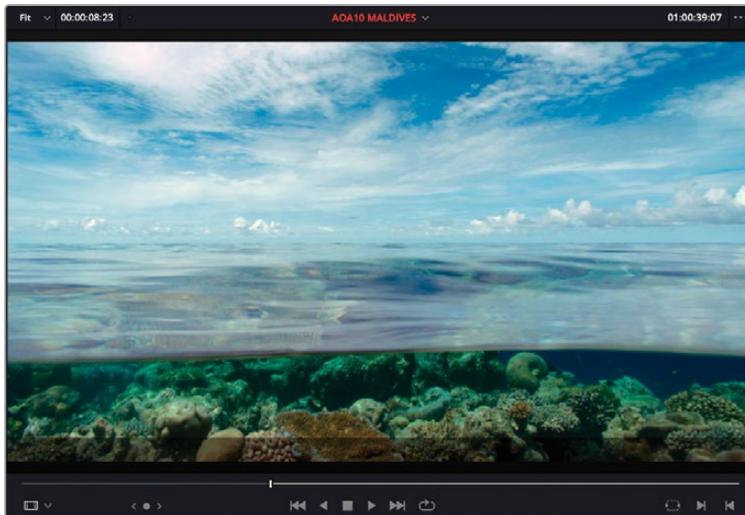
Bien joué. Ça commence à prendre forme. Vous allez maintenant insérer un plan pour scinder un plan existant.

- 9 Dans la timeline, lisez le second plan de l'interview et arrêtez-vous après que Brian dise « If it was possible to go shoot it, we wanted to go shoot it ».

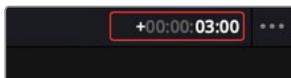


C'est ici que vous allez effectuer votre prochain montage.

- 10 Dans la bibliothèque de médias, double-cliquez sur 10_MALDIVES.mov et visualisez le clip dans le viewer source.
- 11 Insérez le point d'entrée au moment où l'ombre de l'avion commence à recouvrir les coraux.



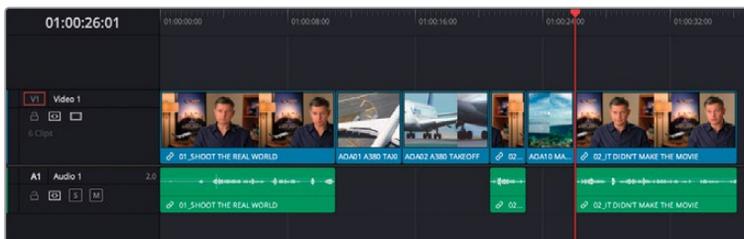
- 12 Dans le viewer source, saisissez **+300** pour déplacer la tête de lecture à 3 secondes plus tard.



- 13 Appuyez sur O pour régler le point de sortie.



- 14 Appuyez sur F9 pour insérer le plan dans la timeline, au niveau de la tête de lecture.



Vous avez remarqué que, même si on a décidé de ne monter que la vidéo, le raccord a inséré le plan source en scindant la vidéo ET l'audio du plan de l'interview ? Cela se produit parce que la commande Sélection automatique des pistes (Auto Track Selector) de la piste A1 est automatiquement activée. Cela permet dans ce cas de garder les plans audio et vidéo synchronisés dans la timeline. Vous en apprendrez plus sur les commandes de sélection audio dans les prochains chapitres.

Contôle du Zoom de la timeline

Resolve offre trois options de contrôle du zoom dans la timeline. Zoom min, Détail Zoom et Zoom personnalisé (Full Extent Zoom, Detail Zoom, et Custom Zoom).

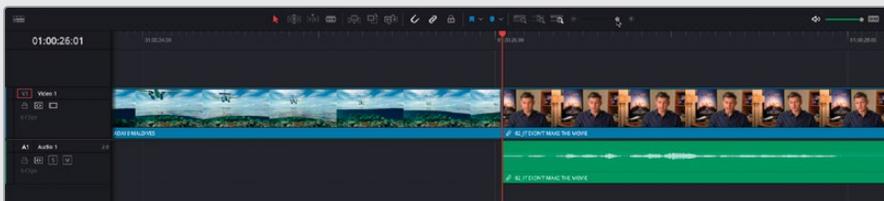
Zoom min (Full Extent Zoom) affiche toujours toute la durée de la timeline dans la fenêtre Timeline, réglant automatiquement le zoom pour que tout soit toujours visible. Cela donne un bon aperçu de tout le montage.



Zoom Détail (Detail Zoom) redimensionne la timeline pour obtenir une vue plus rapprochée. Cette option est très utile pour mieux voir une portion de la timeline et ainsi faire des réglages précis sur un point de montage ou sur un plan.



Zoom personnalisé (Custom Zoom) vous permet de régler le zoom comme vous le souhaitez. Vous pouvez utiliser le curseur pour zoomer ou dézoomer sur la tête de lecture.



Les raccourcis claviers pour zoomer dans la timeline sont Cmd+= (égal) et Cmd- (moins) sur macOS ou Ctrl+= (égal) et Ctrl- (moins) sur Windows pour zoomer ou dézoomer.

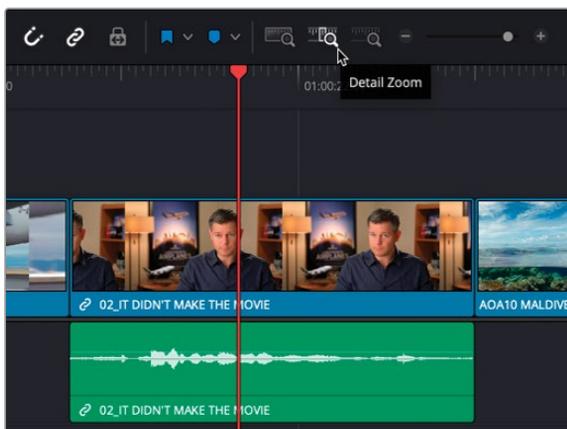
Majuscule-Z permet de basculer entre les différentes vues de la timeline.

La hauteur des pistes de la timeline peut être réglée avec le menu Affichages de la timeline (Timeline View options) ou en maintenant le bouton Majuscule enfoncé et en utilisant la molette centrale de la souris dans la partie audio ou vidéo de la timeline.

Supprimer le superflu

OK, votre montage est plutôt pas mal. Mais vous ne trouvez pas qu'il pourrait être encore mieux en rognant certaines parties superflues ?

- 1 Déplacez la tête de lecture sur la timeline au début du plan d'interview central et cliquez sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom).



- 2 Appuyez sur Option (macOS) ou Alt (Windows), puis cliquez sur la partie de la vidéo du plan **02_IF IT DIDN'T MAKE THE MOVIE** dans la timeline.

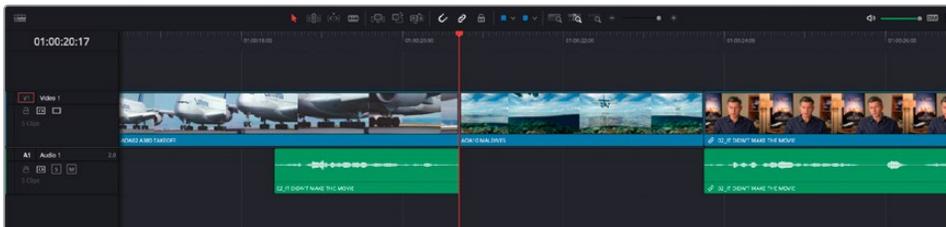


Vous avez remarqué les petites icônes formant une chaîne sur la vidéo et l'audio de ce plan ? Cela signifie que les deux parties de ce plan (audio et vidéo) sont liées. C'est très pratique si vous souhaitez supprimer ou déplacer ces deux parties du plan ensemble (car il serait compliqué de les garder synchronisées en les déplaçant une par une). En appuyant sur la touche Option (macOS) ou Alt (Windows), vous supprimez temporairement le lien entre les deux parties. Ainsi, vous pouvez sélectionner seulement la partie vidéo du plan.

REMARQUE Si vous sélectionnez les deux éléments du plan avec la touche Option (macOS) ou Alt (Windows), assurez-vous que le lien est activé.

- 3 Faites un clic droit sur le plan vidéo, puis sélectionnez Supprimer et Ripple depuis le menu de raccourcis, ou appuyez sur Majuscule-Supprimer.

La partie vidéo du plan a été supprimée et la partie audio s'est automatiquement positionnée sous la prise précédente du décollage de l'A380.



Avez-vous remarqué un autre changement dans la timeline ? Et oui, comme vous avez utilisé la fonction Supprimer et Ripple, il n'y a aucun trou dans la timeline et le reste de la prise s'est déplacé. De plus, l'audio et la vidéo du dernier plan d'interview sont synchronisés. Encore une fois, c'est grâce à la commande de sélection automatique activée sur toutes les pistes par défaut.

REMARQUE Si vous souhaitez voir ce qu'il se passe avec la commande de sélection automatique, annulez la dernière action et désactivez la commande de sélection automatique pour la piste Audio 1, puis répétez les deux dernières étapes. Pensez à réactiver la sélection automatique pour l'Audio 1.

Vous pouvez également utiliser le mode Rasoir (Blade Edit) pour supprimer des sections de vos plans.

- 4 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) et lancez la lecture du dernier plan de la timeline.

Vous allez supprimer le passage « ...stay at that location longer... », car il est un peu répétitif.

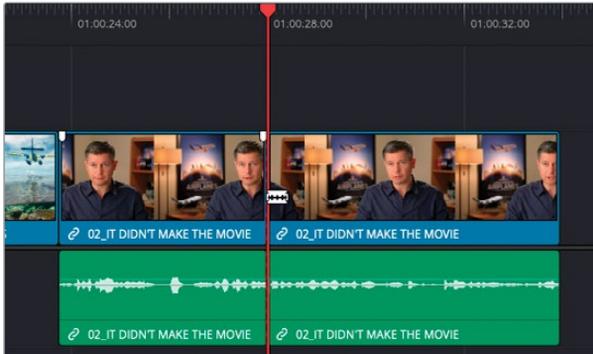
- 5 Lisez le plan dans la timeline et réglez un point d'entrée juste avant que Brian dise « ...stay... » (à environ 01:00:28:00 en utilisant l'affichage du timecode).



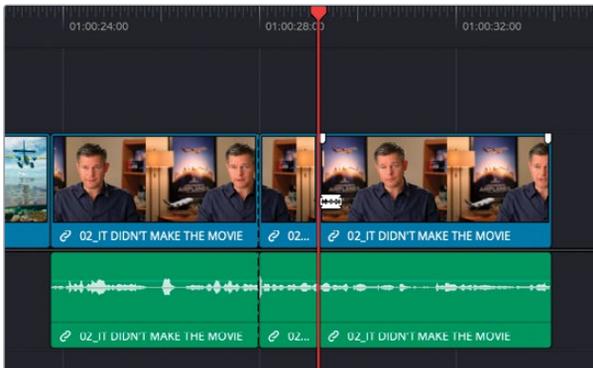
- 6 Dans la barre d'outils de la timeline, cliquez sur le bouton Mode Rasoir (Blade Edit Mode), ou appuyez sur la touche B.



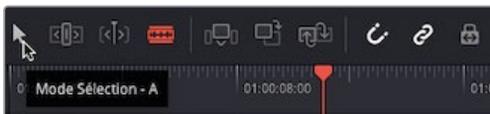
- 7 Avec le mode Rasoir (Blade Edit Mode) activé, placez la souris sur l'emplacement de la tête de lecture et cliquez sur le plan **02_IT DOESN'T MAKE THE MOVIE** pour ajouter un point de coupe.



- 8 Lancez la lecture et interrompez-la avant la phrase « ...or it didn't make the movie » (à environ 01:00:29:05).
- 9 Ajoutez un autre point de montage en cliquant sur la tête de lecture dans le plan.



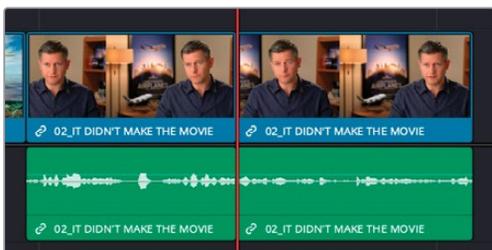
- 10 Cliquez sur le bouton Mode Sélection (Selection Mode), ou appuyez sur la touche A.



- 11 Avec le mode Sélection activé, cliquez sur la portion centrale de l'interview que vous voulez retirer.



- Appuyez sur Majuscule-Supprimer pour effectuer un Supprimer et Ripple sur la section située entre le point d'entrée et le point de sortie.



- Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le montage.

Excellent ! La timeline est ainsi un peu plus propre. Maintenant, concentrons-nous sur le premier plan.

Mode Trim

Le mode Rasoir (Blade Edit Mode) n'est pas le seul mode dont vous disposez sur la timeline pour rogner les plans. Pour le prochain exercice, vous allez utiliser le Mode Trim (Trim Edit mode).

- Appuyez sur la touche Début de votre clavier pour placer la tête de lecture au début de la timeline.
- Lisez le premier plan en entier.

Il est évident que certains passages de cette interview sont superflus et qu'il va falloir rogner le début.

- Dans la timeline, placez la tête de lecture juste avant que Brian dise « In this film... » (vers 01:00:03:00 en utilisant l'affichage du timecode dans le viewer timeline).
- Dans la barre d'outils de la timeline, cliquez sur le bouton Trim Edit mode, ou appuyez sur la touche T.



- 5 Cliquez sur le début du premier plan, et déplacez l'icône de rognage jusqu'à ce qu'il s'aimante à votre tête de lecture.



ASTUCE Si la fonction Aimanter n'est pas active, appuyez sur la touche N durant le rognage pour l'activer.

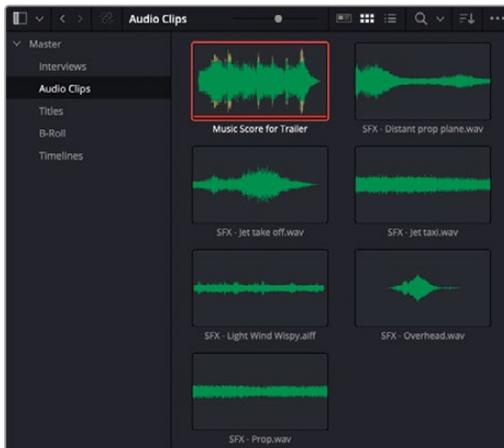
- 6 Appuyez sur A pour retourner en mode Sélection.

Veillez noter que comme l'audio et la vidéo de ce plan sont liés, vous rognez les deux en même temps. En outre, comme vous rognez avec le mode Trim, vous effectuez automatiquement un *Ripple* en même temps. Tous les plans de la timeline dont la fonction de sélection automatique est activée sur leur piste, ont été décalés pour conserver la synchronisation.

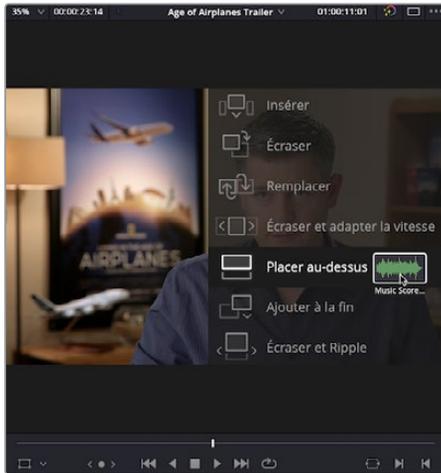
Ajouter de la musique

Maintenant que vous avez étoffé la timeline, que diriez-vous d'ajouter de la musique, puis de finaliser votre bande annonce ?

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Cliquez sur le chutier Audio et sélectionnez le plan **Music Score for Trailer.mov**.



- Faites glisser ce plan vers l'option Placer au-dessus (Place on Top) dans le viewer timeline.



Malgré son nom, l'option Placer au-dessus (Place on Top) a créé une nouvelle piste *sous* vos pistes audio existantes. En effet, le plan est placé dans la première piste disponible dans votre timeline, soit au-dessus dans les pistes vidéo, soit au-dessous dans les pistes audio. S'il n'y a aucune piste vide dans la timeline pour la durée du plan source, une nouvelle piste est créée pour accueillir le nouveau plan. L'option Placer au-dessus est pratique pour ajouter des interviews secondaires ou des titres, comme vous le découvrirez plus tard.



REMARQUE Vous remarquez qu'une fois le plan stéréo ajouté à la timeline, une piste audio stéréo a été automatiquement créée (on la reconnaît grâce au chiffre 2.0 sur la piste).

Quand vous utilisez les plans audio pour créer des pistes audio automatiquement comme vous venez de le faire, Resolve fait automatiquement correspondre le type de piste au plan audio que vous utilisez.

Pour changer une piste audio existante en un autre type (par exemple, de Stéréo à Mono ou inversement), faites un clic droit sur l'en-tête de la piste et choisissez Mettre la piste en (Change Track Type To).

Vous allez devoir atténuer le niveau du plan musical, autrement vous ne pourrez pas entendre l'interview audio.

- 4 Utilisez la courbe de volume du plan vidéo **Music Score for Trailer** pour baisser le volume du plan d'environ -18db.



- 5 Déplacez la tête de lecture de la timeline jusqu'au point de coupe entre les deux derniers clips d'interview.



- 6 Dans le chutier Master, double-cliquez sur le plan **08_SOUTH_POLE_DC3_.mov** pour l'ouvrir dans le viewer source.

Ce plan ne comporte que de l'audio, les commandes de destination de l'audio ne sont donc pas actives.



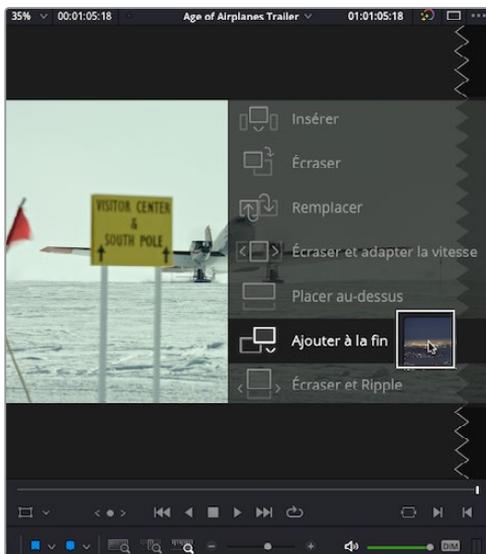
- 7 Appuyez sur F10 pour écraser la totalité du clip se trouvant au niveau de la tête de lecture. La dernière partie de l'interview de Brian est ainsi écrasée et remplacée par ce nouveau plan, ce qui permet également de régler le problème de coupe un peu abrupte.



- 8 Dans le chutier B-Roll, sélectionnez les plans **AOA05 Bay Area Lights**, **AOA06 Milkyway**, et **AOA07 KENYA**.



- 9 Cliquez sur un des plans et faites glisser la sélection jusqu'à Ajouter à la fin (Append at End).



L'option Ajouter à la fin (Append at End) considère la fin du dernier plan de la piste ciblée comme le point d'entrée implicite dans la timeline, sans prendre en compte la position de la tête de lecture. On ne dirait pas, mais c'est également un montage à trois points.



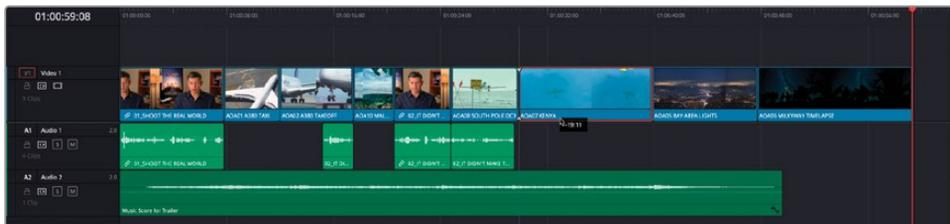
Les trois plans ont été montés dans la timeline en fonction de leur ordre dans le chutier. Par contre, ils doivent être réorganisés pour qu'on comprenne mieux l'histoire que vous essayez de raconter.

Mode Échanger Insérer

Pour changer l'ordre de ces trois plans rapidement dans la timeline, vous allez utiliser le mode Échanger Insérer (Swap Insert).

Vous allez commencer par insérer **AOA07 Kenya** à l'envers.

- 1 Assurez-vous que l'aimant est bien activé.
- 2 Sélectionnez **AOA07 Kenya** dans la timeline.
- 3 Maintenez Majuscule-Command (macOS) ou Majuscule-Ctrl (Windows).
- 4 Tirez **AOA07 Kenya** vers l'arrière afin que le début du plan s'aimante au point de coupe entre **AOA08 South_Pole** et **AOA05 Bay Area Lights**. Ensuite, relâchez la souris.



AOA07 Kenya est déplacé vers l'arrière, et les autres plans dans la timeline ont été échangés (d'où le nom de la technique). Le mode Échanger Insérer est une option pratique pour rapidement essayer différents emplacements de plan sur la timeline.

Vous aurez besoin de refaire ces étapes pour changer l'ordre des deux plans finaux dans la timeline : **AOA05 Bay Area Lights** et **AOA06 Milkway**.

- 5 Dans la timeline, sélectionnez **AOA05 Bay Area Lights**.

- 6 Maintenez Majuscule-Command (macOS) ou Majuscule-Ctrl (Windows).
- 7 Tirez le plans à la fin de **AOA06 Milkway** .

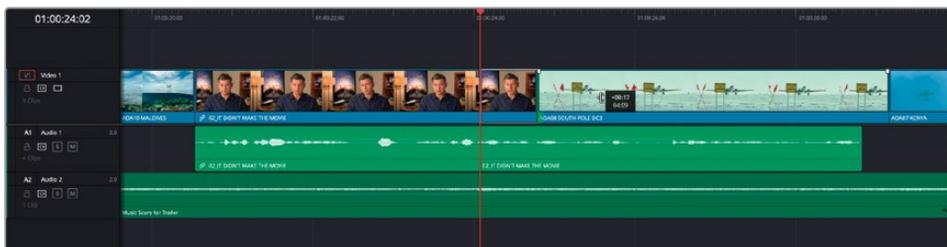


Parfait ! Maintenant que les plans sont dans le bon ordre, il est temps de les rogner pour que la timeline fasse la bonne durée.

Rogner dans la durée

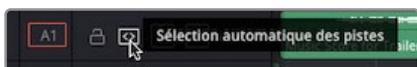
Maintenant, vous allez devoir rogner les images en trop pour faire tenir votre bande-annonce dans les temps.

- 1 Placez la tête de lecture de la timeline au début du plan **AOA08 South Pole DC3** et appuyez sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom).
- 2 Appuyez sur T pour sélectionner le mode Trim.
- 3 Sélectionnez le début du plan **08 SOUTH POLE DC3** et faites glisser l'icône de rognage vers la droite pour rogner le plan.

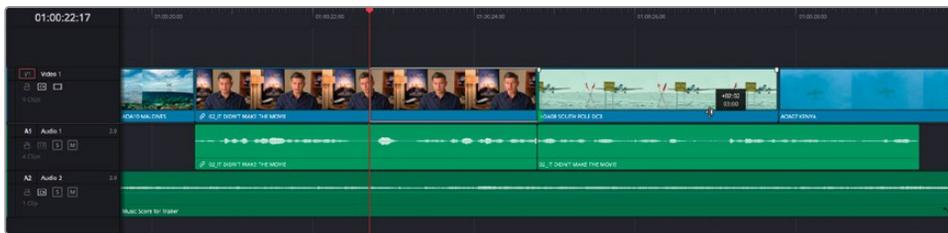


Oups ! Vous avez vu ce qu'il vient de se passer ? Vous rognez le plan vers l'avant, mais l'audio de l'interview est décalé vers l'arrière. Il a effacé le plan audio précédent.

- 4 Appuyez sur Cmd-Z (macOS) ou Ctrl-Z (Windows) pour annuler la dernière étape.
- 5 Cliquez sur la commande de sélection automatique de la piste Audio 1 pour la désactiver.

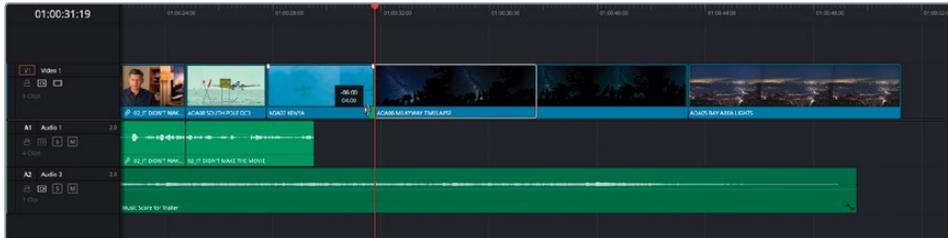


- 6 Répétez l'étape 3 pour rogner le plan, mais cette fois sans toucher à l'audio de l'interview. Rognez le plan jusqu'à ce que l'infobulle indique 3 secondes.



ASTUCE Les chiffres blancs en haut de l'infobulle indiquent la durée du rognage, alors que les chiffres en gris indiquent la durée des plan rognés.

- Appuyez sur la flèche du bas pour placer votre tête de lecture au début du plan 07_KENYA.mov.



Verrouillage de la piste ou sélection auto ?

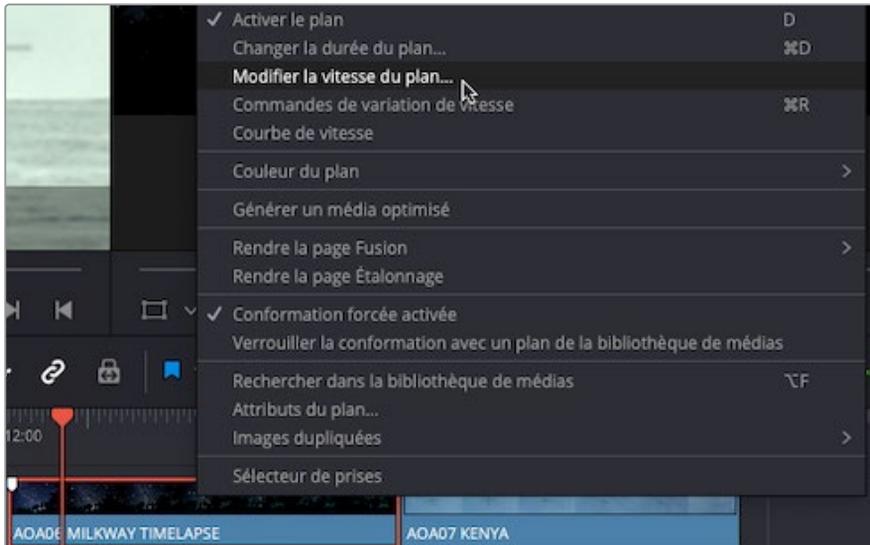
Dans l'étape précédente, vous avez utilisé l'outil Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector) pour supprimer une piste spécifique de la timeline. Pourquoi ne pas simplement verrouiller la piste ? Dans ce cas, vous pouvez le faire. Mais souvenez-vous que cette outil n'a qu'une seule utilisation alors que l'outil Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector) est le couteau suisse de Resolve, qui vous permet de parvenir à des résultats plus poussés.

Jusqu'à maintenant, l'outil Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector) vous a permis de déplacer ensemble tous les plans de la timeline commençant après le point sélectionné. Cependant, parfois vous avez besoin de changer cette fonctionnalité. Comme c'est le cas ici. En désactivant l'outil Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector) sur la piste Audio 1, tous les plans sur cette piste après les points sélectionnés ne seront plus rognés. Dans cet exemple, l'outil Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector) fonctionne comme une commande de verrouillage synchronisée, mais vous verrez qu'il est beaucoup plus puissant.

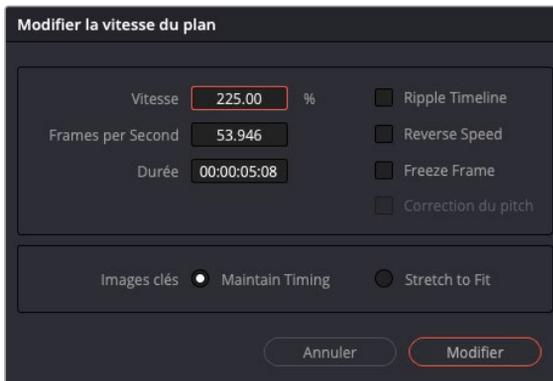
- 8 Rognez la fin du plan jusqu'à ce que le plan dure 4 secondes et que l'on voie le reflet de l'avion dans l'eau.

Vous pouvez également changer la durée d'un plan en modifiant sa vitesse. De plus, cela peut le rendre visuellement plus intéressant.

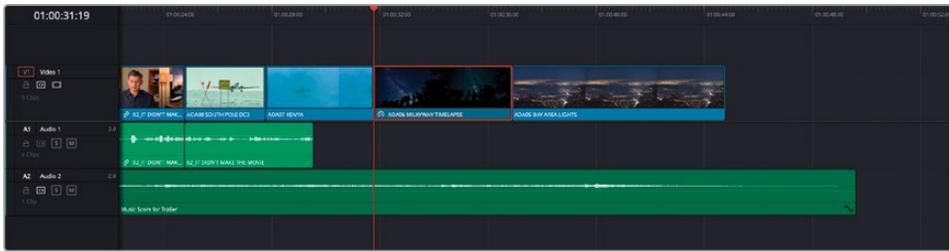
- 9 Faites un clic droit sur le plan **06_MILKYWAY.mov**, et choisissez Modifier la vitesse du plan.



- 10 Dans la boîte de dialogue, tapez **225** dans le champ Vitesse % et cochez l'option Ripple de la séquence.



Le plan **06_MILKYWAY.mov** est désormais joué en accéléré, et la durée de la bande-annonce dans la timeline est raccourcie.



- 11 Lisez le reste de la timeline jusqu'aux dernières notes de musique.
- 12 Placez la tête de lecture à la fin de la musique (vers 01:00:40:00).



- 13 Dans le chutier Titles, double-cliquez sur le plan **11_MOVIE_CREDITS.mov** pour l'ouvrir dans le viewer source.



- 14 Appuyez sur F10 pour appliquer la fonction Écraser (Overwrite).



- 15 Appuyez sur la touche Début et lancez la lecture de votre timeline pour visualiser votre travail.

Rythmer la scène

Le dernier changement que vous allez faire sur cet assemblage consiste à ajuster le rythme de l'interview de Brian. Il est courant, en tant que monteur d'ajouter des espaces blancs entre les plans pour donner plus de valeur aux actions, aux sons, ou dans certains cas, au dialogue.

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan **08_SOUTH_POLE_DC3_.mov**.
- 2 Lancez le dernier plan audio de Brian et interrompez-le quand il dit « ...it didn't make the movie ». Sélectionnez le plan.



- 3 Appuyez sur Cmd-B (Mac) ou Ctrl-B (Windows) pour diviser le plan au niveau de la tête de lecture.
- 4 Sélectionnez le deuxième plan que vous venez de couper dans la timeline et tirez-le vers la droite jusqu'à ce qu'il soit aimanté au début du plan **07_Kenya_.mov**



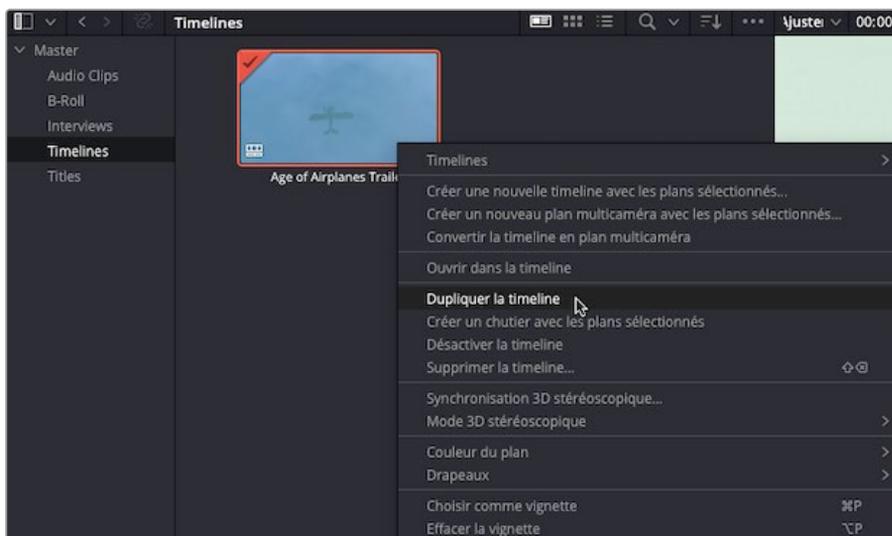
Déplacez le plan d'une seconde vers l'avant environ, afin de créer un blanc dans l'interview de Brian. De cette façon, le dialogue est mieux mis en valeur, notamment le mot « real ».

Parfait ! Votre bande-annonce est plutôt sophistiquée maintenant. Cependant, il reste quelques petites choses à améliorer avant que le réalisateur soit entièrement satisfait.

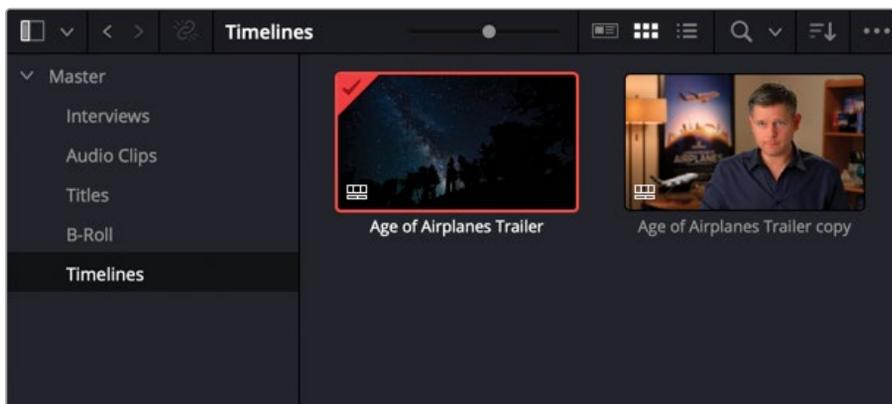
Peaufiner le montage

Avant d'aller plus loin, il est conseillé d'effectuer régulièrement une copie de la timeline sur laquelle vous travaillez.

- 1 Dans le chutier Timelines, sélectionnez **Age of Airplanes Trailer** et choisissez Dupliquer le plan (Duplicate Timeline).



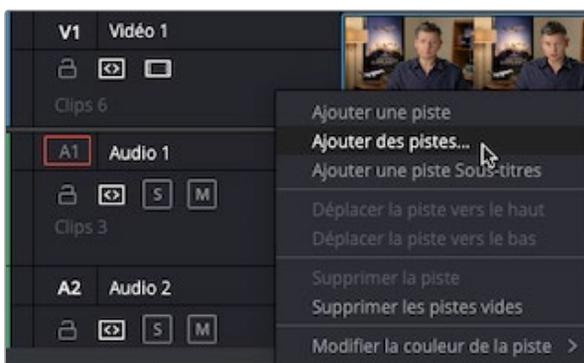
Une copie de votre timeline apparaît dans le même chutier.



REMARQUE Vous pouvez désormais continuer à travailler sur la même timeline, tout en sachant que vous avez une sauvegarde du travail effectué jusqu'ici. Beaucoup de monteurs préfèrent renommer la timeline dupliquée pour s'y retrouver plus facilement dans le chutier.

Une fois la timeline dupliquée, il est temps de peaufiner votre montage. Vous allez commencer à ajouter des effets sonores aux séquences secondaires pour leur donner plus d'impact.

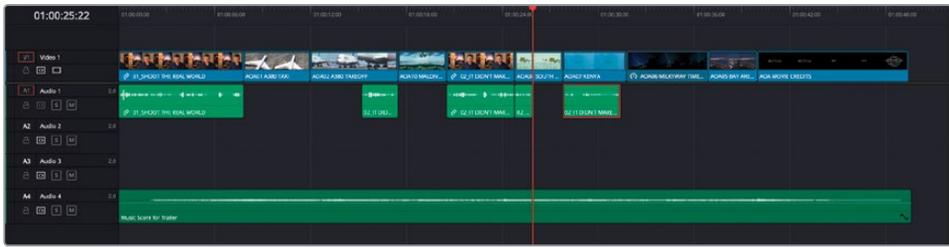
- 2 Dans l'en-tête des pistes de la timeline, faites un clic droit et choisissez Ajouter des pistes.



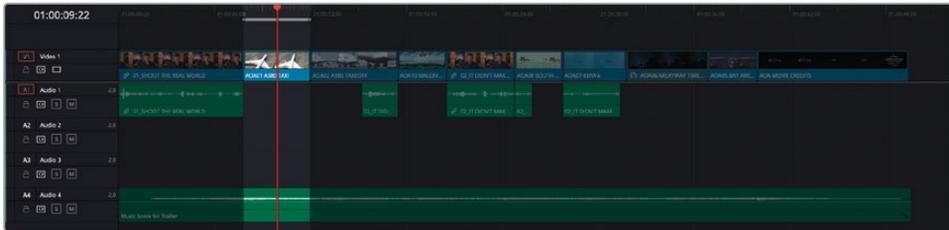
- 3 Dans la boîte de dialogue, passez le nombre de pistes vidéo à 0 et le nombre de pistes audio à 2. Assurez-vous que le champ Positionnement est réglé sur En dessous de Audio 1 et réglez le Type de piste audio sur Stéréo. Cliquez sur Ajouter des pistes (Add Tracks) pour refermer la fenêtre.



Les pistes audio supplémentaires ont été ajoutées selon vos paramètres.



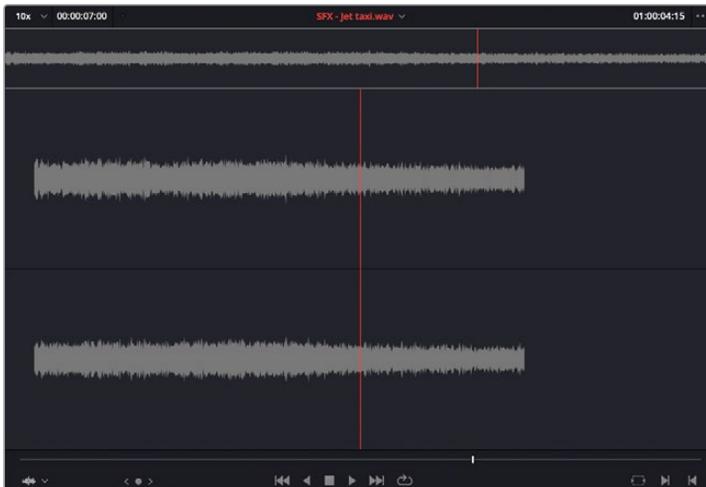
- Placez la tête de lecture n'importe où sur le plan vidéo 01_A380_TAXI.mov et appuyez sur X.



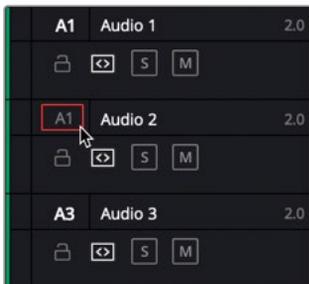
Dans DaVinci Resolve, la touche X ne marque pas un point, mais il marque le plan de la timeline sous la tête de lecture sur la piste sélectionnée automatiquement la moins active.

ASTUCE Si vous voulez marquer un ou des plans sélectionnés dans la timeline, appuyez sur Majuscule-A.

- Dans le chutier Audio, double-cliquez sur **SFX – jet taxi.wav** pour l'ouvrir dans le viewer source.

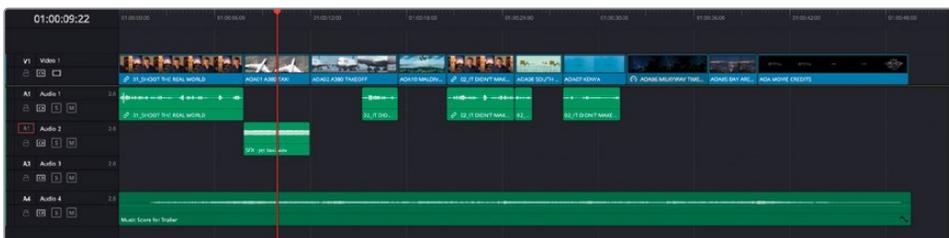


- 6 Dans la timeline, faites glisser la commande encadrée en rouge A1 vers A2.



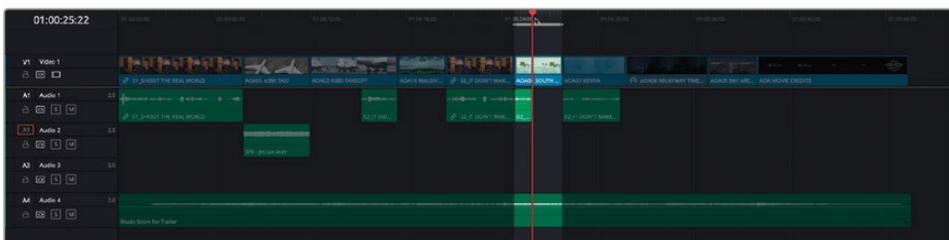
Cela indique à Resolve que vous souhaitez monter le prochain plan dans cette piste.

- 7 Appuyez sur F10 pour appliquer la fonction Écraser (Overwrite).



Vous venez de réaliser un montage à trois points, mais cette fois, vous avez réglé la durée du montage en utilisant les points d'entrée et de sortie dans la timeline. Comme aucun point d'entrée ou de sortie n'a été réglé, Resolve a utilisé *le point d'entrée implicite* ; c'est-à-dire depuis le début du plan.

- 8 Déplacez la tête de lecture sur le plan **08_SOUTH_POLE_DC3.mov**, puis appuyez sur X pour marquer le clip.

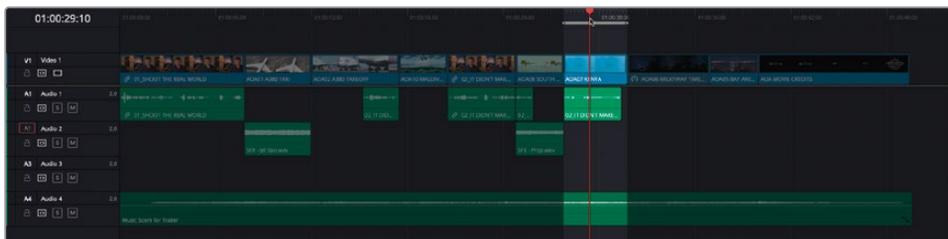


- 9 Ouvrez **SF-Prop.wav** depuis le chutier Audio dans la bibliothèque de médias.

- 10 Avec la tête de lecture dans le viewer source au début du plan, saisissez **+200** pour déplacer la tête de lecture de deux secondes vers l'avant et appuyez sur le point d'entrée I.



- 11 Appuyez sur F10 pour appliquer la fonction Écraser (Overwrite). Cette fois, comme vous avez réglé un point d'entrée dans le plan source, Resolve utilise ce point pour le montage dans la timeline.
- 12 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le prochain plan **07_KENYA.mov**.
- 13 Appuyez sur X pour marquer le plan.



- 14 Dans le chutier Audio, ouvrez SFX – Distant prop plane.wav dans le viewer source.

- 15 Réglez le point d'entrée environ 3 secondes après le début du plan.



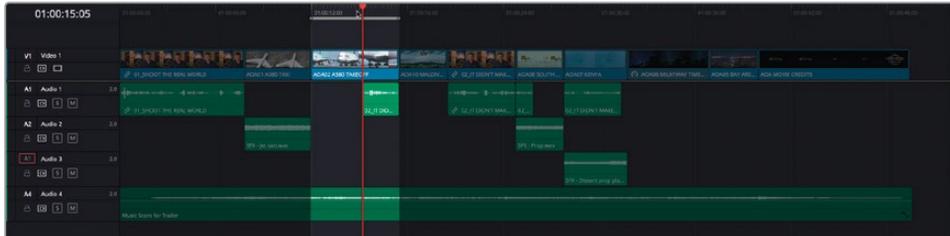
- 16 Cliquez sur la commande de destination A3 pour informer Resolve que ce plan va être monté sur une autre piste.
- 17 Appuyez sur F10 pour appliquer la fonction Écraser (Overwrite).



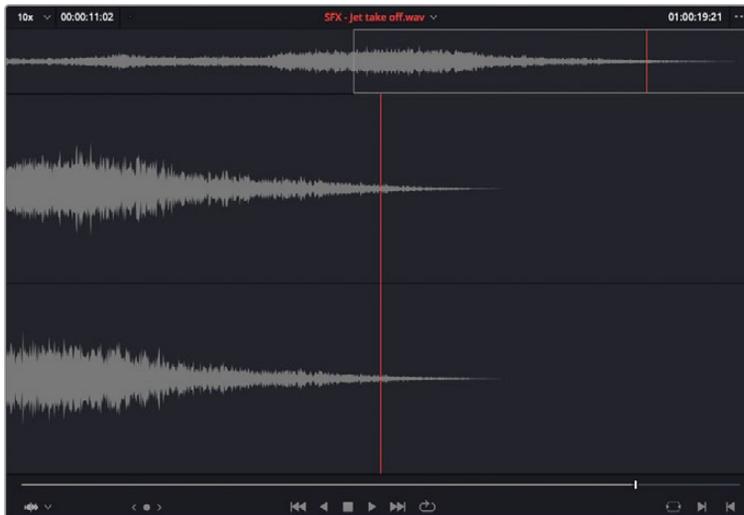
Montage en backtiming

La technique couramment utilisée du *backtiming* repose également sur le concept du montage à trois points. Le backtiming permet de spécifier où vous souhaitez terminer une séquence en réglant un point de sortie à la place d'un point d'entrée.

- 1 Placez la tête de lecture de la timeline sur le troisième plan 02_A380_TAKEOFF.mov et appuyez sur X pour marquer le plan.

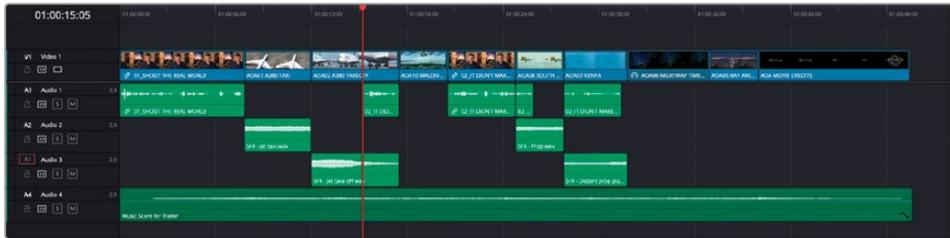


- 2 Dans le chutier Audio, ouvrez le plan **SFX – Jet take off.wav** dans le viewer source.
- 3 Lisez le plan jusqu'à ce que le bruit de l'avion commence à s'atténuer (vers 01:00:19:00).
- 4 Appuyez sur O pour régler un point de sortie.



REMARQUE Le montage en backtiming ne nécessite qu'un point de sortie. Si besoin, vous pouvez supprimer un point d'entrée en appuyant sur Option-I (macOS) ou Alt-I (Windows).

- 5 Appuyez sur F10 pour appliquer la fonction Écraser (Overwrite).



Cette fois, le point de sortie a défini à quel endroit le plan doit s'arrêter. Plutôt chouette, non ?

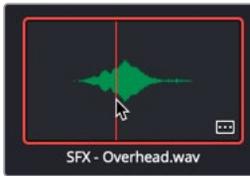
Utiliser l'option de montage Remplacer (Replace)

L'option de montage Remplacer (Replace) est légèrement différente du montage à trois points que vous avez utilisé tout au long de ce chapitre, car vous n'avez pas besoin de définir de points d'entrée ou de sortie. À la place, vous allez utiliser la position des têtes de lecture de la timeline et du viewer source pour aligner les montages.

- 1 Déplacez la tête de lecture de la timeline sur le plan **10_MALDIVES.mov** juste avant que les ailes de l'avion apparaissent dans le cadre.

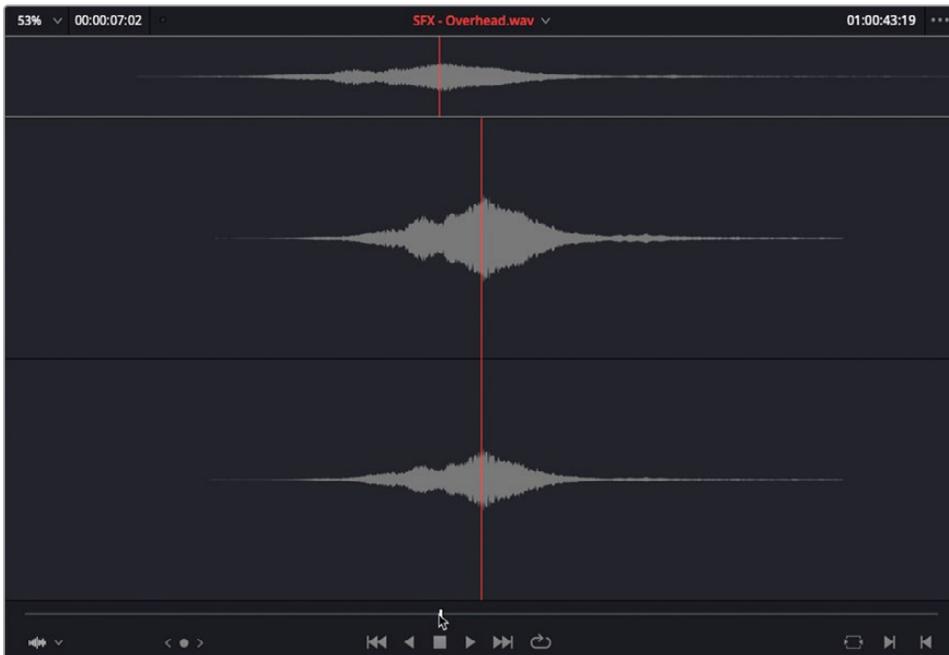


- 2 Dans le chutier Audio, ouvrez le plan **SFX – Overhead.wav**.

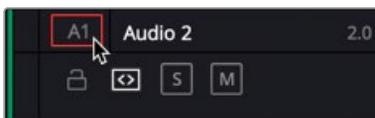


Il contient un son simple avec une forme d'ondes proéminente.

- 3 Dans le viewer source, placez la tête de lecture sur le plus haut point de la forme d'onde.



- 4 Dans la timeline, cliquez sur la commande de destination A2.



- 5 Cliquez sur le bouton Remplacer le plan (Replace Clip) ou appuyez sur F11.



- Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord.



C'est super efficace, non ? Vous allez de nouveau utiliser le montage Remplacer (Replace) et l'outil Match Frame.

Match Frame

Pour trouver un plan en particulier, il est parfois plus utile d'utiliser une portion d'un plan qui se trouve déjà dans la timeline, que de chercher dans des chutiers. Cette technique s'appelle le *Match Frame*, car elle recherche le plan source d'un plan déjà monté.

- Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le dernier plan de **07_KENYA.mov** et sélectionnez le plan.



- 2 En bas à droite du viewer timeline, cliquez sur le bouton Match Frame ou sur F.

Le plan source d'origine **07_KENYA.mov** s'ouvre automatiquement dans le viewer source avec le tête de lecture sur la même image et les mêmes points d'entrée et de sortie que le plan dans la timeline.



- 3 Dans le viewer source, placez la tête de lecture vers la fin du plan où vous voyez l'avion jaune et les flamants roses.



- Appuyez sur F11 pour appliquer le raccord Remplacer (Replace).



ASTUCE Vous pouvez aussi utiliser le bouton Match Frame en bas à droite du viewer source. Cela placera la tête de lecture sur la même image (si elle est utilisée). Cette technique s'appelle le *Reverse Match Frame*.

La combinaison du Match Frame et de l'option de montage Remplacer (Replace) permet d'utiliser rapidement certaines parties des mêmes prises dans la timeline sans se préoccuper des points d'entrée et de sortie.

Mixage audio

Maintenant que vous avez ajouté des effets sonores à vos plans, votre timeline semble plus vivante ! Vous voyez ainsi l'importance de l'audio dans le montage. Même si vous allez davantage travailler sur l'audio dans les prochains chapitres, il est temps d'apprendre quelques bases, au moins pour que le réalisateur puisse se faire une idée du montage audio final.

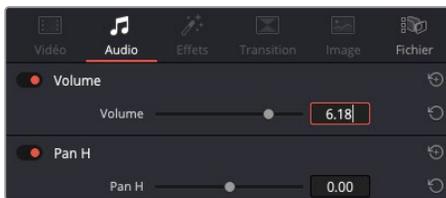
- Appuyez sur A pour être sûr que vous travaillez en mode Sélection, puis sélectionnez tous les plans d'interviews de la piste Audio 1.



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



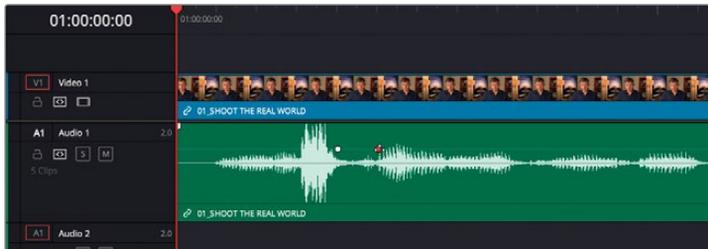
- 3 Utilisez le curseur de Volume du plan (Clip Volume) pour augmenter le niveau de tous les plans sélectionnés d'environ 6db.



Cela règle le problème des plans dans lesquels Brian parle, cependant, l'audio au début du premier plan semble un peu écrêté.



- Placez la tête de lecture sur le premier plan de la timeline et cliquez sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom).
- Faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur la ligne de la courbe de volume pour ajouter une image clé après la crête. Répétez l'opération pour ajouter une seconde image clé juste après la première.



- Atténuez la partie de la courbe audio avant la première image clé pour que la crête soit environ à la même hauteur que les autres crêtes du plan (environ -5db).



- Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir toute la timeline.

Afficher les vumètres

Vous pouvez visualiser les niveaux audio dans la page Montage en cliquant sur le bouton Mixeur (Mixer) situé en haut à droite de l'écran. Pour afficher seulement les vumètres, cliquez sur le menu d'options du mixeur (les trois points) et choisissez Vumètres (Meters). Les niveaux combinés des bus Main sélectionnés dans la timeline s'affichent alors. Vous en apprendrez davantage sur le réglage des bus Main et des autres bus dans le chapitre dédié au mixage audio.

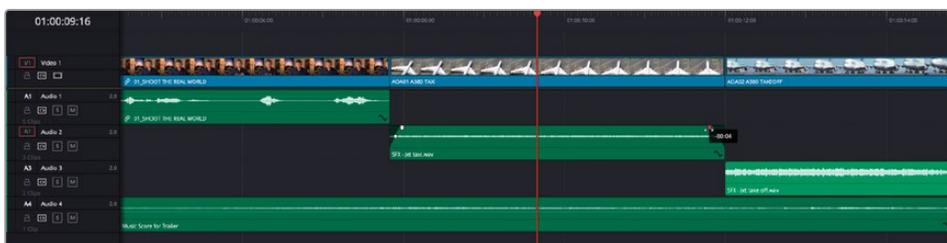
Mixer les effets sonores

Revenons aux effets sonores que vous avez ajoutés précédemment. Tout d'abord, vous allez devoir ajuster les niveaux, puis appliquer des fondus au début et à la fin de chaque plan. Heureusement, DaVinci Resolve est capable de gérer ces tâches répétitives.

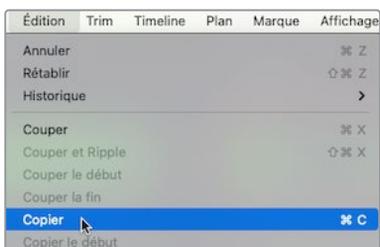
- 1 Ajustez le niveau du premier plan audio sur la piste Audio 2, le plan **SFX – Jet Taxi**.
wav, d'environ -8db.



- 2 Utilisez les commandes de fondu par défaut, situées au début et à la fin du plan, afin d'appliquer un fondu à l'entrée et à la sortie du plan.



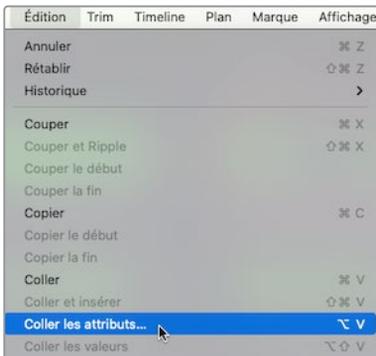
- 3 Sélectionnez le plan dans la timeline et choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Cmd-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).



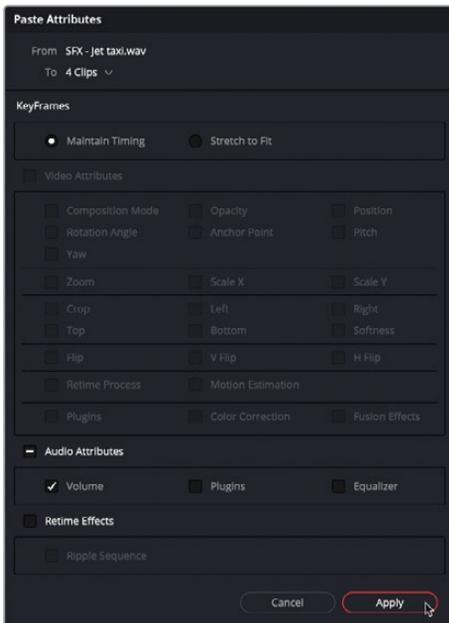
- 4 Sélectionnez tous les autres plans audio des pistes Audio 2 et Audio 3.



- 5 Choisissez Édition > Coller les attributs (Edit > Paste Attributes), ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows).



- 6 Dans la boîte de dialogue, cochez la case Volume dans le champ Attributs Audio (Audio Attributes), puis cliquez sur Appliquer (Apply).



Les attributs de volume, ainsi que les poignées de fondu, ont été copiés sur chacun des plans sélectionnés. Vous pouvez par la suite vérifier chaque plan un par un, mais cette méthode vous fera gagner énormément de temps.



Ajouter des transitions

Il est important de porter une attention particulière aux transitions. Les transitions doivent être insérées par rapport à l'histoire que vous voulez raconter, sans attirer l'attention. Comme dirait un homme avisé : « un grand pouvoir implique de grandes responsabilités ».

Cela étant dit, les transitions sont très pratiques pour montrer un changement de lieu ou de temps qui serait trop abrupte pour les spectateurs avec une coupe franche.

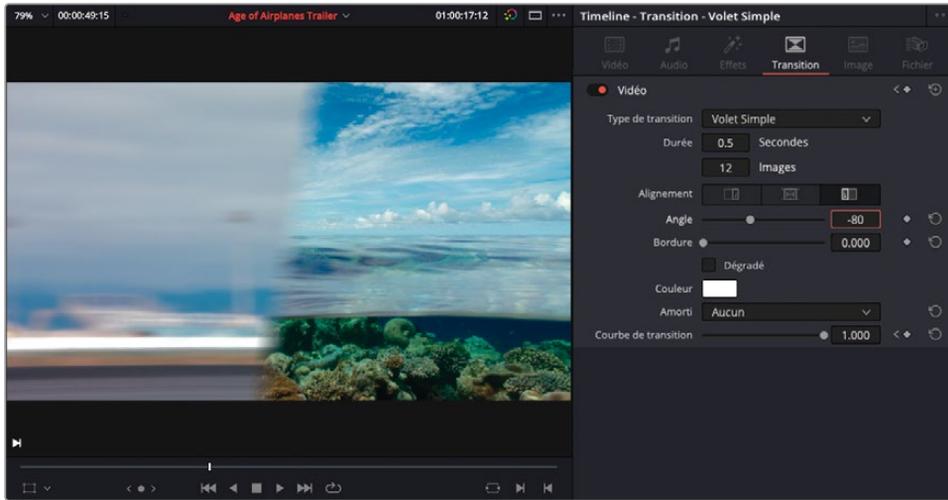
- 1 Sélectionnez le point de coupe entre 02_A380_TAKEOFF.mov et 10_MALDIVES.mov.



- 2 Appuyez sur Cmd-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows) pour ajouter le fondu enchaîné par défaut.



- 3 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser la transition.
- 4 Dans l'Inspecteur, modifiez la Type de transition (Transition Type) sur Volet Simple (Edge Wipe), réglez l'Angle sur environ -80 et la Durée (Duration) sur 12 images.
- 5 Cochez la case Dégradé (Feather) et augmentez la bordure sur environ 100.
- 6 Enfin, appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser la transition et laisser exprimer le George Lucas qui est en vous !

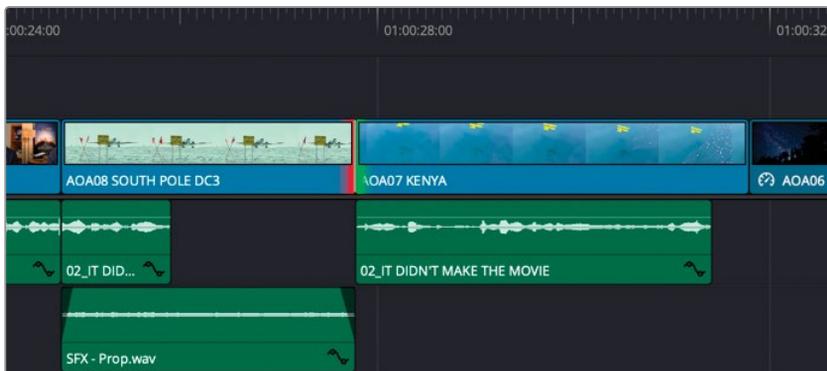


REMARQUE Pour accéder à plus de préréglages de transitions, cliquez sur le bouton Bibliothèque d'effets (Effect Library) situé en haut à gauche de l'interface, puis sélectionnez la catégorie Transitions vidéo (Video Transitions).

Problèmes avec les transitions

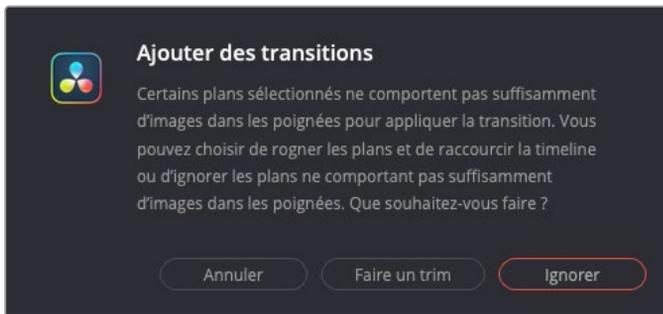
Il est possible que vous rencontriez quelques problèmes lorsque vous appliquez des transitions. Mais ne vous inquiétez pas, car le mode Trim de Resolve va vous aider à les régler.

- 1 Sélectionnez les points de coupe entre 08_SOUTH_POLE_DC3_.mov et 07_KENYA.mov.



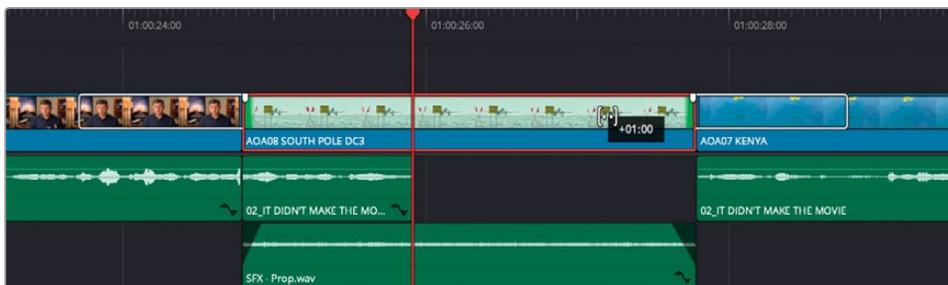
Vous avez remarqué les barres rouges de chaque côté de vos points de coupe ? Cela signifie qu'il n'y a pas de poignée ou de médias disponibles sur la prise du pôle Sud.

- 2 Appuyez sur Cmd-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows) pour appliquer un fondu enchaîné.



La boîte de dialogue ci-dessus vous informe que vous ne disposez pas de poignées suffisantes. Vous pourriez rogner des plans pour créer des poignées, mais ce n'est pas une très bonne idée pour ce projet, car cela raccourcira votre timeline. La solution est d'utiliser le mode Trim dynamique (par coulissement).

- 3 Cliquez sur Annuler (Cancel).
- 4 Appuyez sur T pour sélectionner le mode Trim.
- 5 Dans la timeline, zoomez sur le plan 08_SOUTH_POLE.mov pour le visionner de manière plus précise.
- 6 Déplacez la souris sur la partie supérieure du plan (pas dans la barre de nom). Le curseur va automatiquement se transformer en icône du montage par coulissement.
- 7 Cliquez et faites glisser le plan sur la droite d'environ 1 seconde, afin de faire coulisser la séquence dans le plan.



- 8 Sélectionnez une nouvelle fois le point de montage entre **08_SOUTH_POLE.mov** et **07_KENYA.mov**, puis appuyez sur Cmd-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows) pour appliquer le fondu enchainé.



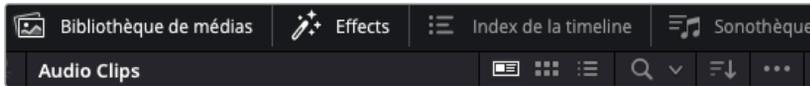
- 9 Appuyez sur A pour retourner en mode Sélection.

Ajouter des titres Fusion

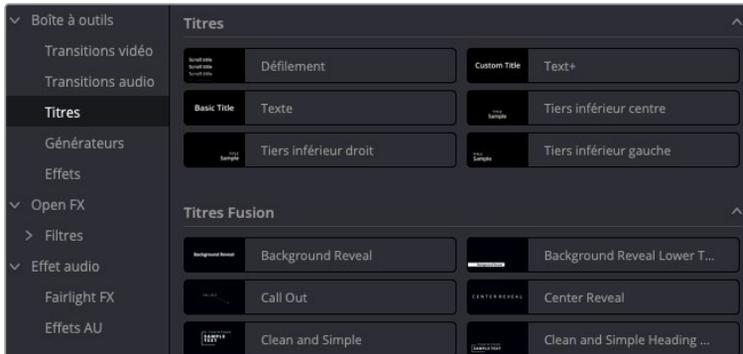
La dernière étape de ce chapitre d'introduction, est d'ajouter un titre afin de présenter Brian aux spectateurs. DaVinci Resolve comprend une série de modèles qui ont été créés pour la page Fusion. Rassurez-vous, cela ne veut pas dire que vous devez être un pro du compositing pour les utiliser, mais que vous pouvez les personnaliser plus tard dans la page Fusion sans avoir recours à un logiciel tiers.

- 1 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) et placez la tête de lecture au début de la timeline.

- 2 Si besoin, ouvrez la bibliothèque d'effets en cliquant sur le bouton de la Bibliothèque d'effets situé en haut à gauche de la page Montage.



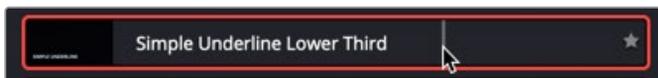
- 3 Dans la bibliothèque d'effets (Effect Library), cliquez sur Titres (Titles).



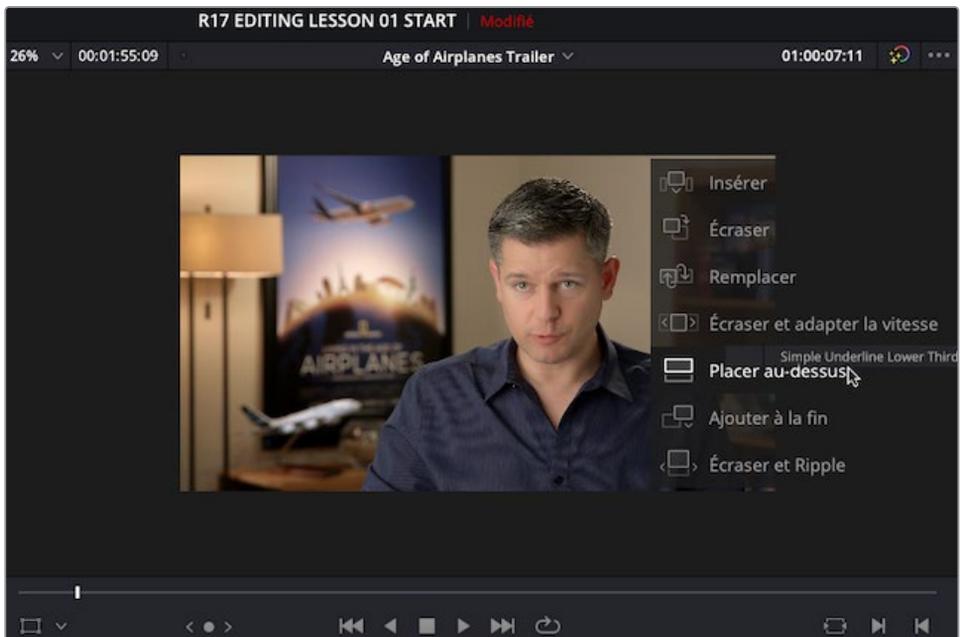
Tous les titres standard et les titres Fusion disponibles vont s'afficher.

ASTUCE Placez la souris sur un des générateurs de titres (sans cliquer), puis faites bouger la souris de gauche à droite sur le modèle. Une prévisualisation, avec l'animation, s'affiche dans le viewer Timeline.

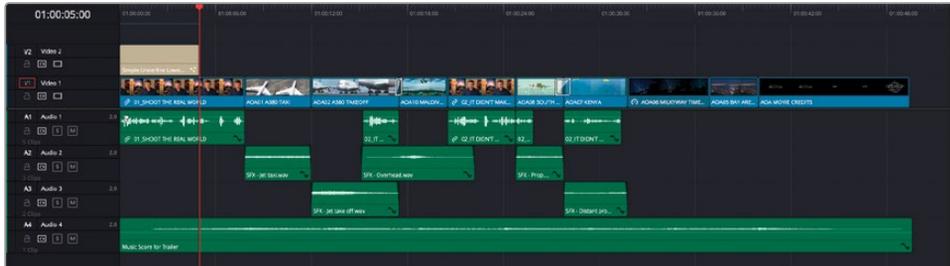
- 4 Dans la liste des Titres Fusion, sélectionnez le modèle intitulé **Simple Underline Lower Third**.



- 5 Faites glisser ce titre vers les options de montage du viewer timeline et choisissez Placer au-dessus (Place on Top).



Une nouvelle piste est créée au-dessus du premier plan vidéo pour accueillir le titre Fusion.



- 6 Placez la tête de lecture de la timeline au centre du plan titre.
Les commandes pour ce titre apparaissent automatiquement dans l'Inspecteur.



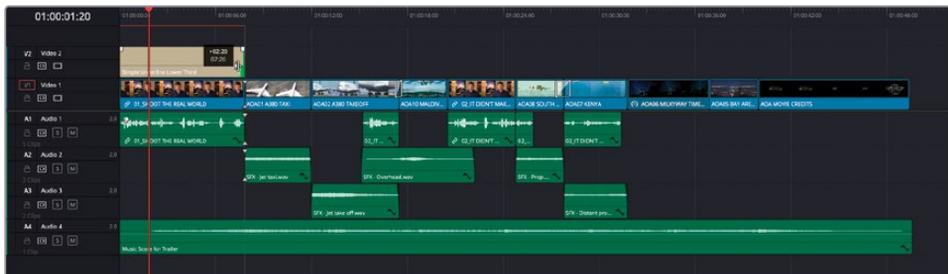
Ces commandes vous permettent d'ajuster les caractéristiques principales du texte des Titres Fusion.

- 7 Dans le champ de texte principal, sélectionnez le texte « SAMPLE TITLE » et remplacez-le par **Brian J. Terwilliger**.
- 8 Faites défiler l'inspecteur jusqu'à la fin, jusqu'à Line Controls.
- 9 Changez la couleur de la ligne bleu clair par votre ton préféré de jaune.



ASTUCE Pour réinitialiser les paramètres du titre Fusion, cliquez sur les points gris qui apparaissent sous le curseur une fois les changements apportés.

- 10 Enfin, dans la timeline, rognez la fin du titre jusqu'à la fin du premier plan sur Vidéo 1. Autorisez la mise en cache et la lecture du titre.



Continuer le montage

Félicitations ! Vous devriez avoir une meilleure compréhension des outils de montage dans DaVinci Resolve. Mais avant de passer au chapitre suivant, il reste de petites choses à finaliser dans votre montage. Tentez de réaliser les étapes suivantes par vous-même pour valider vos nouveaux acquis. Attention, n'oubliez pas de dupliquer votre timeline avant d'effectuer un changement important. Bonne chance !

- 1 Rognez chacun des plans avec des effets sonores sur les pistes Audio 2 et 3, pour que le fondu audio d'ouverture et celui de fermeture se chevauchent davantage.
- 2 Ajoutez des images clés au plan Music Score for Trailer sur l'Audio 4 pour augmenter le volume après que Brian ait prononcé sa dernière phrase.
- 3 Ajoutez des titres Fusion à chaque plan d'avions afin d'indiquer les différents lieux dans lesquels les images ont été tournées (Maldives, Pôle Sud, Kenya).

Visualiser la timeline finalisée

Si vous souhaitez visualiser la version finalisée du montage que nous avons créée, sélectionnez le chutier Timelines et choisissez Fichier > Importer la timeline > Importer AAF, XML, DRT, ADL (File > Import Timeline > Import AAF, XML, DRT, ADL). Ensuite allez sur R17 Editing/Lessons/Lesson 01 Start/Age of Airplanes Trailer FINISHED.drt et cliquez sur Ouvrir (Open).

Révision

- 1 Quels sont les éléments les plus utilisés pour organiser les plans importés dans DaVinci Resolve ?
 - a) Les timelines
 - b) Les vignettes
 - c) Les chutiers
- 2 Quels types de montage pouvez-vous réaliser à l'aide des boutons de la barre d'outils située au-dessus de la timeline ?
 - a) Écraser (Overwrite)
 - b) Insérer (Insert)
 - c) Ajouter à la fin (Append at End)
- 3 Vrai ou faux ? Dans DaVinci Resolve, vous ne pouvez ajouter qu'une seule piste audio ou vidéo à la fois.
- 4 Vrai ou faux ? Vous pouvez changer uniquement le type de transition appliqué à un montage en utilisant les transitions Bibliothèque d'effets (Effects Library).
- 5 Vrai ou faux ? Tout changement dont vous avez besoin pour créer un modèle de titre Fusion doit être fait dans la page Fusion.

Réponses

- 1** Les chutiers sont les éléments les plus utilisés pour organiser les plans importés dans DaVinci Resolve.
- 2** a) et b). La barre d'outils possède des boutons pour les options de montage Écraser, Insérer et Remplacer (Overwrite, Insert, et Replace). L'option Ajouter à la fin (Append at End) peut être appliquée en utilisant l'affichage des options de montage dans le viewer timeline, en cliquant sur Édition > Ajouter à la fin (Edit > Append at End) de la timeline, ou en appuyant sur Majuscule-F12.
- 3** Faux. Vous pouvez ajouter autant de pistes vidéo et audio que vous le voulez en faisant un clic droit sur l'en-tête de pistes de la timeline, et en choisissant Ajouter des pistes.
- 4** Faux. Les transitions peuvent être changées dans l'inspecteur et dans la bibliothèque d'effets (Effects Library).
- 5** Faux. Les changements peuvent être réalisés directement dans l'inspecteur de Fusion sur les pages Montage et Cut.

Chapitre 2

Préparation et organisation

DaVinci Resolve est un logiciel de montage, de mixage audio, d'effets visuels et d'étalonnage de pointe, mais il joue également un rôle important avant même que les images aient été montées. Dans ce chapitre, nous allons nous concentrer sur la puissance méconnue des outils de Resolve pour préparer les médias en vue de la postproduction.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Sauvegarder les fichiers sources	76
Synchroniser l'audio et la vidéo	85
Régler les canaux audio	91
Configurer les préreglages des métadonnées	96
Importer des métadonnées	101
Renommer les plans à l'aide des métadonnées	104
Rechercher à l'aide des métadonnées	108
Utiliser les chutiers paramétrables automatiques	110
Chutiers paramétrables – Personnes (Studio seulement)	113
Créer des chutiers paramétrables	119
Chutiers partagés	123
Créer des fichiers proxys pour le montage	124
Sauvegarder les préreglages du projet	132
Révision	135

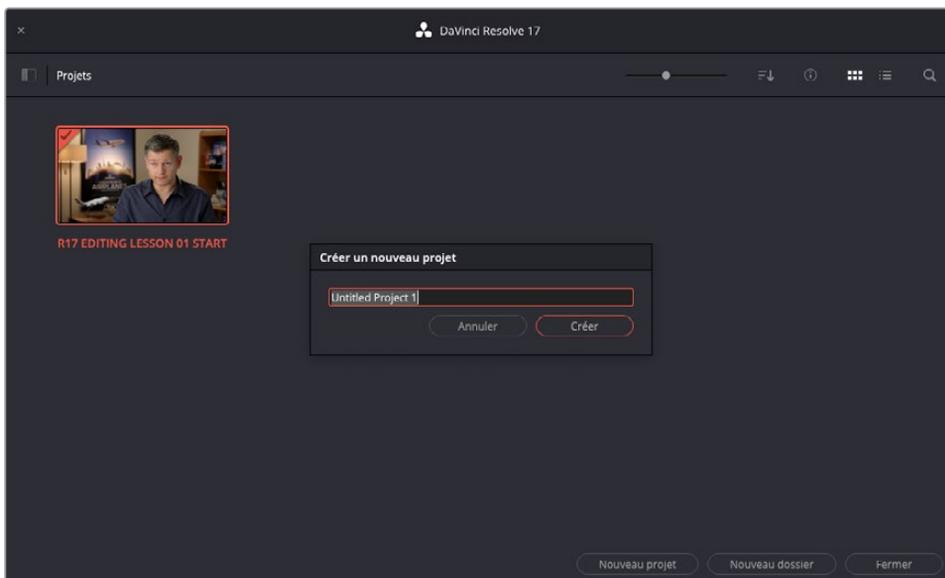
Sauvegarder les fichiers sources

Gardez en tête que la ressource la plus importante de votre film, c'est le fichier qui a été généré par la caméra. Ce média est irremplaçable et s'il venait à être endommagé, les dégâts pourraient être considérables. Vous pourriez devoir retourner toute la séquence ! Vous avez bien compris que si vous voulez vous épargner des nuits blanches, il va falloir créer des copies de vos fichiers originaux avant de commencer le montage.

Vous allez utiliser le projet vide et les outils intégrés de DaVinci Resolve pour sauvegarder votre contenu. Mais vous pourriez aussi tout simplement utiliser une carte C-Fast ou SD, ou tout autre espace de stockage, comme un disque USB.

REMARQUE Pour réaliser les prochaines étapes de cet exercice, vous aurez besoin d'une capacité de stockage minimum d'environ 2.5 GB.

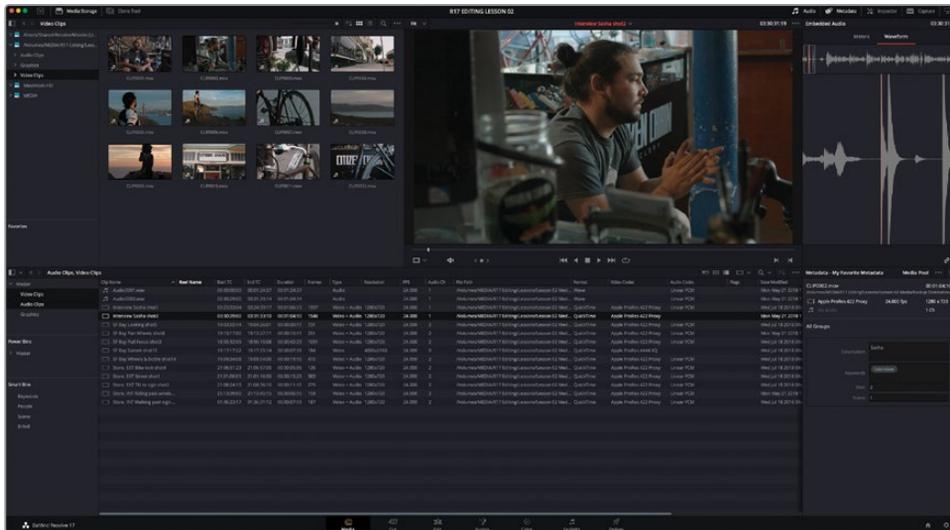
- 1 Lancez DaVinci Resolve, dans le gestionnaire de projet, créez un nouveau projet. Renommez le projet R17 Editing Lesson 02.



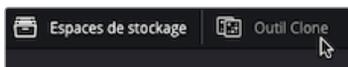
- 2 En bas de l'interface, ouvrez la page Média ou appuyez sur Majuscule-2.



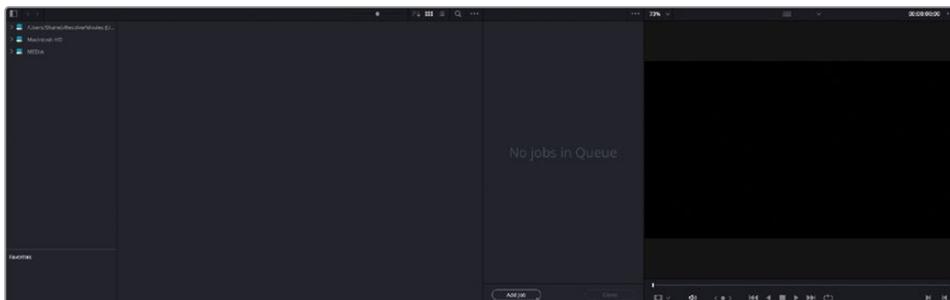
La page Média comporte tous les outils nécessaires à l'importation et à l'organisation des rushes, ainsi qu'à la synchronisation des plans et à l'ajout de métadonnées. C'est aussi sur cette page que se trouve l'outil Clone. Cet outil permet de réaliser des copies des fichiers originaux.



- 3 Pour l'afficher, cliquez sur le bouton Outil Clone (Clone Tool) en haut à gauche de la barre d'outils.



Une nouvelle fenêtre s'ouvre entre le panneau Espaces de stockage (Media Storage) et le viewer. Elle permet de créer une sauvegarde des cartes mémoires, des dossiers ou encore du contenu d'un disque.



- 4 En bas de cette fenêtre, cliquez sur le bouton Ajouter une tâche (Add Job).

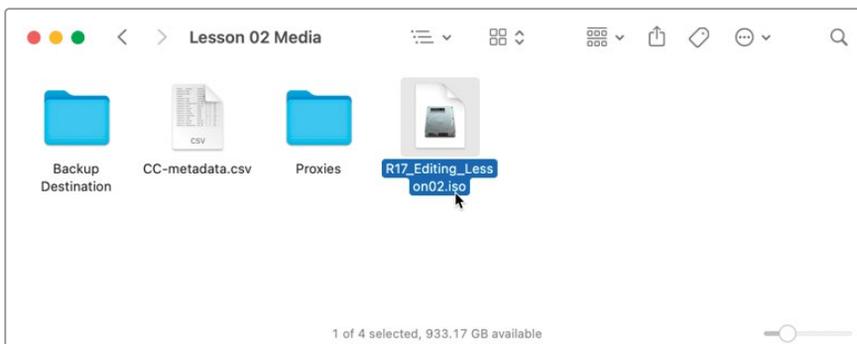


La tâche 1 s'affiche en haut de l'outil Clone.



Chaque élément (en général, un répertoire des disques durs disponibles) que vous voulez cloner ou sauvegarder est identifié comme une tâche. Vous pouvez ajouter autant de tâches que vous voulez, puis réaliser une seule opération de sauvegarde. Pour ajouter des fichiers à la fenêtre Clone, il suffit de faire glisser un dossier, une image disque ou le contenu d'une carte de la fenêtre Espaces de stockage (Media Storage) au panneau de l'outil Clone.

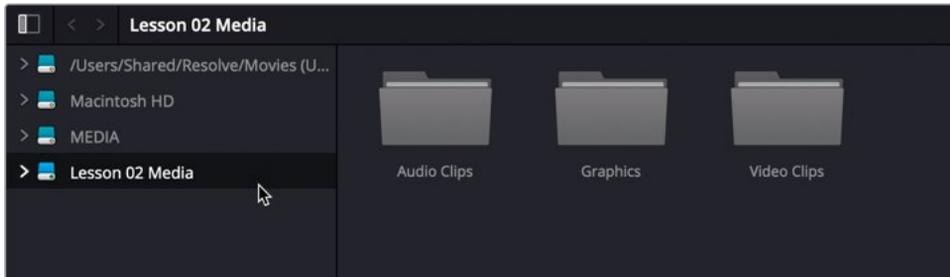
- 5 Ouvrez le Finder (macOS) ou Explorer (Windows) et allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 02 Media. Faites un double-clic sur le fichier **R17_editing_Lesson02.iso** pour l'ouvrir.



ASTUCE Le fichier ISO qui apparaît sur votre ordinateur comme disque dur virtuel est une image disque. Dans ce chapitre, il sert de carte flash, ou d'espace de stockage caméra.

- 6 Retournez sur DaVinci Resolve.

Dans la liste des Espaces de stockage (Média Storage), une nouvelle source apparaît : **Lesson 02 Media**.



Vous venez de simuler le montage d'une source externe, un disque dur ou une carte mémoire amovible par exemple.

- 7 Tirez **Lesson 02 Media** de l'espace de stockage dans la tâche 1 de l'outil Clone.

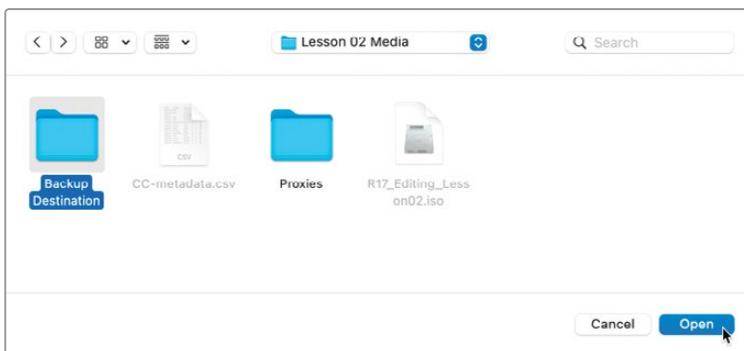


Seule une source du média cloné peut être associée à une tâche. Par contre, vous pouvez ajouter plusieurs destinations pour créer plusieurs sauvegardes de cette source.

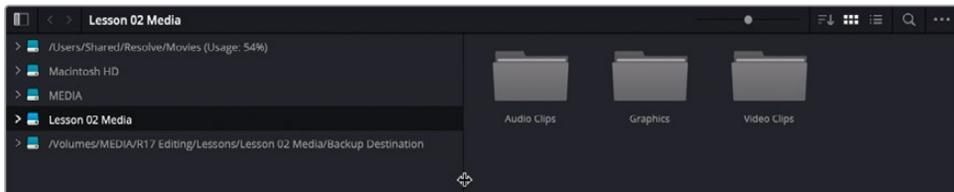
- 8 Faites un clic droit dans un espace vide dans les emplacements des espaces de stockage et choisissez Ajouter un nouvel emplacement (Add New Location).



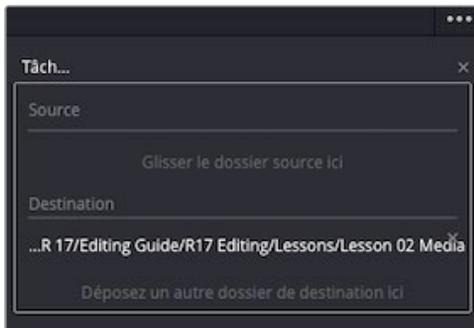
- 9 Dans la fenêtre, allez sur le dossier R17 Editing Lessons/Lesson 02 Media, sélectionnez le dossier de sauvegarde et cliquez sur Ouvrir (Open).



Ce dossier est ajouté aux emplacements des espaces de stockage.

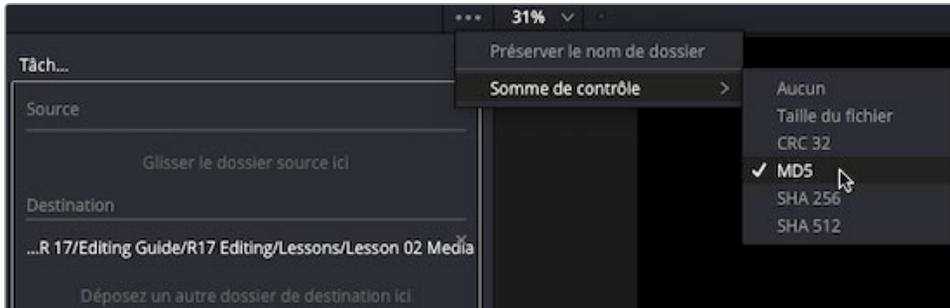


- 10 irez l'emplacement de sauvegarde de l'emplacement des espaces de stockage sur la zone de destination Tâche 1 de l'outil Clone.



ASTUCE Vous pouvez aussi faire un clic droit sur un dossier dans l'espace de stockage et choisir Choisir comme source pour le clonage (Set as Clone Source) ou Choisir comme destination pour le clonage (Add as Clone Destination).

- 11 En haut à droite de l'outil Clone, dans le menu Options, choisissez Total de contrôle > MD5 (Checksum Type > MD5).



Un total de contrôle permet de vérifier l'intégrité du fichier copié. Plusieurs méthodes de détection de modification des données existent, mais l'option MD5 fait aujourd'hui figure de norme dans l'industrie.

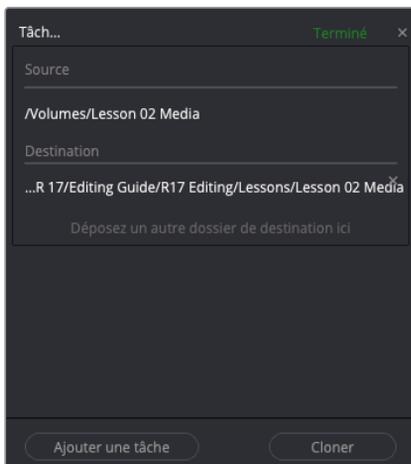
- 12 Cliquez sur le bouton Cloner en bas de la fenêtre pour lancer l'opération.



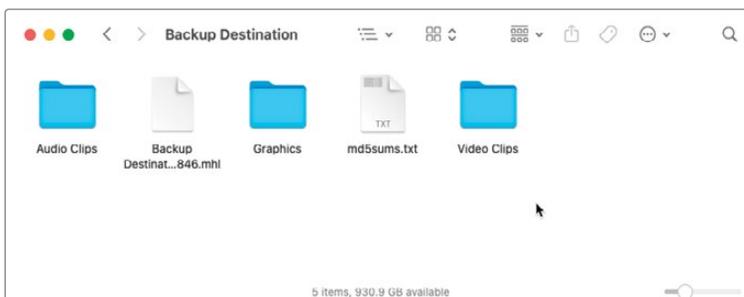
Le processus de clonage débute. Pendant l'opération, vous pouvez utiliser Resolve comme d'habitude.



- 13 Une fois la copie réalisée, la mention Terminé (Done) apparaît en vert dans la fenêtre de l'outil Clone.



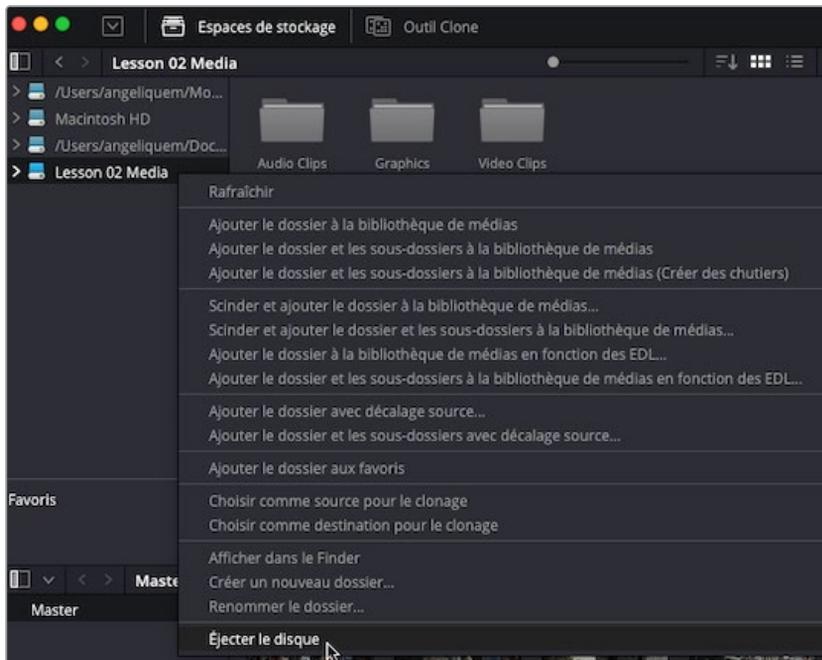
- 14 Sur votre ordinateur, allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 02 Media > Backup destination.



En plus de contenir l'intégralité du contenu de l'image disque, le dossier Backup Destination comprend les documents .txt et .mhl, sur lesquels figurent les erreurs détectées au cours du clonage.

REMARQUE Le total de contrôle généré dans ces documents concerne les fichiers sources. Au besoin, il peut aussi être généré par le fichier de destination et comparé aux valeurs originales pour assurer une continuité des médias copiés.

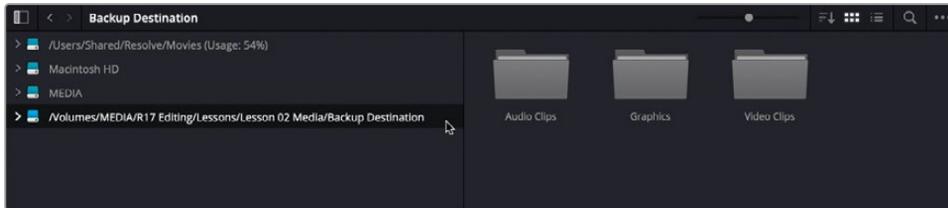
- 15 Retournez sur Resolve et dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Clone pour refermer la fenêtre.
- 16 Dans la fenêtre Espaces de stockage, faites un clic droit sur **Lesson 02 Media** et choisissez Éjecter le disque (Unmount Drive). De cette façon, le disque est éjecté en toute sécurité.



REMARQUE Pour les utilisateurs de Windows : si l'image disque ne s'éjecte pas de votre ordinateur en suivant la méthode expliquée ci-dessus, vous pouvez toujours faire un clic droit sur l'image disque et cliquer sur Éjecter (Eject).

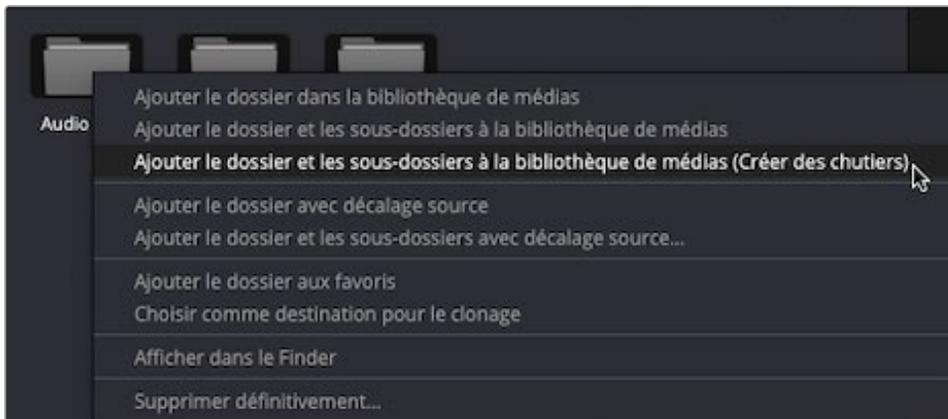
Maintenant que les fichiers sont sauvegardés, il est temps de les importer dans le projet et de commencer à passer en revue et organiser les médias en vue du montage.

- 17 Sélectionnez l'emplacement Backup Destination dans les espaces de stockage.



Il s'agit de la destination sur laquelle vous avez réglé l'outil Clone dans l'exercice précédent.

- 18 Dans le navigateur, sélectionnez les trois dossiers. Faites un clic droit sur un des dossiers et choisissez l'option Ajouter le dossier et les sous-dossiers à la bibliothèque de médias (Créer des chutiers) (Add Folder and Subfolders into Media Pool (Create Bins)).



Les fichiers médias sont importés dans votre projet et ajoutés à la bibliothèque de médias. Les dossiers originaux sont reproduits sous forme de *chutiers*.

- 19 Cliquez sur le bouton Espaces de stockage (Media Storage) pour masquer le panneau.

La clonage du contenu de la caméra est essentiel. N'hésitez pas à le faire sur le plateau pour que les rushes puissent être sauvegardés pendant le tournage. Vous pourrez ainsi cloner et vérifier les médias immédiatement. Et si quelque chose ne fonctionnait pas comme prévu, vous auriez la possibilité de retourner la scène en question sans dépasser le budget.

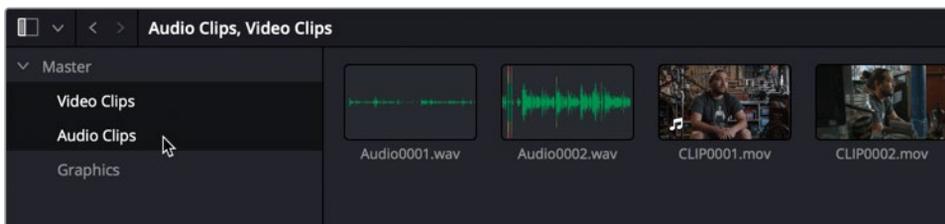
Synchroniser l'audio et la vidéo

Vous allez maintenant importer les rushes dans votre projet et synchroniser les plans audio et vidéo qui ont été enregistrés sur deux appareils différents. L'audio de certaines productions est enregistré sur des appareils dédiés, afin de capturer le meilleur son possible. Quand cela n'est pas possible, l'audio est simplement enregistré par la caméra. Ainsi, quand les images tournées pendant la journée arrivent vous devrez les synchroniser avec l'audio, processus que l'on appelle Synchronisation des rushes.

Synchronisation automatique avec les formes d'onde

En général, DaVinci Resolve peut synchroniser ces fichiers à l'aide du timecode ou en comparant l'audio enregistré par la caméra avec les fichiers audio capturés séparément. Mais parfois, vous n'aurez pas cette chance et vous devrez synchroniser les plans manuellement.

- 1 Dans la barre latérale de la bibliothèque de médias, cliquez sur le chutier Video Clips, puis faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur le chutier Audio Clips pour afficher le contenu des deux chutiers simultanément.



- 2 Passez en affichage par liste, puis cliquez sur l'en-tête Nom de fichier (Clip Name) pour trier le chutier par ordre croissant (La flèche se positionne vers le haut).

The screenshot shows the DaVinci Resolve media library in list view. The 'Clip Name' column header is selected, and a small upward-pointing arrow is visible next to it, indicating that the clips are sorted in ascending order. The table contains 12 rows of clip data.

Clip Name	Reel Name	Start TC	End TC	Duration	Frames	Type	Resolution	FPS	Audio Ch
Audio0001.wav		00:00:00:00	00:01:24:18	00:01:24:18		Audio		24,000	1
Audio0002.wav		03:30:29:00	03:31:33:07	00:01:04:07		Audio		24,000	1
CLIP0001.mov		03:23:33:04	03:24:39:17	00:01:06:13	1597	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0002.mov		03:30:29:00	03:31:33:10	00:01:04:10	1546	Video	1280x720	24,000	0
CLIP0003.mov		21:13:39:00	21:13:45:15	00:00:06:15	159	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0004.mov		21:01:00:01	21:01:16:00	00:00:15:23	383	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0005.mov		18:55:32:09	18:56:15:08	00:00:42:23	1031	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0006.mov		19:03:55:14	19:04:26:01	00:00:30:11	731	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0007.mov		19:13:17:00	19:13:27:11	00:00:10:11	251	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0008.mov		19:09:34:08	19:09:54:00	00:00:19:16	472	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0009.mov		19:17:17:22	19:17:25:14	00:00:07:16	184	Video	4000x2160	24,000	0
CLIP0010.mov		21:08:24:19	21:08:36:10	00:00:11:15	279	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0011.mov		21:06:51:23	21:06:57:05	00:00:05:06	126	Video + Audio	1280x720	24,000	2
CLIP0012.mov		01:36:23:17	01:36:31:12	00:00:07:19	187	Video + Audio	1280x720	24,000	2

ASTUCE Si vous préférez un affichage par vignette, nous vous recommandons de désactiver le mode Prévisualisation en direct des médias (Live Media Preview) dans le menu Options.

3 Sélectionnez **CLIP0001.mov**.



4 Lancez la lecture de ce plan dans le viewer.

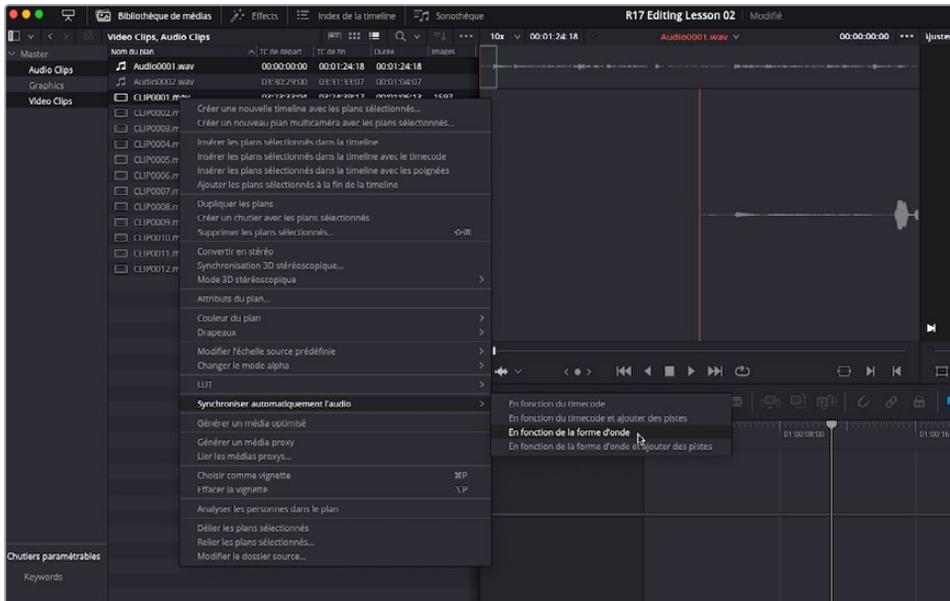
L'audio est de mauvaise qualité, sans doute parce qu'il a été enregistré avec le micro de la caméra.

5 Sélectionnez **Audio0001.wav**, et lancez la lecture du plan dans le viewer.

Video Clips, Audio Clips					
	Nom du plan	TC de départ	TC de fin	Durée	Images
Master					
Audio Clips	Audio0001.wav	00:00:00:00	00:01:24:18	00:01:24:18	
Graphics	Audio0002.wav	03:30:29:00	03:31:33:07	00:01:04:07	
Video Clips					
	CLIP0001.mov	03:23:33:04	03:24:39:17	00:01:06:13	1597
	CLIP0002.mov	03:30:29:00	03:31:33:10	00:01:04:10	1546
	CLIP0003.mov	21:13:39:00	21:13:45:15	00:00:06:15	159
	CLIP0004.mov	21:01:00:01	21:01:16:00	00:00:15:23	383
	CLIP0005.mov	18:55:32:09	18:56:15:08	00:00:42:23	1031
	CLIP0006.mov	19:03:55:14	19:04:26:01	00:00:30:11	731
	CLIP0007.mov	19:13:17:00	19:13:27:11	00:00:10:11	251
	CLIP0008.mov	19:09:34:08	19:09:54:00	00:00:19:16	472
	CLIP0009.mov	19:17:17:22	19:17:25:14	00:00:07:16	184
	CLIP0010.mov	21:08:24:19	21:08:36:10	00:00:11:15	279
	CLIP0011.mov	21:06:51:23	21:06:57:05	00:00:05:06	126
	CLIP0012.mov	01:36:23:17	01:36:31:12	00:00:07:19	187

Ce plan comporte le bon audio de l'interview de Sasha.

- 6 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez **CLIP0001.mov** et **Audio0001.wav**, faites un clic droit sur un des fichiers et choisissez Synchroniser automatiquement l'audio > En fonction de la forme d'onde (Auto-sync Audio > Based on Waveform).



- 7 Dans le menu déroulant en haut du viewer, choisissez **CLIP0001.mov** et lancez la lecture pour visualiser le plan avec le son synchronisé.



Resolve fait correspondre automatiquement les formes d'onde de l'audio des deux fichiers afin de synchroniser la vidéo et l'audio.

REMARQUE Ce processus ne supprime pas l'audio original du plan. Mais ajoute le nouvel audio en canaux reliés. Pour vérifier, faites un clic droit sur le plan, choisissez Attributs du plan (Clip Attributes) et sélectionnez l'onglet Audio. Vous pouvez alors passer des canaux reliés aux canaux intégrés ou ajouter différentes configurations (voir la section Régler les canaux audio d'un plan ci-après).

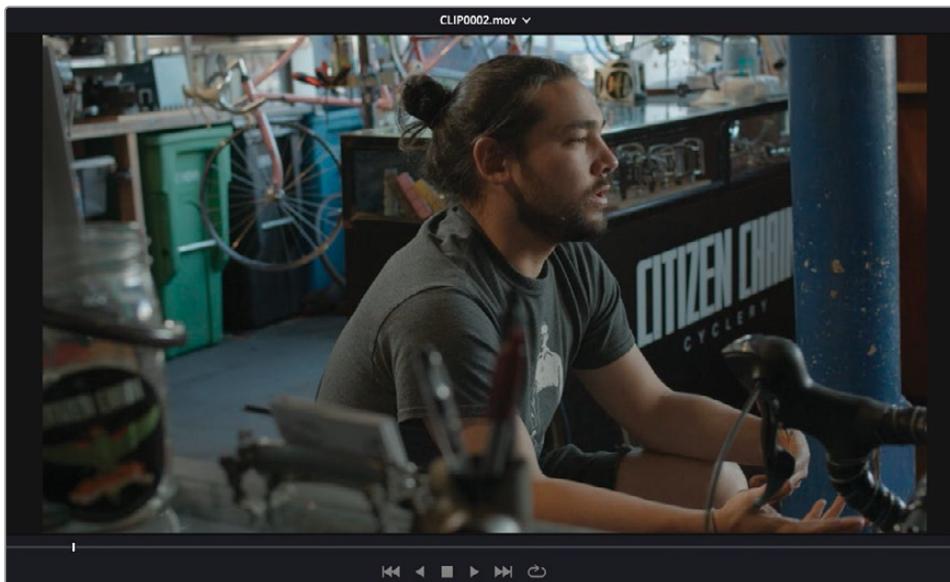
Quand vous réalisez une synchronisation audio, vous choisissez les options qui incluent Ajouter des pistes (Apprend Tracks) si vous disposez d'un audio intégré et d'un audio relié.

Si vous avez plusieurs plans à synchroniser, vous pouvez sélectionner plusieurs plans audio et vidéo, faire un clic droit sur l'un d'eux et choisir Synchroniser automatiquement l'audio > En fonction de la forme d'onde pour que Resolve les synchronise automatiquement.

Synchroniser manuellement l'audio et la vidéo

Dans l'exemple précédent, tout s'est bien passé. Cependant, parfois, le mode automatique ne fonctionne pas comme prévu, ou ne peut pas être utilisé pour des raisons diverses.

- 1 Sélectionnez le plan **CLIP0002.mov** pour l'ouvrir dans le viewer et lancez la lecture.

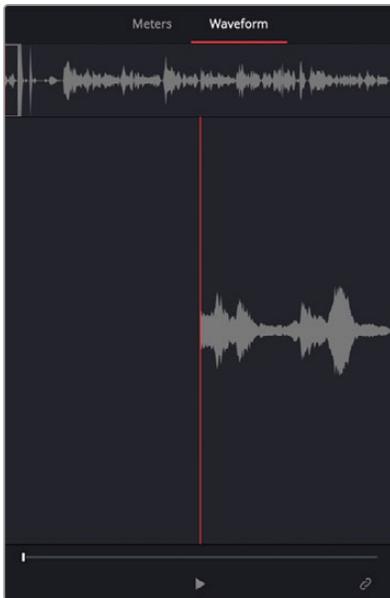


Mince ! Comme il n'y a pas d'audio associé à ce plan, il n'est pas possible de le synchroniser avec la forme d'onde.

- 2 Dans le panneau Audio, cliquez sur l'onglet Forme d'onde (Waveform) pour afficher la forme d'onde du plan sélectionné.



- 3 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez **Audio0002.wav**. La forme d'onde se met à jour pour montrer la forme d'onde audio de ce plan. Le viewer affiche quant à lui la vidéo du plan.



Pour synchroniser ces deux plans, vous devez positionner les têtes de lecture des plans vidéo et audio à l'endroit où vous souhaitez démarrer la synchronisation. En général, c'est à cet endroit que se situe le clap, mais ce plan n'en contient pas. Il faut donc les synchroniser manuellement.

- 4 Dans le viewer, visionnez les images jusqu'à ce que Sasha se frappe les mains. Appuyez sur les flèches gauche et droite de votre clavier pour placer la tête de lecture au moment où ses mains se touchent.

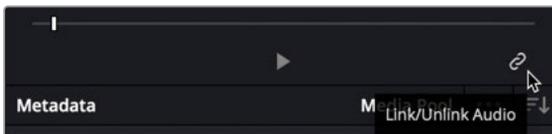


- 5 Dans le panneau Audio, placez le curseur sur la première crête, le moment où ils tapent dans les mains.
- 6 Appuyez sur les flèches gauche et droite de votre clavier pour placer la tête de lecture à cet endroit précis.



ASTUCE Le survol de l'audio permet de repérer un endroit particulier d'un plan audio. Choisissez Timeline > Scrub Audio (Timeline > Audio Scrubbing), ou appuyez sur Majuscule-S pour activer et désactiver cet outil.

- 7 En bas du panneau Audio, cliquez sur le bouton en forme de lien, et choisissez Plan > Lier les plans (Clip > Link Clips) ou appuyez sur Option-Command-L (macOS) ou Alt-Ctrl-L (Windows).



Les commandes de transport sous le panneau audio disparaissent, les plans sont désormais groupés.



- 8 Placez la tête de lecture au début du plan **CLIP0002.mov** et lancez la lecture pour vérifier que l'image et le son sont bien synchronisés.

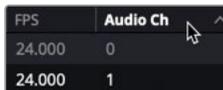
ASTUCE Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, cliquez de nouveau sur le bouton de lien (ou choisissez Plan > Lier les plans (Clip > Link Clips) pour délier les plans et changer l'emplacement de la tête de lecture. Ensuite, reliez de nouveau les plans.

Cette fonctionnalité de synchronisation de Resolve est particulièrement utile lorsque l'on essaye d'aligner les plans avec le timecode ou une forme d'onde. Par contre, si ces informations ne sont pas disponibles, mais que le signal audio comporte un signe distinctif facilement repérable sur la vidéo, vous pouvez choisir de synchroniser manuellement les plans. C'est en général pour des raisons de gain de temps que la plupart des productions utilisent un clap.

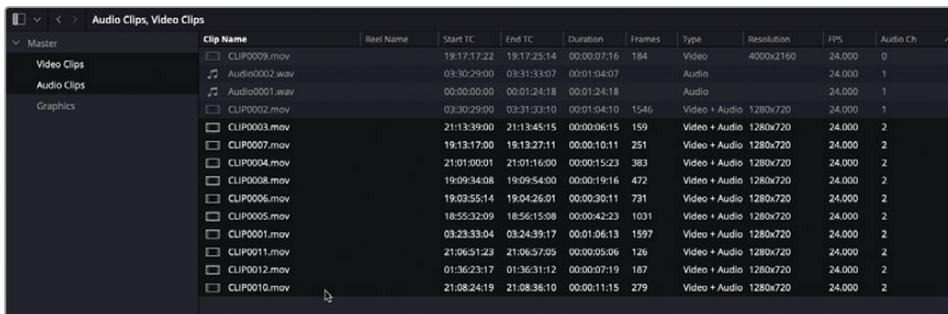
Régler les canaux audio

L'étape suivante consiste à vérifier que l'audio est correctement configuré. Ces informations sont disponibles dans la fenêtre Attributs du plan.

- 1 Une fois les chutiers Audio Clips et Videos Clips sélectionnés et la bibliothèque de médias en affichage par liste, cliquez sur l'en-tête Canaux audio (Audio Ch) pour organiser les plans en fonction de leur numéro de canal.



- 2 Dans la bibliothèque de médias, cliquez sur le plan **CLIP0003.mov** pour le sélectionner.
- 3 Faites Majuscule clic sur **CLIP0012.mov** pour sélectionner ce plan et tous les plans qui se trouvent entre eux.



Clip Name	Reel Name	Start TC	End TC	Duration	Frames	Type	Resolution	FPS	Audio Ch
CLIP0009.mov		19:17:17.22	19:17:25.14	00:00:07:16	184	Video	4000x2160	24.000	0
Audio0002.wav		03:30:29:00	03:31:33:07	00:01:04:07		Audio		24.000	1
Audio0001.wav		00:00:00:00	00:01:24:18	00:01:24:18		Audio		24.000	1
CLIP0002.mov		03:30:29:00	03:31:33:10	00:01:04:10	1546	Video + Audio	1280x720	24.000	1
CLIP0003.mov		21:13:39:00	21:13:45:15	00:00:06:15	159	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0007.mov		19:13:17:00	19:13:27:11	00:00:10:11	251	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0004.mov		21:01:00:01	21:01:16:00	00:00:15:23	383	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0008.mov		19:09:34:08	19:09:54:00	00:00:19:16	472	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0006.mov		19:03:55:14	19:04:26:01	00:00:30:11	721	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0005.mov		18:55:32:09	18:56:15:08	00:00:42:23	1031	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0001.mov		03:23:33:04	03:24:39:17	00:01:06:13	1597	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0011.mov		21:06:51:23	21:06:57:05	00:00:05:06	126	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0012.mov		01:36:23:17	01:36:31:12	00:00:07:19	187	Video + Audio	1280x720	24.000	2
CLIP0010.mov		21:08:24:19	21:08:36:10	00:00:11:15	279	Video + Audio	1280x720	24.000	2

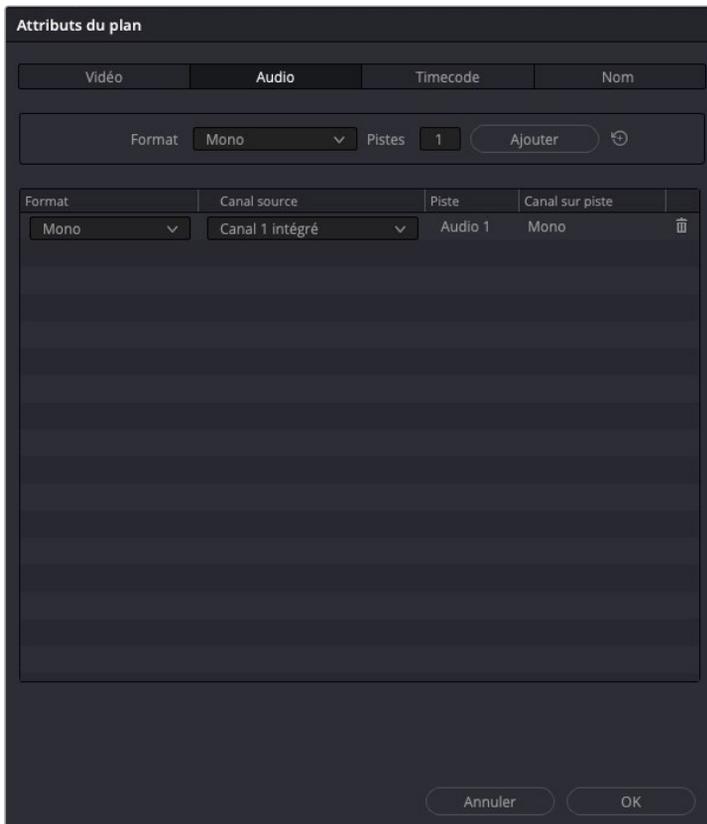
Vous avez sélectionné tous les plans qui comportent deux canaux audio.

- 4 Faites un clic-droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Attributs du plan (Clip Attributes).



Dans la fenêtre Attributs du plan (Clip Attributes), vous pouvez configurer la façon dont les plans sont affichés, lus et entendus.

- 5 Cliquez sur l'onglet Audio.

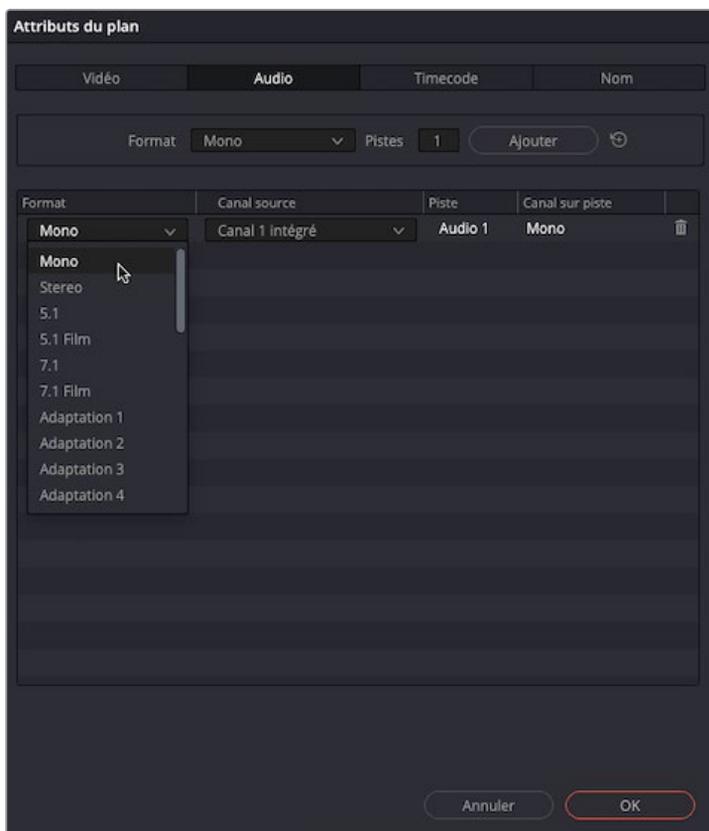


Dans l'onglet Audio, vous pouvez changer le nombre de pistes, la configuration des canaux et si le son de ces canaux est actif ou coupé. Dans ce cas, les canaux audio des plans sont automatiquement configurés en pistes stéréo seules.

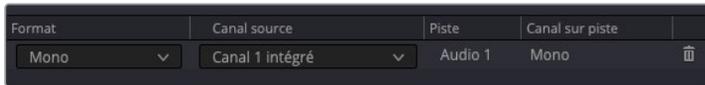
Par contre, comme l'audio a été enregistré par la caméra, et que l'audio enregistré pendant le tournage est rarement enregistré en stéréo, il est préférable de régler ces deux canaux en pistes Mono.

REMARQUE Vous pouvez configurer individuellement les plans contenus sur plusieurs pistes en fonction du format audio fourni et de leur usage.

- 6 Dans le menu déroulant Format, choisissez Mono pour régler la piste audio en mono.



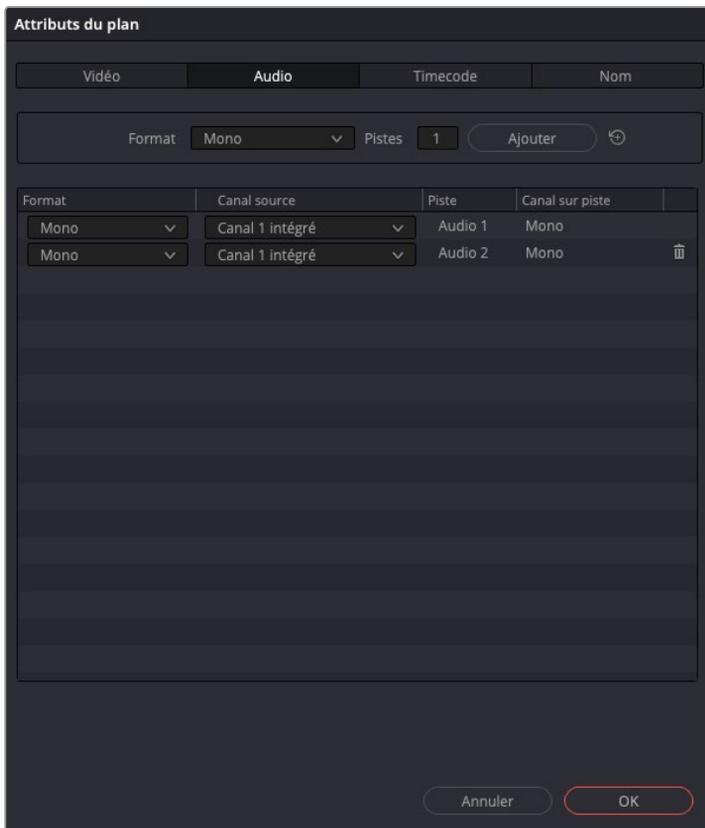
Le Canal source (Source Channel) est réglé sur Canal 1 intégré (Embedded Channel 1).



- 7 Dans le menu déroulant Format situé au-dessus de la liste, choisissez Mono. Cliquez sur Ajouter (Add) pour insérer une autre piste mono.



- 8 Dans le menu déroulant Canal source (Source Channel), choisissez Canal 2 intégré (Embedded Channel 2).



- 9 Cliquez sur Ok pour appliquer le nouveau réglage et refermer la fenêtre.

Les plans sont désormais correctement configurés. Par contre, vous ne verrez pas la différence tant que les plans ne sont pas montés dans la timeline.

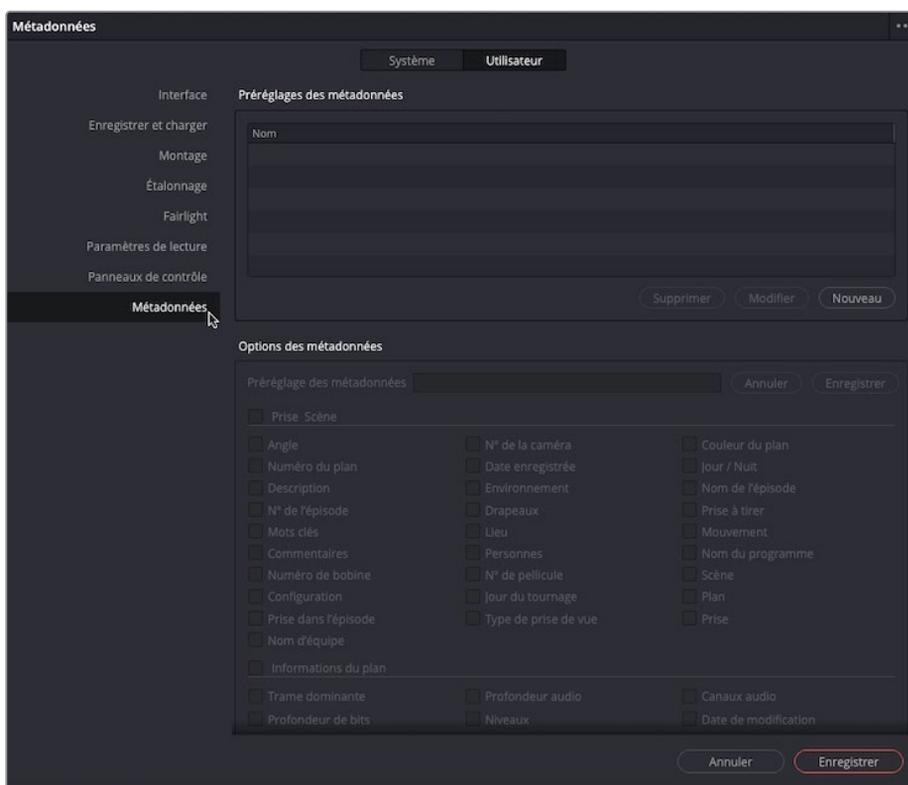
ASTUCE Pour supprimer une piste audio, placez la souris sur la piste et cliquez sur la corbeille qui apparait à droite. Cela ne supprime pas l'audio, mais uniquement la piste sélectionnée.

Le menu Attributs du plan comporte de nombreuses options très utiles. Nous vous recommandons de les configurer avant de monter les plans dans la timeline. En effet, une fois dans la timeline, toutes les modifications apportées aux attributs du plan ne s'appliqueront qu'aux opérations de montage suivantes sur cette timeline. Vous pouvez modifier ces plans existants dans la timeline en faisant un clic droit dans le plan et en choisissant Attributs du plan (Clip Attributes) dans le menu contextuel.

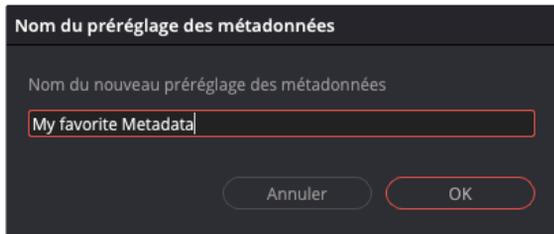
Configurer les préréglages des métadonnées

Les métadonnées sont des données très importantes dans l'étape de montage. Même si elles sont très utiles, il est parfois difficile de s'y retrouver. Resolve dispose d'outils permettant de réduire le nombre de métadonnées affichées. Vous pouvez d'ailleurs créer des préréglages de métadonnées pour n'afficher que les informations dont vous avez besoin.

- 1 Choisissez DaVinci Resolve > Préférences ou appuyez sur Cmd-, (virgule) (macOS) ou Ctrl-, (virgule) (Windows).
- 2 Dans cette fenêtre, cliquez sur l'onglet Utilisateur (User), puis sur l'onglet Métadonnées (Metadata).



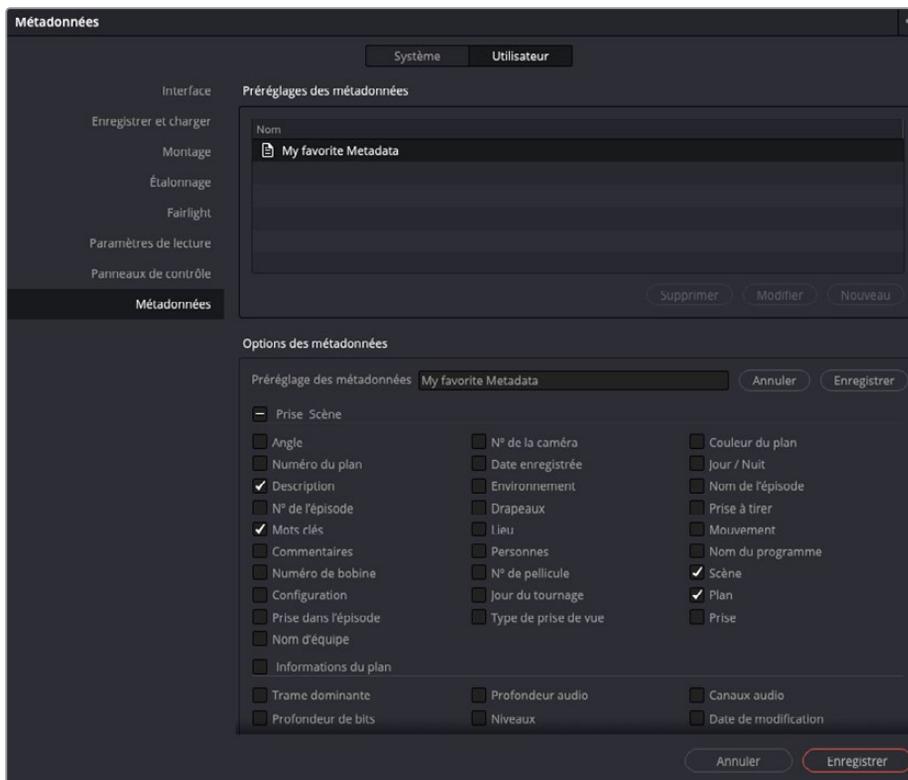
C'est là que vous pourrez créer, modifier et supprimer les préréglages des métadonnées.



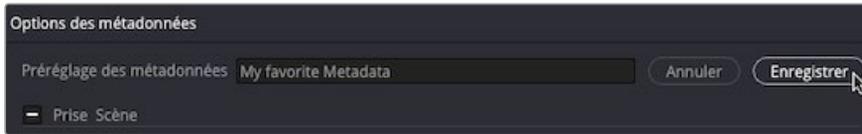
- 3 Cliquez sur le bouton Nouveau (New) pour créer un nouveau préréglage de métadonnées et renommez-le **My favorite Metadata**. Cliquez sur OK.

Dans la partie inférieure du panneau, vous verrez toutes les métadonnées que vous pouvez ajouter au préréglage.

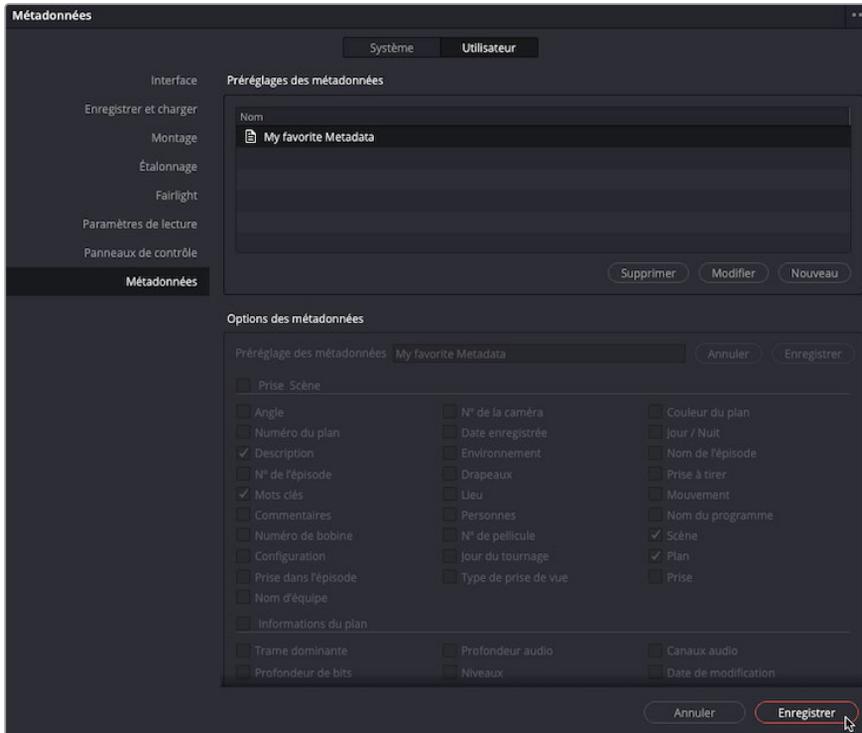
- 4 Cochez les cases Description, Mots clés, Scène et Plan (Description, Keywords, Scene, et Shot.).



- 5 En haut à droite de la section Options des métadonnées (Metadata options), cliquez sur Enregistrer (Save).



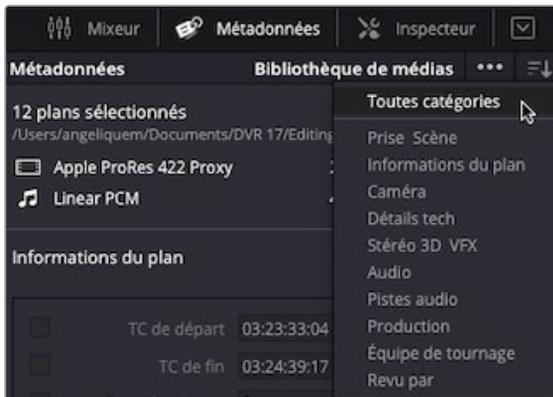
- 6 Cliquez sur Enregistrer (Save) en bas de la fenêtre des préférences.



- 7 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez un ou plusieurs plans. Si nécessaire, cliquez sur le bouton Métadonnées (Metadata) à droite de l'interface pour ouvrir l'éditeur de métadonnées.
- 8 Cliquez sur le bouton Option et choisissez le préréglage **My favorite Metadata**.

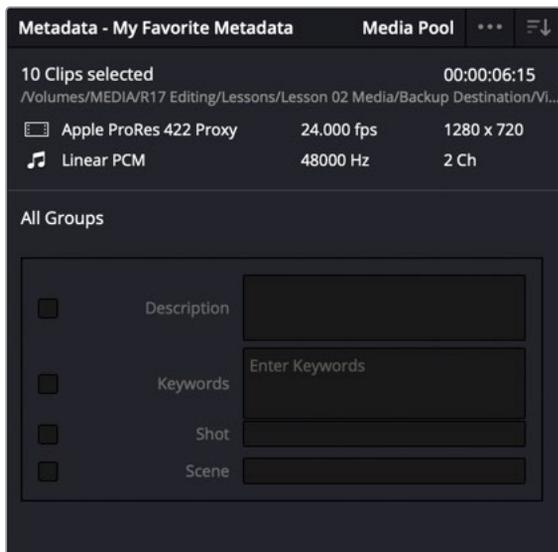


- 9 Cliquez sur les flèches et choisissez l'option Toutes catégories (All Groups).



ASTUCE Si l'éditeur de métadonnées reste vide, choisissez l'option d'affichage Toutes catégories (All Groups).

Avec ce pré réglage, vous voyez que seules les quatre métadonnées sélectionnées sont visibles dans l'éditeur de métadonnées.

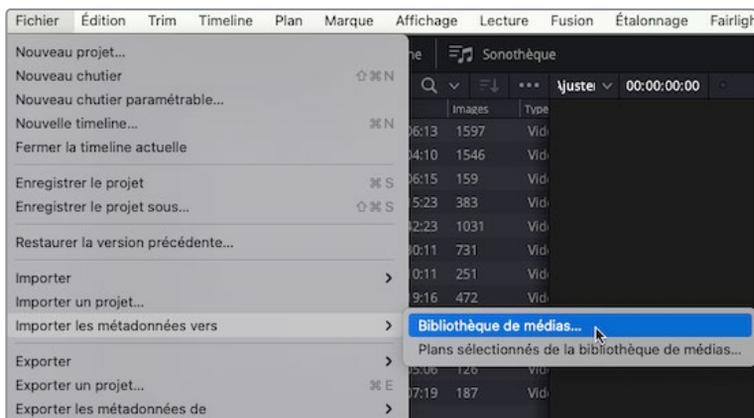


Pour le moment, tous les champs sont vides. Vous pourriez choisir de saisir les informations manuellement, ou si les informations ont déjà été créées en dehors du logiciel DaVinci Resolve, vous pourriez les importer.

Importer des métadonnées

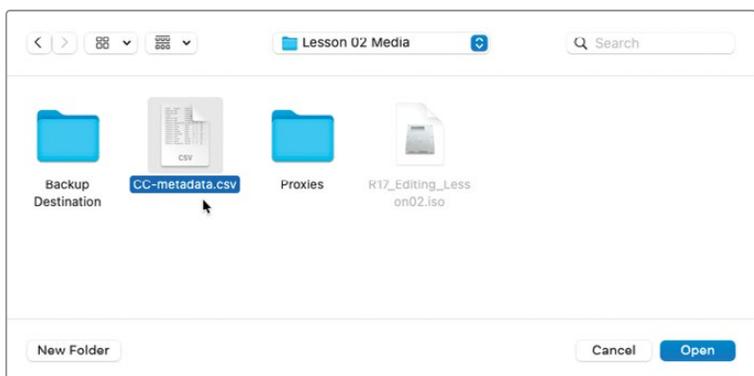
Il existe plusieurs méthodes pour générer les métadonnées d'un plan. Vous pouvez les saisir dans la caméra pendant la production (même si les métadonnées sont rarement une priorité pour l'assistant caméra). Vous pouvez aussi les saisir vous-même manuellement, si vous avez le temps (et l'envie). Ou alors, vous pouvez demander à quelqu'un sur le plateau de les saisir sur une feuille de calcul de votre choix ou sur une appli de claps. Vous pouvez ensuite importer les données dans Resolve au format CSV et ainsi gagner un temps précieux.

- 1 Sélectionnez Fichier > Importer les métadonnées dans > Bibliothèque de médias (File > Import Metadata To > Media Pool).



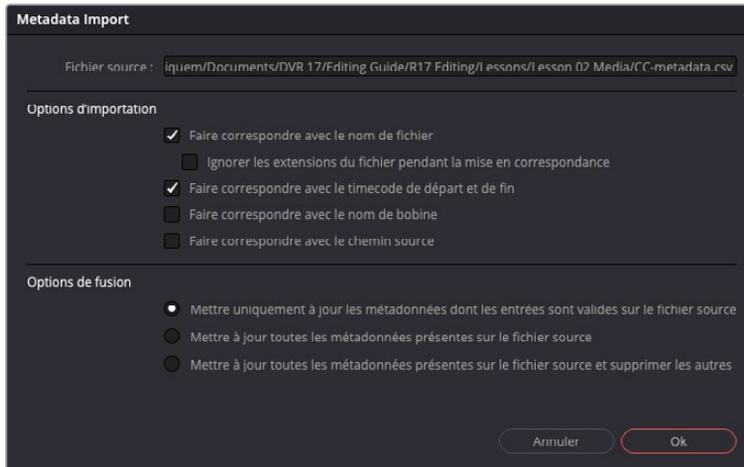
- 2 Dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir, allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 02 Media. Sélectionnez **CC-metadata.csv**.

Ce fichier .csv a été généré à partir d'une simple feuille de calcul.

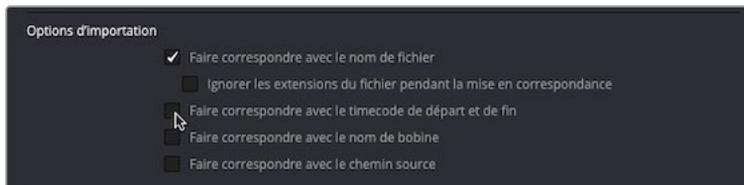


3 Cliquez sur Ouvrir (Open).

La fenêtre Metadata Import (Importer les métadonnées) s'ouvre. Elle permet de choisir les options d'importation que Resolve va utiliser pour faire correspondre les métadonnées externes avec les plans. Dans notre cas, vous pouvez faire correspondre les plans en fonction de leur nom de fichier, mais pas des timecodes. En effet, cette information n'est pas incluse dans le fichier .csv.

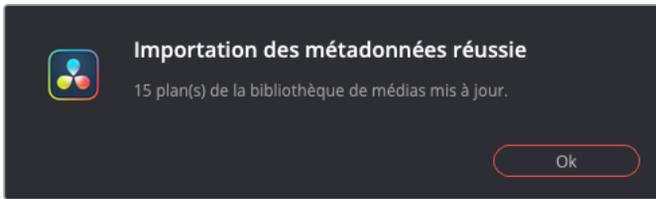


4 Désélectionnez la case Faire correspondre avec le timecode de départ et de fin (Match using clip start and end Timecode), car le fichier .csv ne contient pas ces informations.



5 Cliquez sur OK pour importer les métadonnées à partir du fichier .csv.

Une fenêtre de confirmation apparaît et vous informe que les informations du fichier .csv ont bien été importées et ont été ajoutées aux plans en fonction de leur nom de fichiers.



REMARQUE Les métadonnées importées de cette façon remplacent les métadonnées existantes dans les champs du fichier .csv. Les champs de métadonnées qui ne sont pas listés dans le fichier .csv restent inchangés. Cela peut être changé dans la section Options de fusion (Merge Options) de la fenêtre Importer les métadonnées (Metadata Import).

- 6 Vérifiez si les informations du fichier .csv ont été ajoutées aux plans de la bibliothèque de médias en sélectionnant quelques plans et en regardant les métadonnées dans le panneau Métadonnées (Metadata).



Chaque plan dispose désormais d'informations relatives aux scènes, aux plans et offre également une description et des mots clés. Ces métadonnées vous permettront d'organiser et de donner des noms plus clairs que les noms générés automatiquement par la caméra.

Exporter des métadonnées et des chutiers

En plus de pouvoir importer les métadonnées sur les plans dans la bibliothèque de médias, comme indiqué plus haut, vous pouvez aussi choisir d'exporter les métadonnées de la bibliothèque de médias ou de plans sélectionnés dans la bibliothèque de médias. Pour cela, il faut simplement choisir Fichier > Exporter les métadonnées de > Bibliothèque de médias (File > Export Metadata From > Media Pool) ou Fichier > Exporter les métadonnées de > Plans sélectionnés de la bibliothèque de médias (File > Export Metadata From > Selected Media Pool Clips). Les métadonnées des plans choisis seront exportées en fichier .csv et permettront de transférer facilement les métadonnées d'un projet utilisant les mêmes médias à un autre, même si ce projet se trouve sur un autre logiciel Resolve.

Une nouvelle option sur DaVinci Resolve 17 vous permet d'exporter un chutier entier en choisissant Fichier > Exporter > Exporter le chutier (File > Export > Export Bin). Cela permet d'exporter les métadonnées du plan (pas le média) du chutier sélectionné au format .drb. Comme pour les métadonnées exportées, vous pouvez utiliser ces options pour transférer les chutiers entre les différents projets Resolve ou les systèmes en choisissant Fichier > Importer > Importer le chutier (File > Import > Import Bin).

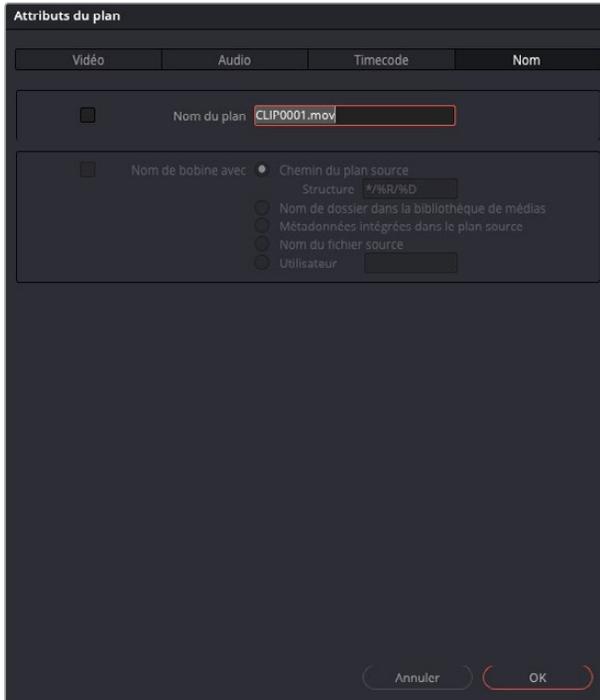
Tous les plans listés dans ce fichier .drb seront automatiquement importés dans le projet actuel, avec les métadonnées associées. Si le média source se trouve au même emplacement que là où le chutier a été exporté, il sera automatiquement relié au plan nouvellement importé. Mais si le média est dans un emplacement différent, il faudra alors le relier manuellement.

Renommer les plans à l'aide des métadonnées

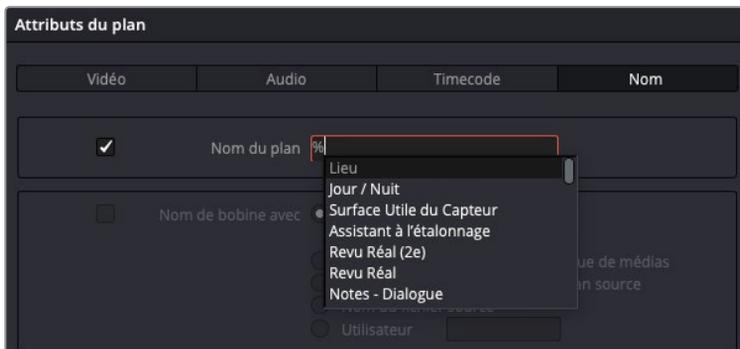
Les noms générés par la caméra sont en général une longue suite de chiffres et de lettres (souvent la date et l'heure du tournage) plus ou moins incompréhensibles. Pour retrouver les plans facilement, nous vous conseillons de les renommer. Vous pouvez donc choisir de saisir le nom manuellement ou d'utiliser une autre méthode plus efficace.

Les éléments *variables* font référence à certaines métadonnées du plan, telles que le numéro des scènes, des prises et des plans. Ces éléments s'appellent Variables, car leur contenu varie en fonction du plan. Vous pouvez ajouter une variable au nom d'un plan pour que Resolve génère automatiquement l'information correspondante (si elle existe). Vous pouvez utiliser les métadonnées que vous venez de charger pour modifier les noms génériques des plans contenus dans le chutier Video Clips.

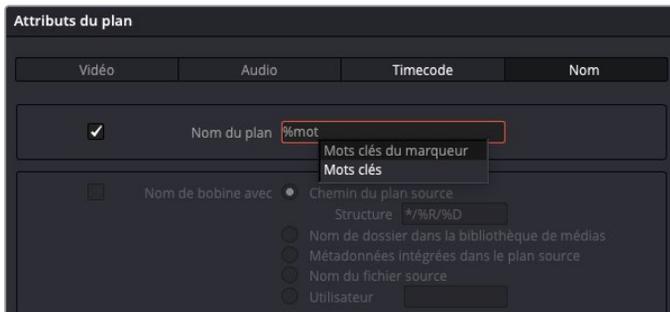
- 1 Sélectionnez le chutier Video Clips et appuyez sur Cmd-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows) pour sélectionner tous les plans de ce chutier.
- 2 Faites un clic-droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Attributs du plan (Clip Attributes).
- 3 Cliquez ensuite sur l'onglet Nom (Name).



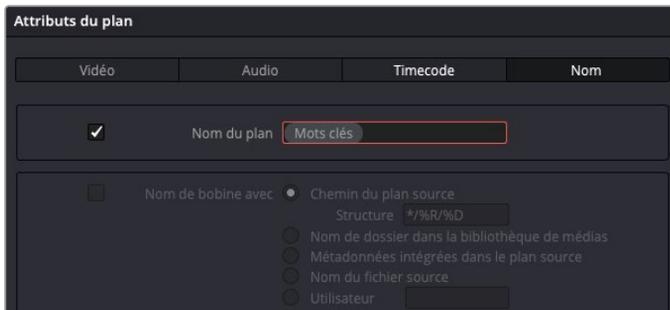
- 4 Dans le champ Nom du plan (Clip Name), saisissez % (signe pourcentage).
Ce signe permet d'ajouter une variable. Vous voyez d'ailleurs qu'une liste de métadonnées apparaît.



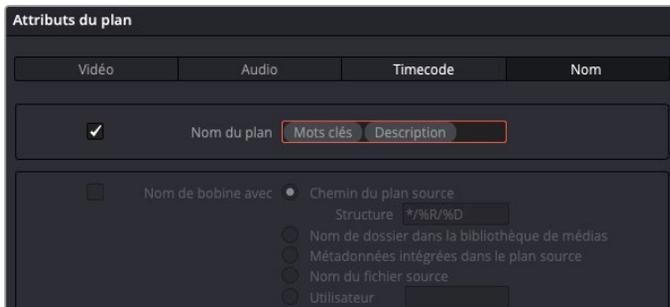
- 5 Saisissez **Mot**. Une liste de variables, comprenant les lettres « Mot » apparaît.



- 6 Dans le menu déroulant, cliquez sur Mots clés (Keywords) pour l'ajouter au champ Nom du plan (Clip Name).

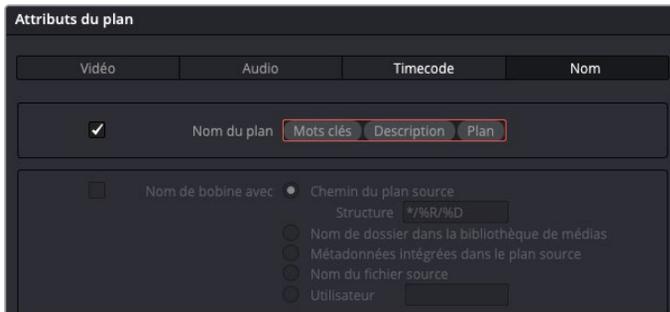


- 7 Appuyez sur la barre d'espace pour ajouter un espace dans le nom. Saisissez **%des** et choisissez le mot Description dans la liste des variables.



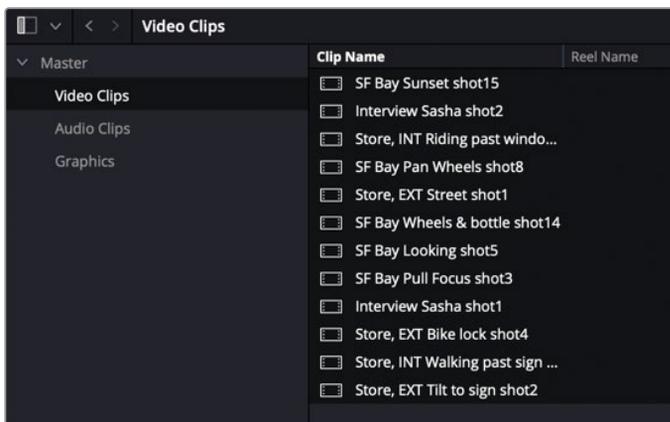
Vous êtes libre de choisir le texte et les variables de votre choix pour générer un nom sur mesure. Vous pouvez par exemple ajouter un espace entre deux variables ou ajouter le mot « Plan » avant le numéro du plan.

- 8 Ajoutez un espace après Description, puis saisissez **Plan** et ajoutez un autre espace.
- 9 Saisissez **%pl** pour afficher toutes les variables qui contiennent les lettres pl. Choisissez Plan pour l'ajouter.



- 10 Cliquez sur OK pour appliquer les changements que vous venez d'effectuer.

Les noms des plans affichent un mélange de mots clés, descriptions et de numéro de plan pour chaque plan, informations issues des champs de métadonnées des plans.



REMARQUE En changeant le nom des plans, vous ne modifiez pas le nom des fichiers originaux. Les noms des plans sont souvent utilisés par les monteurs pour identifier plus rapidement les plans et les séries de plans.

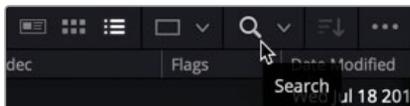
Si vous souhaitez voir les noms de fichiers originaux au lieu des noms de plans, choisissez Affichage > Afficher les noms des fichiers (View > Show File Names). Les fichiers EDL, XML ou AAF générés par Resolve font toujours référence aux noms de fichiers originaux.

Renommer les plans à l'aide des métadonnées peut vous faire gagner un temps précieux. De plus, des noms plus compréhensibles permettront à tous les membres de l'équipe de production de s'y retrouver.

Rechercher à l'aide des métadonnées

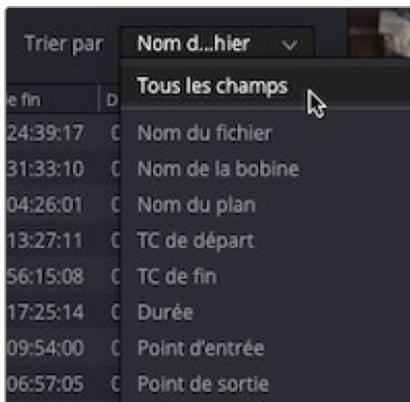
Vous pouvez aussi utiliser ces métadonnées pour retrouver un plan rapidement. Le fait de pouvoir retrouver rapidement un plan permet de se concentrer uniquement sur l'histoire que vous voulez raconter.

- 1 Sélectionnez le chutier Video Clips.
- 2 En haut à droite de la bibliothèque de médias, cliquez sur la loupe pour ouvrir le champ de recherche.



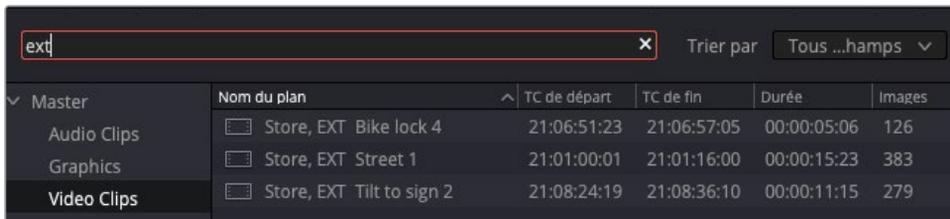
Par défaut, le critère de recherche porte sur le nom des plans.

- 3 Dans le menu déroulant Trier par (Filter by) à droite du champ de recherche, choisissez Tous les champs (All Fields).

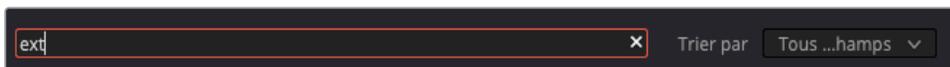


Resolve recherche alors parmi toutes les métadonnées disponibles.

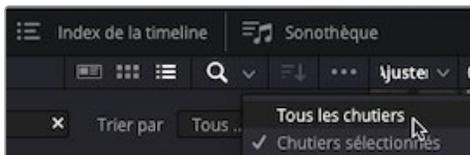
- 4 Dans la barre de recherche, saisissez **ext** pour afficher toutes les prises comprenant l'extention EXT (qui indique ici les prises tournées en extérieur).



- 5 Surlignez les lettres EXT dans le champ de recherche et saisissez **Sasha** afin d'afficher les deux plans qui comportent ce nom dans la description.
- 6 Pour faire apparaître tout le contenu du chutier Video Clips, supprimez les mots de la barre de recherche en cliquant sur la croix.



ASTUCE Utilisez le menu déroulant à côté du bouton Recherche (Search) pour spécifier si vous voulez rechercher dans les chutiers sélectionnés ou dans tous les chutiers du projet.

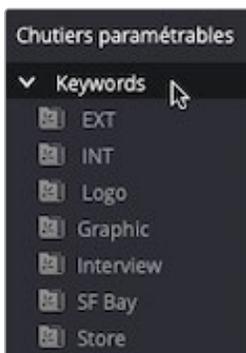


Les outils de recherche de Resolve vous permettent de trouver facilement les plans dans la bibliothèque de médias, même si vous travaillez sur un très gros projet.

Utiliser les chutiers paramétrables automatiques

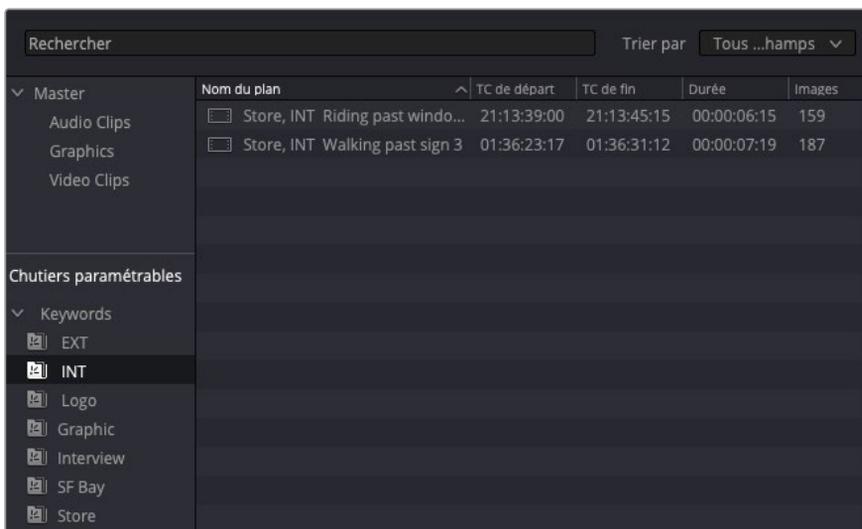
Un autre avantage qu'apportent les métadonnées, c'est la possibilité de créer des chutiers paramétrables. Mots clés, scène et prise peuvent être utilisés pour créer automatiquement une série de chutiers paramétrables.

- 1 Dans la zone des chutiers paramétrables de la bibliothèque de médias, cliquez sur la flèche de déroulement pour voir la liste des chutiers paramétrables.

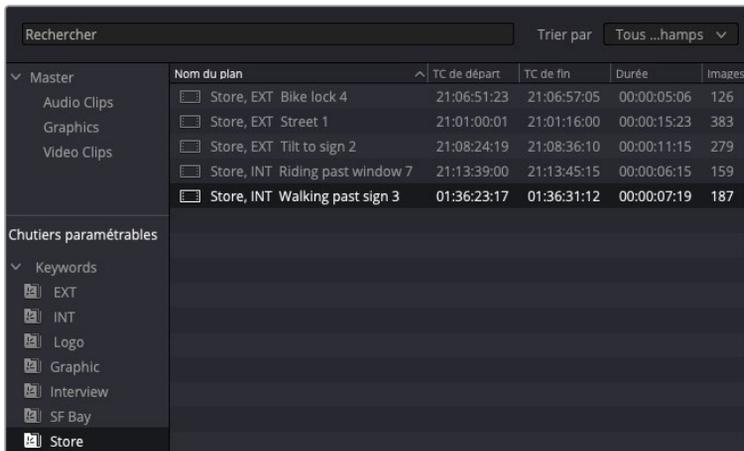


Ces chutiers paramétrables ont été créés automatiquement en fonction des mots clés appliqués au plan dans ce projet. Si vous réglez les métadonnées Mots clés des plans dans ce projet, la liste des chutiers paramétrables sera mise à jour.

- 2 Sélectionnez le chutier paramétrable INT. Vous remarquerez que ce chutier paramétrable contient deux plans avec les lettres INT.

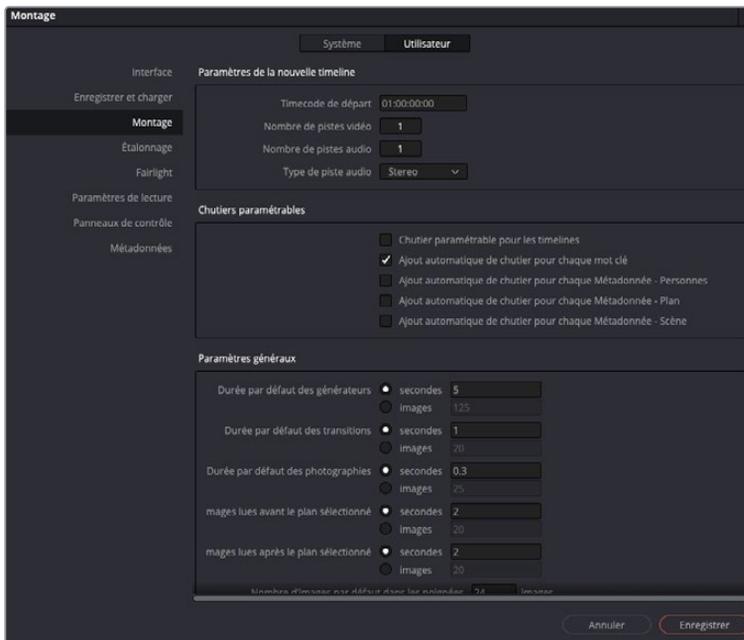


3 Sélectionnez le chutier Store.



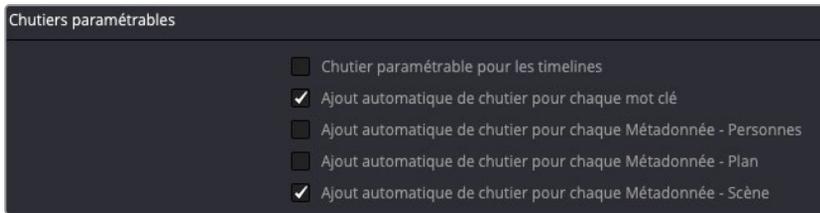
Ce chutier paramétrable contient cinq plans, dont deux sont les mêmes que ceux trouvés avec les lettres INT.

4 Dans le menu principal, choisissez DaVinci Resolve > Préférences, cliquez sur l'onglet Utilisateur (User), puis cliquez sur la catégorie Montage (Editing).

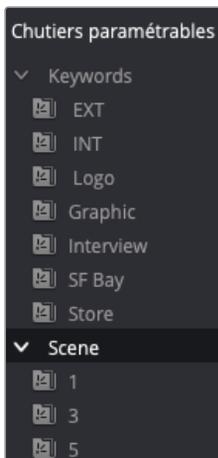


Les préférences de montage permettent d'afficher d'autres chutiers paramétrables automatiques et pas uniquement avec les mots clés.

- 5 Sélectionnez l'option Ajout automatique de chutier pour chaque Métadonnée - Scène (Automatic Smart Bin for Scene Metadata), puis cliquez sur Enregistrer (Save) pour sauvegarder les changements et refermer les préférences.



Un dossier Scene apparaît dans la liste des chutiers paramétrable avec trois chutiers paramétrables contenant les plans correspondants.



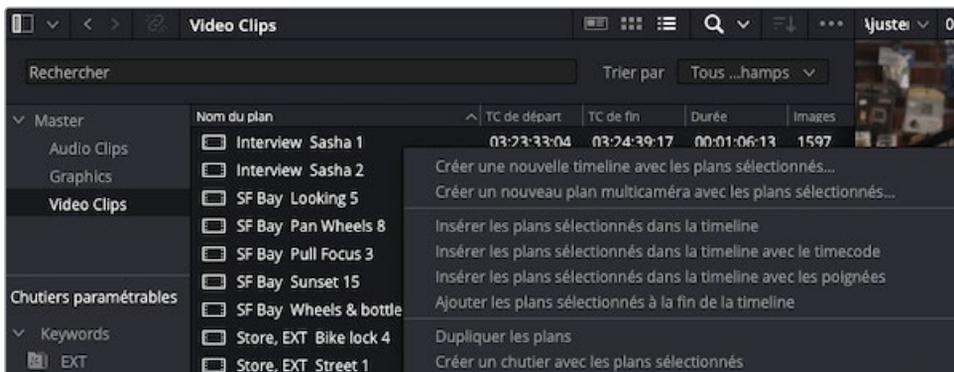
Chutiers paramétrables – Personnes (Studio seulement)

REMARQUE Les chutiers paramétrables pour chaque métadonnée - Personnes est uniquement disponible sur DaVinci Resolve Studio. Si vous utilisez la version gratuite de DaVinci Resolve, vous pouvez passer cet exercice. Vous ne pourrez pas réaliser les étapes suivantes. Vous pouvez commencer par suivre les étapes de la section Créer des chutiers paramétrables.

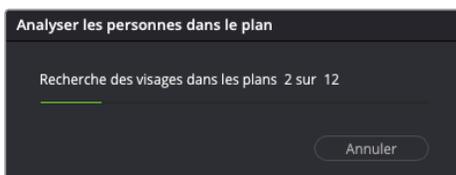
Maintenant que vous disposez de chutiers paramétrables pour les mots clés et les scènes, vous allez filtrer les plans qui contiennent une personne en particulier. Le DaVinci Resolve Neural Engine détecte les visages dans une prise et reconnaît ce même visage quand il apparaît dans les autres prises.

Pour trouver des visages dans les plans, vous allez commencer par analyser les plans dans un chutier.

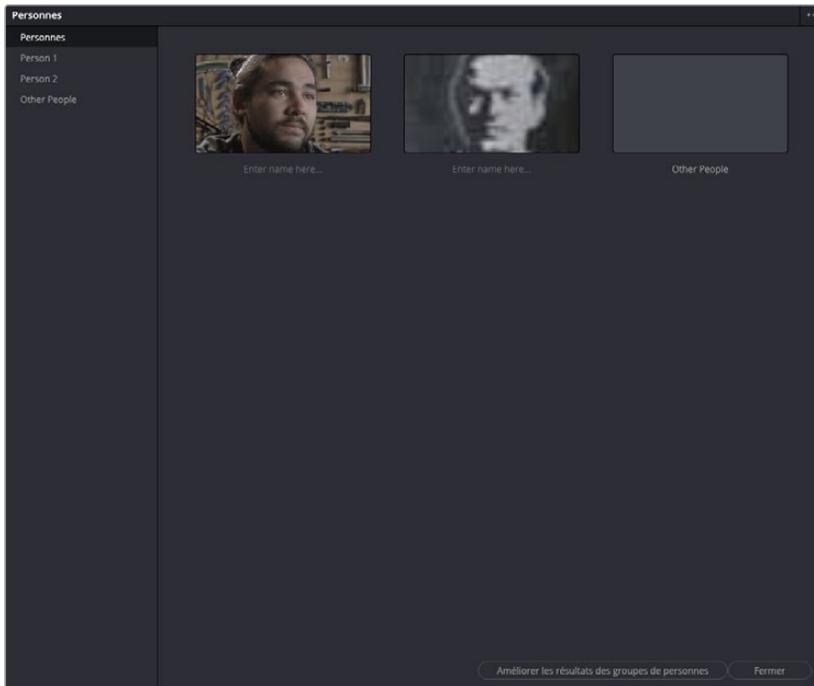
- 1 Sélectionnez le chutier Video Clips et appuyez sur Cmd-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows) pour sélectionner tous les plans de ce chutier.
- 2 Faites un clic-droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Analyser les personnes dans les plans (Analyze Clips for People).



Le moteur commence immédiatement à analyser les plans, recherche les visages et essaye de reconnaître si un visage apparaît sur plusieurs plans.



Quand l'analyse est terminée, la fenêtre Personne (People) affiche les résultats de l'analyse.



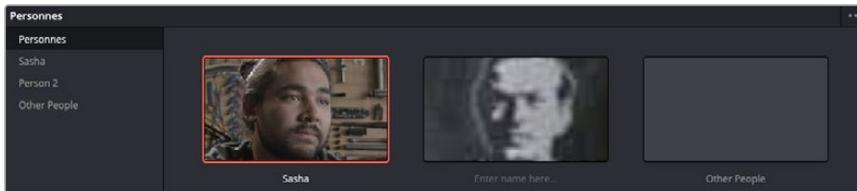
La barre latérale de gauche affiche un groupe de visages créés grâce à l'analyse. Le volet Personne (People) affiche chaque visage. Vous pouvez renommer ces visages pour ajouter des informations dans les métadonnées.

REMARQUE Vous pouvez utiliser l'option Améliorer les résultats des groupes de personnes (Improve People Grouping Result) pour aider DaVinci Resolve Neural Engine à fournir de meilleurs résultats en confirmant s'il s'agit ou non du même visage.

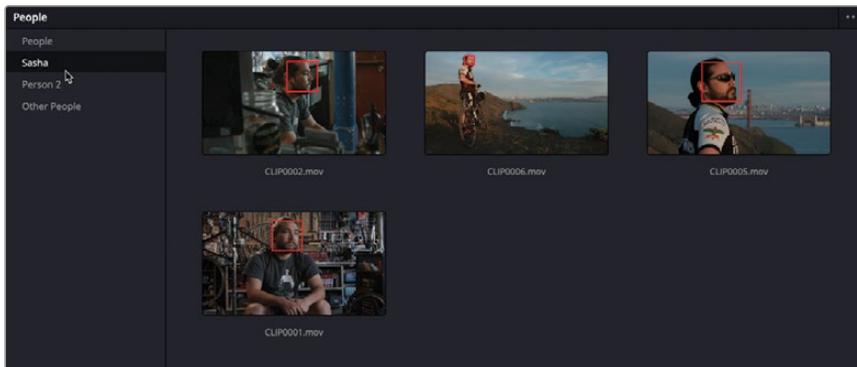
- 3 Sous la première vignette, cliquez une fois, faites une pause courte, puis cliquez de nouveau pour modifier le nom. Saisissez **Sasha** comme nom de la personne.



Dans le chutier Personne (People), les chutiers individuels collectent tous les plans dans lesquels une personne est identifiée. En renommant le chutier, un chutier Sasha a été créé.

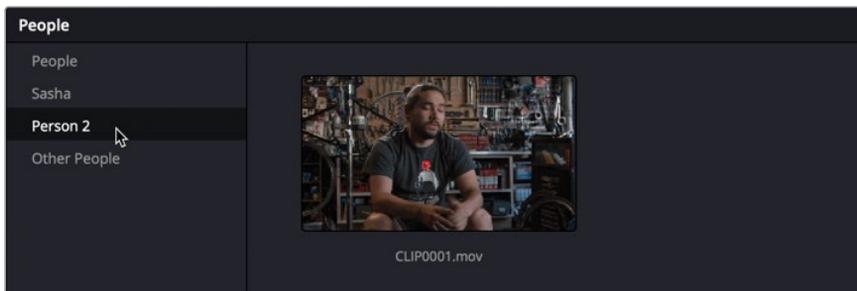


- 4 Dans la barre latérale, sélectionnez le chutier Sasha pour afficher tous les plans dans lesquels on retrouve Sasha.

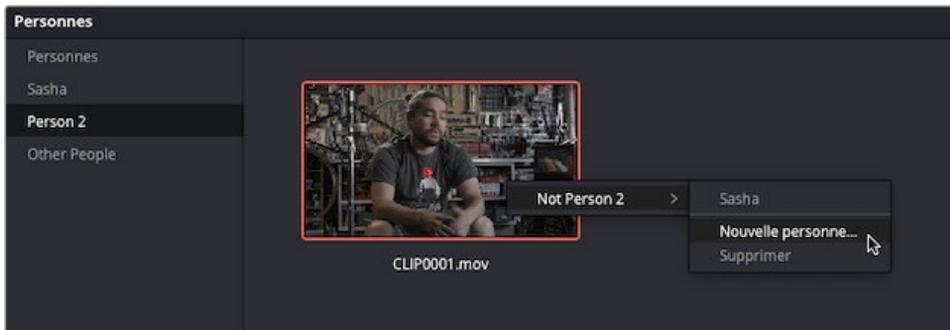


REMARQUE Si des plans sont incorrectement ajoutés au chutier People, faites un clic droit sur le plan pour afficher les options d'affichage, et ainsi corriger les erreurs.

- 5 Dans la barre latérale, sélectionnez le chutier Person 2 pour afficher l'image sur le T-shirt comme visage identifié. (Et oui, le Neural Engine est vraiment efficace !)

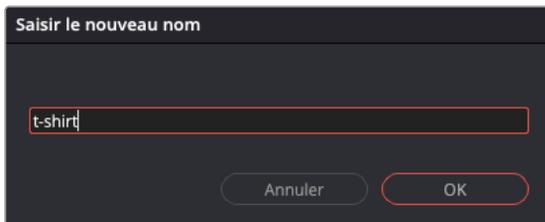


- Faites un clic droit sur le chutier et choisissez Not Person 2 > Nouvelle personne (New person).



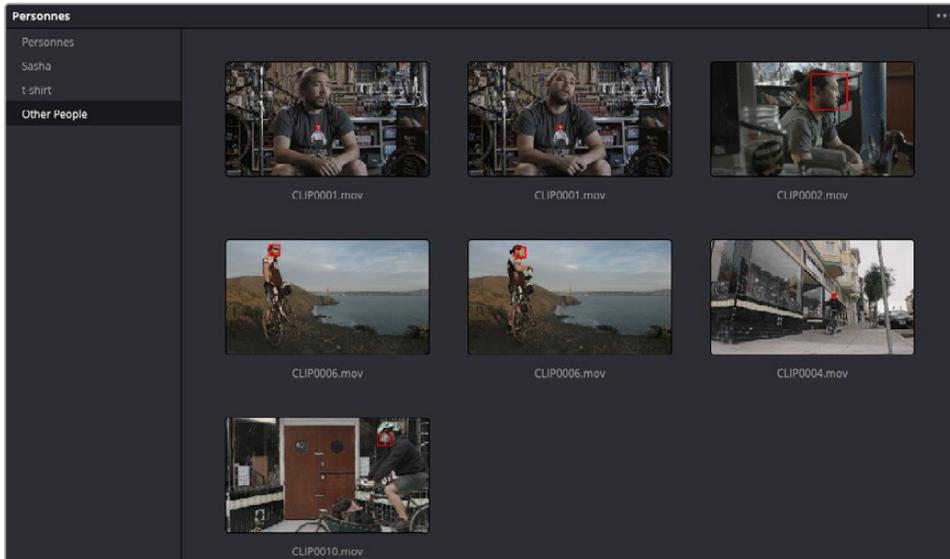
ASTUCE Vous pouvez aussi utiliser l'option Supprimer (Remove) pour placer un visage détecté dans le chutier Other People.

- Renommez ce visage **T-Shirt** et cliquez sur OK pour mettre à jour Person 2.

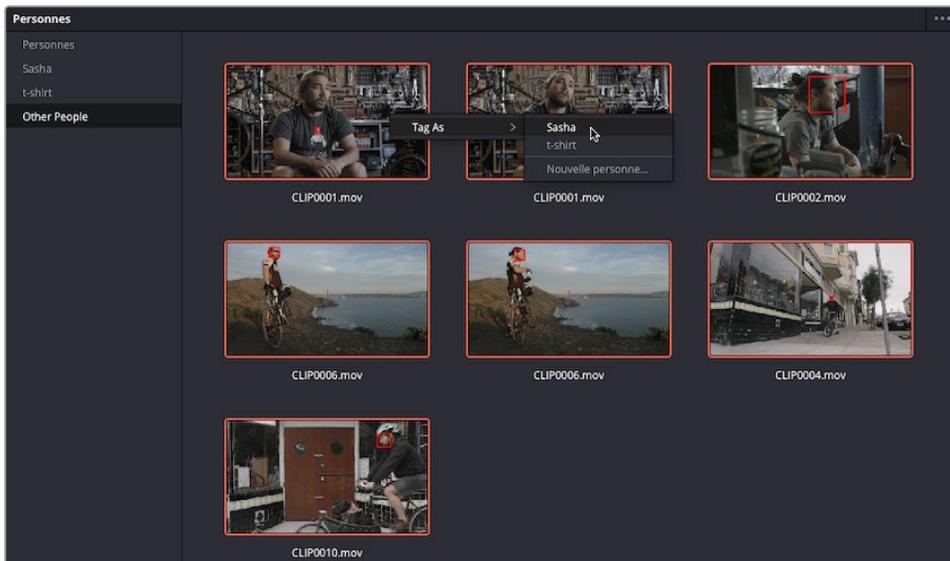


Le chutier Other People regroupe les plans dans lesquels les visages ont été détectés, sans être reconnus comme appartenant à un personnage identifié. Vous pouvez utiliser ce chutier pour identifier ces plans avec les bons noms.

- 8 Sélectionnez le chutier Other People.



- 9 Sélectionnez tous les plans qui incluent Sasha, puis faites un clic droit sur les plans sélectionnés et choisissez Taguer > Sasha.

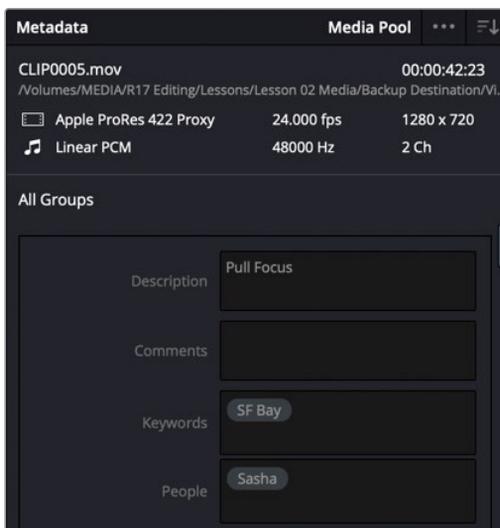


Les visages non reconnus seront identifiés comme appartenant à Sasha.

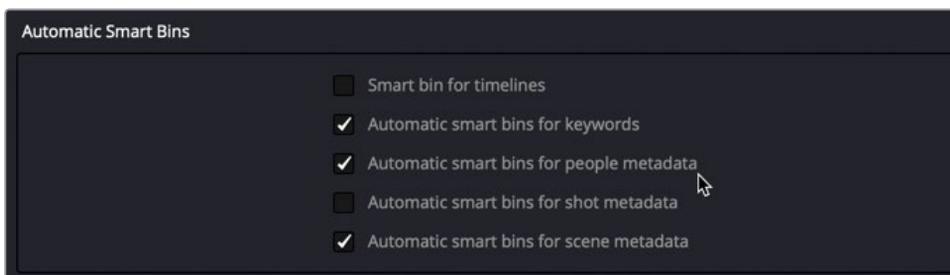
REMARQUE Vous pourriez penser que ces plans sont déjà tagués à l'étape précédente. Mais le Neural Engine pourrait penser qu'il s'agit de visages différents, même s'ils sont dans le même plan. Ceci est très utile, car elle vous permet de taguer différentes personnes dans une même prise.

- 10 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre, cliquez sur le bouton Fermer (Close) pour confirmer les changements.

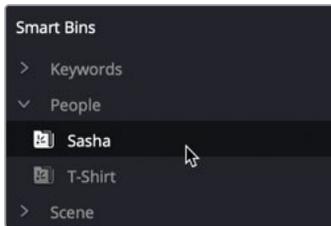
Le nom des personnes est ajouté dans la catégorie Personne (People) dans les métadonnées du plan. Une option plus pratique consiste à activer l'affichage des chutiers paramétrables Personne (People).



- 11 Choisissez DaVinci Resolve > Préférences ou appuyez sur Cmd-, (virgule) (macOS) ou Ctrl-, (virgule) (Windows). Ensuite, sélectionnez l'onglet Utilisateur (User).
- 12 Dans la catégorie Montage (Editing), cochez la case Ajout automatique de chutier pour chaque Métadonnée - Personnes (Automatic Smart Bins for People metadata).



- 13 Cliquez sur Enregistrer (Save) pour fermer la fenêtre Préférences (Preferences).
Un nouveau dossier People apparaît entre les dossiers Keyword et Scene.
- 14 Cliquez sur la flèche de déroulement de People pour afficher le chutier Sasha.



Tous les plans qui contiennent le visage de Sasha apparaissent ici. Si vous avez besoin de modifier un chutier paramétrable, vous pouvez réouvrir la fenêtre Personne (People) à tout moment en choisissant Espace de travail > Personne (Workspace > People).

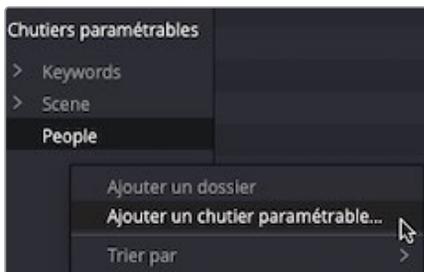
ASTUCE Vous pouvez réinitialiser les visages en cliquant sur le menu Option de la fenêtre Personne (People) et en choisissant Réinitialiser la Base de Données Visage (Reset Face Database).

Créer des chutiers paramétrables

L'utilisation des options automatiques des chutiers paramétrable permet de mieux organiser les projets. Mais la puissance des chutiers paramétrables se cache aussi dans ses règles personnalisables.

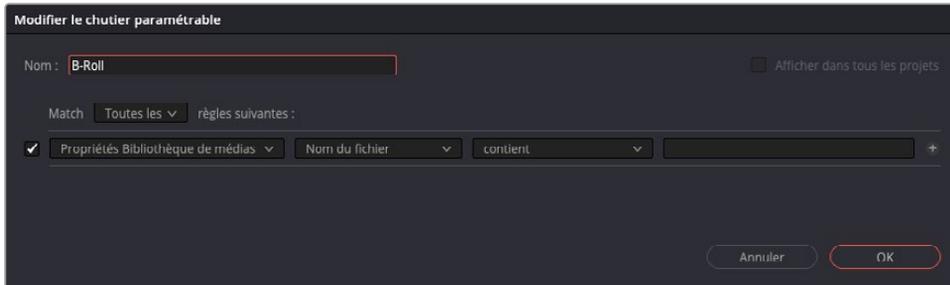
Dans cet exercice, vous allez créer des chutiers paramétrables pour retrouver et retravailler certains médias du projet.

- 1 Faites un clic droit dans la fenêtre Chutiers paramétrables (Smart Bin) et choisissez Ajouter un chutier paramétrable (Add Smart Bin).

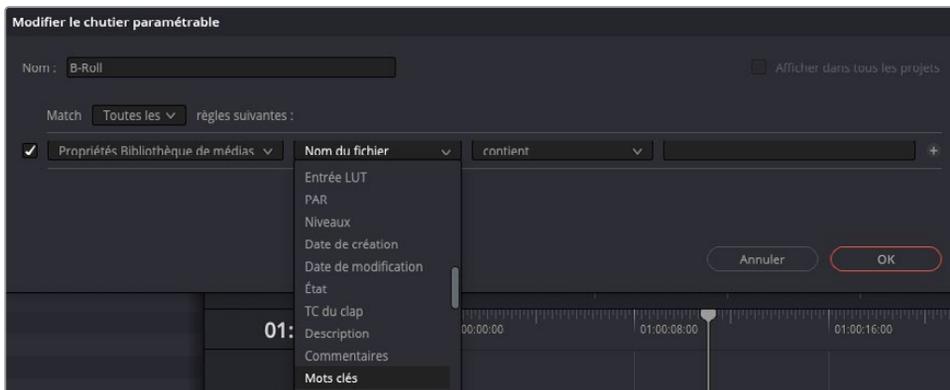


La fenêtre Créer un chutier paramétrable (Create Smart Bin) apparaît.

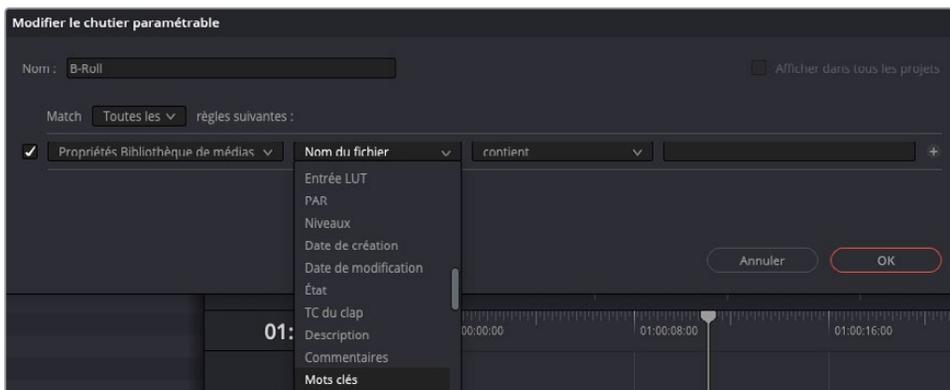
2 Renommez ce chutier **B-Roll**.



3 Cliquez sur le deuxième menu contextuel (Nom de fichier) et choisissez Mots Clés (Keywords).



4 Dans le troisième menu contextuel, choisissez "ne contient pas" (does not contain) et saisissez **interview** dans le dernier champ.

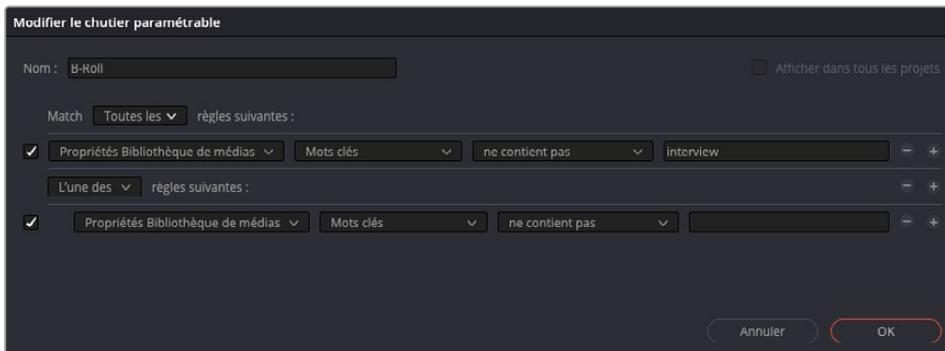


Cela signifie que tout plan qui *ne contient pas* le mot clé "interview" sera inclus dans de chutier paramétrable.

ASTUCE Pour rendre ce chutier paramétrable dans différent projet, cochez la case Afficher dans tous les projets (Show In All Projects). Bien que cette option ne donne pas accès au contenu du chutier dans les autres projets (voir la section Chutiers partagés), elle permet de réutiliser les règles de ce chutier dans d'autres projets (dont des projets anciens).

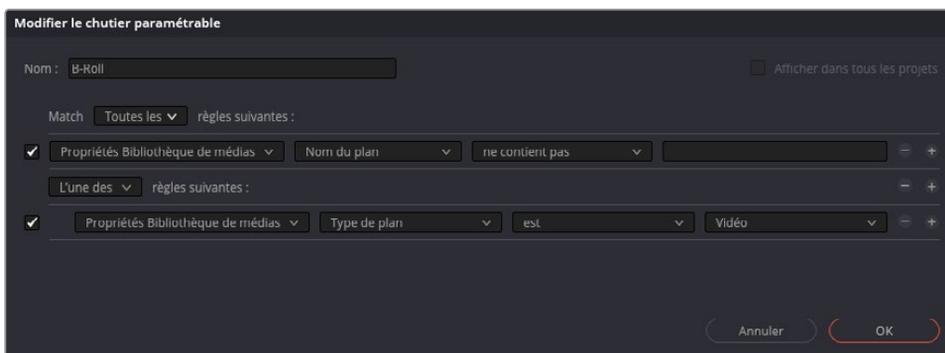
Ceci est très utile si vous utilisez souvent les mêmes règles sur vos chutiers paramétrables. Ces chutiers paramétrables sont disponibles dans le dossier Chutier paramétrable appelé Utiliser les chutiers paramétrables (User Smart Bin).

- 5 Faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur le bouton + (signe plus) pour ajouter des règles supplémentaires.
- 6 Réglez l'option Toutes les (All) sur L'une des (Any).

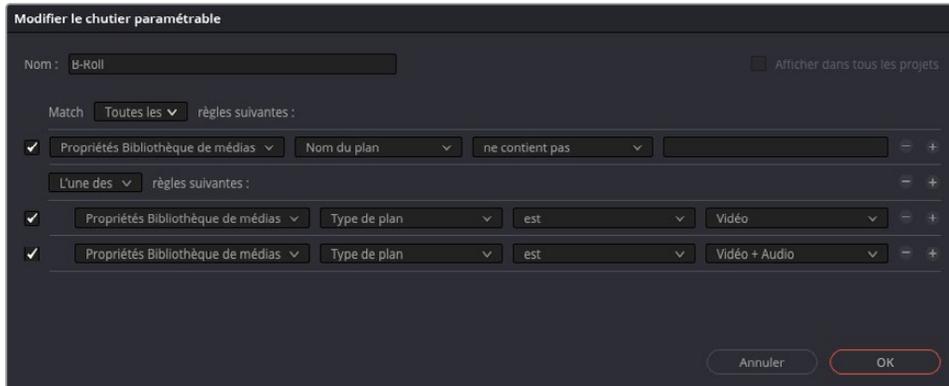


Cliquez sur le menu déroulant Mots clés et recherchez Nom du plan (Clip Name). Ensuite, recherchez Type de plan (Clip Type) et sélectionnez ce champ.

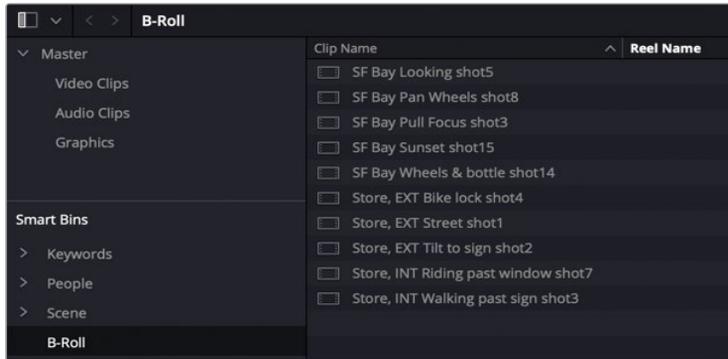
- 7 Choisissez Vidéo dans le dernier menu déroulant.



- 8 Cliquez maintenant sur le signe + et choisissez l'option Vidéo + Audio dans le dernier champ de la nouvelle règle.



- 9 Cliquez sur Créer (Create) pour enregistrer ce chutier et ses nouvelles règles.



Ce chutier contient désormais tous les plans *sans* le mot "interview", seulement s'il s'agit d'un plan qui ne contient que de la vidéo *ou* un plan qui contient de la vidéo *et* de l'audio. Les plans Audio uniquement, les graphiques, les timelines, les plans composés ou les plans multi-caméra n'apparaîtront pas.

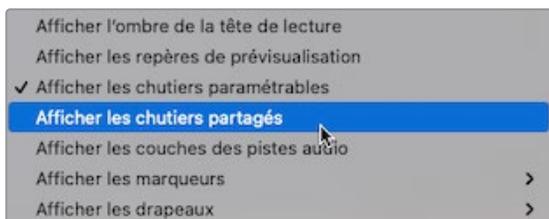
ASTUCE Pour changer les règles d'un chutier paramétrable existant, faites un clic droit sur le chutier et choisissez Modifier le chutier paramétrable (Edit Smart Bin) ou double-cliquez sur un chutier existant.

Comme vous venez de le voir, l'association de la fonction de recherche de Resolve et des métadonnées permet de retrouver facilement vos médias. Attention toutefois, il faut que les métadonnées soient de bonne qualité pour que les recherches soient efficaces. Parfois, une simple faute d'orthographe peut réduire à néant tous vos efforts.

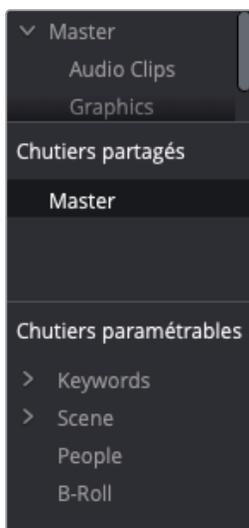
Chutiers partagés

Les chutiers standard et les chutiers paramétrables peuvent vous aider à organiser un projet. Les chutiers partagés représentent un troisième type d'outils permettant d'organiser vos fichiers. Contrairement aux chutiers standard ou aux chutiers paramétrables, qui ne sont accessibles que dans le projet ouvert, les chutiers partagés peuvent être utilisés dans tous les projets communs à une base de données. Ils servent notamment à stocker les éléments que vous souhaitez réutiliser dans différents projets, tels que les graphiques, les titres, les effets sonores et les fichiers musicaux.

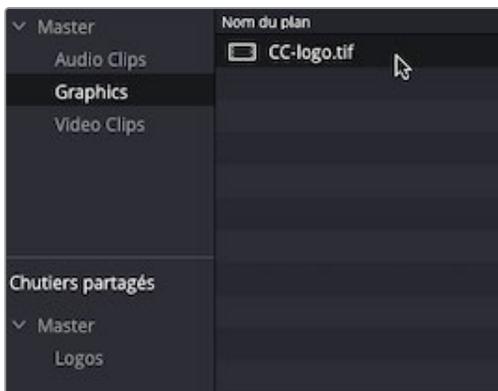
- 1 Choisissez le menu Affichage > Afficher les chutiers partagés (View > Show Power Bins).



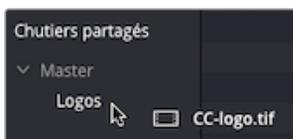
Les chutiers partagés sont affichés dans la bibliothèque de médias, au-dessus des chutiers paramétrables.



- 2 Sélectionnez le chutier Master dans la fenêtre Chutiers Partagés (Power Bin) et appuyez sur Majuscule-Cmd-N (macOS) ou Majuscule-Ctrl-N (Windows) pour ajouter un chutier partagé. Renommez ce chutier **Logos**.
- 3 Sélectionnez le chutier Graphics qui se trouve déjà dans le projet. Ce chutier contient un fichier appelé **CC-logo.png**.



- 4 Faites glisser **CC-logo.png** sur le chutier partagé Logo.



Comme les chutiers partagés s'affichent automatiquement dans tous les projets créés sur une même base de données, le fichier (et les métadonnées) que vous venez d'importer sera également toujours disponible.

REMARQUE Les fichiers multicaméras, les plans composés, les plans Fusion et les timelines ne peuvent pas être placés dans les chutiers partagés.

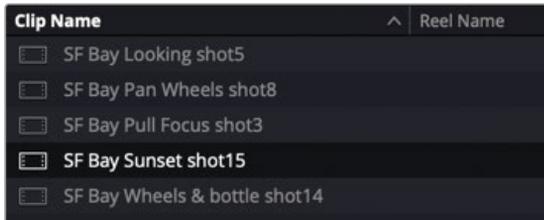
La prochaine fois que vous travaillez sur un projet qui comporte des éléments partagés (effets sonores, graphiques ou éléments vidéo), souvenez-vous que les chutiers partagés pourront vous faire gagner un temps précieux.

Créer des fichiers proxys pour le montage

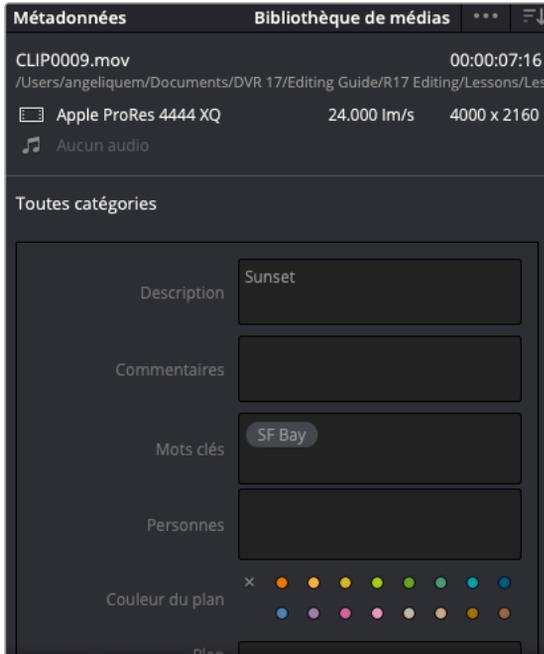
Une des dernières étapes à réaliser avant de vous lancer dans le montage de votre projet consiste à créer des versions proxys des médias haute résolution. En dehors de l'étape d'étalonnage, il est déconseillé de travailler sur les médias originaux, car ils diminuent les performances de votre ordinateur. Les essais de différentes prises, le rognage et le réglage des plans demandent de la réactivité. Si votre ordinateur n'arrive pas à reproduire les changements que vous réalisez en temps réel, vous risquez de ne pas être très efficace.

Si vous choisissez de monter et d'étalonner les images sur un même ordinateur, Resolve propose une méthode pratique pour créer des plans basses-résolutions en médias proxys tout en conservant un lien vers les médias originaux. Générer des médias proxys permet d'accélérer la vitesse du montage, mais aussi de conserver à portée de main les médias originaux pour l'étalonnage ou les travaux de VFX.

- 1 Dans le chutier paramétrable Scene 5, sélectionnez **SF Bay Sunset Shot 15**.

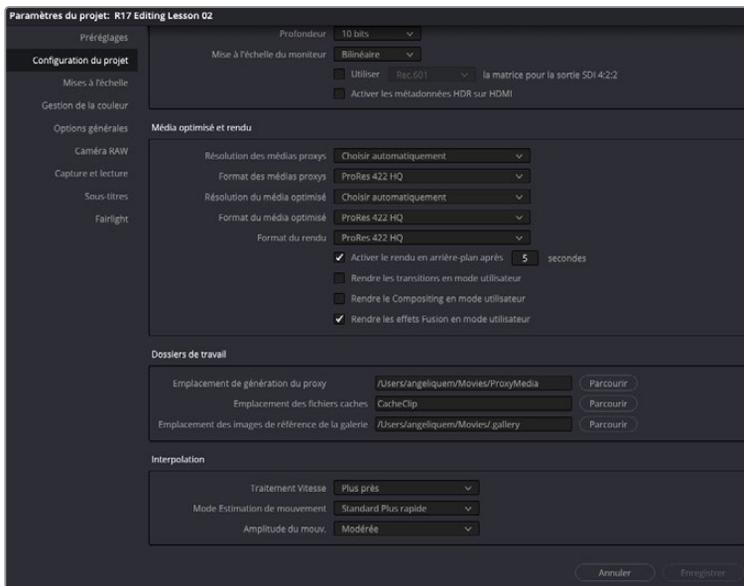


Regardez les métadonnées de ce plan.



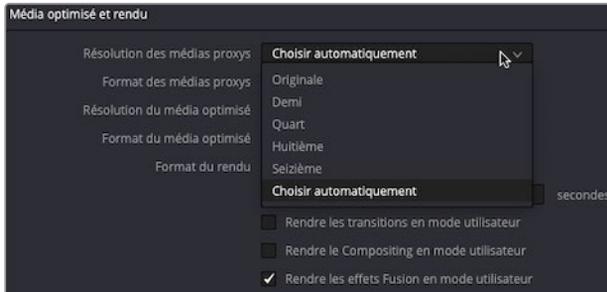
Ce plan Apple ProRes 4444 XQ est réglé sur une résolution de 4000 x 2160. Il est beaucoup plus lourd que les autres plans, ce qui pourrait ralentir l'ordinateur. Nous vous conseillons de générer un média optimisé de ce plan. Mais avant, il va falloir configurer la résolution et le codec du média optimisé.

- 2 Choisissez Fichier > Paramètres du projet (File > Project Settings) ou appuyez sur Majuscule-9 et sélectionnez l'onglet Configuration du projet (Master Settings).



La section Média optimisé et rendu (Optimized Media and Render Cache) de cet onglet offre les options de codec et de résolution.

- 3 Cliquez sur l'option Résolution des médias proxy (Proxy Media Resolution).

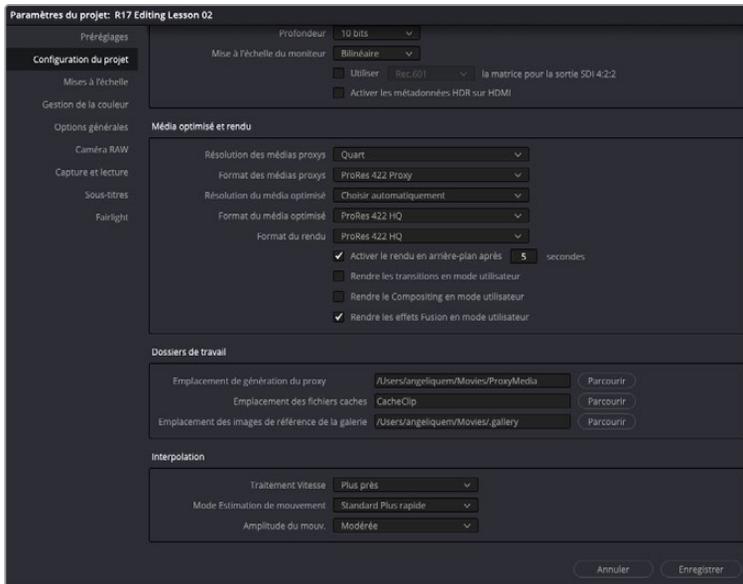


Vous pouvez choisir de réduire la taille du plan d'une valeur spécifique ou de laisser le paramètre choisir pour vous. L'option Choisir automatiquement (Choose Automatically) réduit la taille de tous les plans dont la résolution est supérieure à celle de la timeline dans Paramètres du projet (Project Settings). Ces plans sont alors ajustés pour correspondre à la résolution de la timeline du projet, ou aussi proches que possible de la résolution d'origine. Les plans dont la résolution est la même ou inférieure ne sont pas modifiés.

- 4 Choisissez Quart (Quarter).

Cette option crée une version optimisée du fichier, qui est désormais en résolution 1000 x 540.

- 5 Dans le menu déroulant Format des médias proxy (Proxy Media Format), choisissez ProRes 422 Proxy (macOS) ou DNxHR LB (Windows).

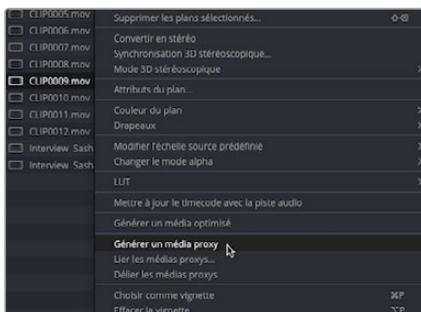


Ces deux formats de compression disposent d'une faible bande passante. Ils offriront de meilleures performances pendant le montage. Il faut que le proxy soit aussi léger que possible.

- 6 Dans la section Dossiers de travail (Working Folders), vérifiez l'emplacement de génération du proxy (Proxy generation location). C'est là que sont stockés les proxys. Pour changer d'emplacement, cliquez sur Naviguer (Browse) et sélectionnez un dossier sur votre ordinateur.

Vous pouvez maintenant retourner dans la bibliothèque de médias et générer les médias proxy de ce plan.

- 7 Cliquez sur Enregistrer (Save) pour fermer la fenêtre.
- 8 Faites un clic droit sur le plan **SF Bay Sunset Shot 015** et choisissez Générer un média proxy (Generate Proxy Media).



La création du média proxy démarre. La barre de progression indique la durée de l'opération.

Identifier les médias proxys.

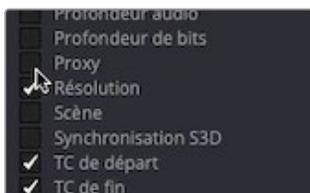
Dans un projet qui contient peu de plans, comme c'est le cas ici, il est relativement facile de se souvenir quels plans ont été optimisés. Mais dans les projets comportant des dizaines de chutiers et des milliers de plans, il est préférable de pouvoir déterminer rapidement quels plans ont été optimisés.

- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable Scene 5. Dans le chutier Clips, repérez les colonnes Résolution et Codec vidéo.

Clip Name	Reel Name	Start TC	End TC	Duration	Type	Resolution	FPS	Audio Ch	Video Codec	Audio Codec
SF Bay Looking shot5		19:03:55:14	19:04:26:01	00:00:30:11	Video + Audio	1280x720	24.000	2	Apple ProRes 422 Proxy	Linear PCM
SF Bay Pan Wheels shot8		19:13:17:00	19:13:27:11	00:00:10:11	Video + Audio	1280x720	24.000	2	Apple ProRes 422 Proxy	Linear PCM
SF Bay Pull Focus shot3		18:55:32:09	18:56:15:08	00:00:42:23	Video + Audio	1280x720	24.000	2	Apple ProRes 422 Proxy	Linear PCM
SF Bay Sunset shot15		19:17:17:22	19:17:25:14	00:00:07:16	Video	4000x2160	24.000	0	Apple ProRes 4444 XQ	
SF Bay Wheels & bottle shot14		19:09:34:08	19:09:54:00	00:00:19:16	Video + Audio	1280x720	24.000	2	Apple ProRes 422 Proxy	Linear PCM

Dans notre exemple, les colonnes affichent encore les résolutions et les codecs des médias originaux. Souvenez-vous que les médias proxys n'ont pas remplacé les fichiers originaux. Ils sont toujours stockés sur votre disque dur et sont reliés à ces plans. Resolve affiche donc encore les réglages des fichiers originaux.

- 2 Faites un clic droit sur l'en-tête de la colonne et dans les options, sélectionnez Proxy pour afficher cette colonne.



La mention Aucun (None) s'affiche quand les plans n'ont pas été optimisés. Si un plan a été optimisé, c'est alors la résolution qui s'affiche.

Audio Ch	Video Codec	Proxy	Audio Codec
2	Apple ProRes 422 Proxy	None	Linear PCM
2	Apple ProRes 422 Proxy	None	Linear PCM
2	Apple ProRes 422 Proxy	None	Linear PCM
0	Apple ProRes 4444 XQ	1000x540	
	Apple ProRes 422 Proxy	None	Linear PCM

ASTUCE Vous pouvez créer des chutiers paramétrables pour lister tous les plans qui comportent des médias proxys.

- 3 Double-cliquez sur le plan **SF Bay Sunset shot 015** pour l'afficher dans le viewer. Grâce au menu Lecture, vous pouvez facilement passer du média proxys au fichier original.
- 4 Placez la tête de lecture au milieu de ce plan pour voir le cycliste de profil.

- 5 Utilisez la molette de la souris pour zoomer dans l'image, autour de 500 %.
- 6 Maintenez le bouton central de la souris enfoncé et repositionnez l'image dans le viewer de façon à voir le profil du cycliste à contre-jour.



Vous devriez voir une indication de la compression sur le contour de la silhouette de Sasha.

- 7 Choisissez Lecture > Utiliser les médias optimisés si disponibles (Playback > Use Proxy Media If Available) pour désactiver l'option.



Les artefacts de compression disparaissent quand vous passez du média proxy au média original.

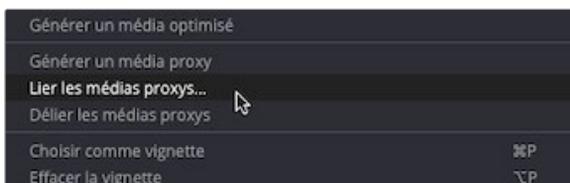
- 8 Choisissez Lecture > Utiliser les médias optimisés si disponibles (Playback > Use Proxy Media If Available).
- 9 En haut à gauche du viewer, cliquez sur le menu déroulant du zoom et choisissez Ajuster (Fit).

Si vous choisissez Média proxy, vous réaliserez le montage plus rapidement, car Resolve n'a pas à traiter toutes les informations de l'image. Bien entendu, vous aurez toujours la possibilité de retourner sur l'image haute résolution quand vous commencerez l'étalonnage par exemple.

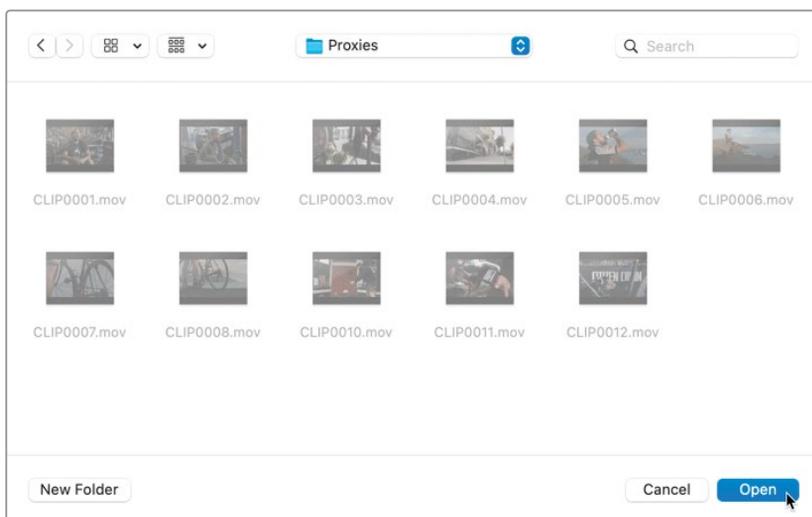
Relier manuellement les médias proxys

Vous pouvez aussi travailler avec des fichiers proxys générés par un logiciel tiers.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Video Clips.
- 2 Sélectionnez tous les plans.
- 3 Faites un clic droit sur les plans sélectionnés et choisissez Lier les médias proxys (Link Proxy Media).



- 4 Dans la fenêtre, allez sur R17 Editing Lessons > Media > Proxies.



Ce dossier contient un série de versions très basse résolution des plans avec lesquels vous avez travaillé.

5 Cliquez sur Ouvrir (Open).

DaVinci Resolve recherche automatiquement les médias proxys et les connecte avec les médias originaux dans le projet, en fonction du timecode et du nom de fichier (en ignorant l'extension du fichier).

ASTUCE Si vous ne voulez plus utiliser les proxys pour un ou des plans en particulier, faites un clic droit sur la sélection et choisissez Dégrouper les médias proxy (Unlink Proxy Media). Le fichier proxy est conservé et peut être réutilisé plus tard.

Médias Proxys vs. Médias optimisés

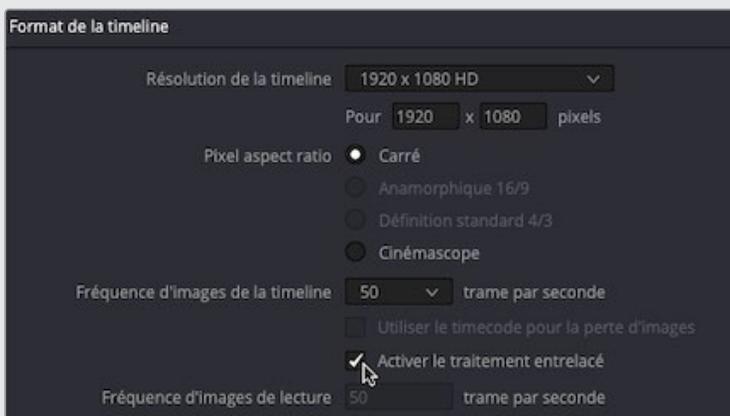
À première vue, les médias proxys et les médias optimisés sont assez similaires. Les deux options sont conçues pour créer une faible bande passante, afin de faciliter le montage. Les médias optimisés sont gérés en interne par DaVinci Resolve. Ils ne peuvent donc pas être exportés et ne sont pas accessibles aux utilisateurs. En revanche, les médias proxys sont parfaitement exportables et leurs fichiers autonomes peuvent être facilement gérés par les utilisateurs.

Sauvegarder les préréglages du projet

La fenêtre Paramètres du projet (Project Settings) contient plusieurs paramètres, dont la résolution de la timeline et la fréquence d'images, qui peuvent servir à créer les timelines. Il est souvent plus rapide de configurer un projet si vous avez déjà créé des préréglages.

Timelines entrelacées

DaVinci Resolve 17 prend désormais en charge les timelines entrelacées. Pour activer cette option, sélectionnez Activer le traitement entrelacé (Enable interlace processing) dans la section Format de la timeline (Timeline Format) des Paramètres du projet (Project Settings) ou dans l'onglet Format de la fenêtre Nouvelle timeline (New Timeline).



La fréquence d'image pour les timelines entrelacées est mesurée en trames par secondes, et peut être réglée sur 50, 59.94 ou 60.

Pour acheminer un signal entrelacé natif avec un appareil de monitoring Blackmagic Design, choisissez le bon paramètre dans la section Monitoring vidéo (Video Monitoring) de la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings).

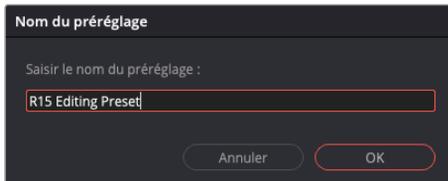
Tous les éléments d'une timeline entrelacée, y compris les graphiques, les compositions Fusion et les plans vidéo, sont gérés au niveau de la trame pour des compositions et des titrages haute qualité.

Au lieu de configurer les paramètres à chaque fois que vous créez un nouveau projet, vous pouvez régler les options dans la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings), et les sauvegarder comme paramètres utilisateur par défaut. Ainsi, à chaque fois que vous ouvrirez un nouveau projet, ces réglages seront automatiquement disponibles sur DaVinci Resolve. Vous pourrez en outre charger ces préréglages sur des projets existants.

- 1 Pour ouvrir la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings), choisissez Fichier > Paramètres du projet (File > Project Settings) ou appuyez sur Majuscule-9.
- 2 Cliquez sur l'onglet Préréglages (Presets).



- 3 Dans cette fenêtre, cliquez sur le bouton Enregistrer (Save) pour sauvegarder la configuration actuelle.
- 4 Cliquez sur Enregistrer sous (Save as). Nommez-le préréglage **R15 Editing Preset** et cliquez sur OK.



Les paramètres de ce projet ont bien été enregistrés. Pour appliquer rapidement un préréglage sur un projet ouvert, sélectionnez le préréglage et cliquez sur Charger (Load).



ASTUCE Si vous voulez ouvrir un projet dans une certaine configuration, vous pouvez enregistrer le préréglage de votre choix dans la configuration par défaut guest (invité).

Faites un clic droit sur le préréglage de votre choix et choisissez Enregistrer sous Configuration utilisateur par défaut (Save as User Default Config).



Les paramètres de ce préréglage sont appliqués au préréglage Guest par défaut dans la base de données utilisée. Désormais, chaque nouveau projet utilisera cette configuration.

5 Enfin, cliquez sur Annuler (Cancel) ou appuyez sur Esc pour refermer la fenêtre.

Les préréglages enregistrés vous permettent de créer, de gérer et de naviguer entre différentes configurations pour appliquer les résolutions de la timeline, les fréquences d'images, les médias proxys et les emplacements que vous utilisez le plus souvent. Vous pouvez enregistrer un nombre quasi illimité de configurations dans la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings). Gardez toutefois à l'esprit que seule la configuration par défaut Guest est utilisée par défaut sur les nouveaux projets.

Maintenant que vous savez comment mieux organiser vos médias sur Resolve, explorons les techniques de montage avancées disponibles sur ce logiciel.

Révision

- 1 Quand l'outil Clone est sélectionné, quelle somme de contrôle est définie par défaut ?
 - a) Aucun
 - b) SHA 512
 - c) MD5

- 2 Quelles informations permettent de synchroniser automatiquement l'audio et la vidéo sur la page Média ?
 - a) La forme d'onde
 - b) Le timecode
 - c) Les marqueurs

- 3 Quel type de chutier permet d'accéder au contenu sur les différents projets d'une base de données commune ?
 - a) Chutiers paramétrables
 - b) Super chutiers
 - c) Chutiers partagés

- 4 Vrai ou faux ? Les médias proxys remplacent les fichiers originaux.

- 5 Vrai ou faux ? Vous pouvez sauvegarder un préréglage du projet actuel pour l'utiliser sur vos prochains projets.

Réponses

- 1 c) MD5
- 2 a) Forme d'onde et b) Timecode.
- 3 c) Chutiers partagés.
- 4 Faux. Les fichiers médias proxys sont utilisés quand l'option Lecture >Utiliser les médias proxys si disponibles est activée. Les fichiers pleine résolution originaux restent intacts.
- 5 Vrai. Les préréglages du projet sont sauvegardés dans l'onglet Préréglage du menu Paramètres du projet.

Chapitre 3

Monter des interviews

Pour réussir à bien mettre en valeur une personne interviewée, il va falloir être patient.

Quand on monte une interview, il est courant de s'occuper uniquement de la bande-son, sans prêter attention à la vidéo. Ce mode de montage est appelé un « radio edit », car il se rapproche des montages réalisés pour la radio. Une fois cette étape terminée, vous pourrez alors regarder les images qui accompagnent l'audio.

Dans ce chapitre, vous allez utiliser les techniques de montage audio/vidéo et les fonctionnalités proposées par DaVinci Resolve pour finaliser le petit film promotionnel d'un restaurant végane.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 50 minutes de travail.

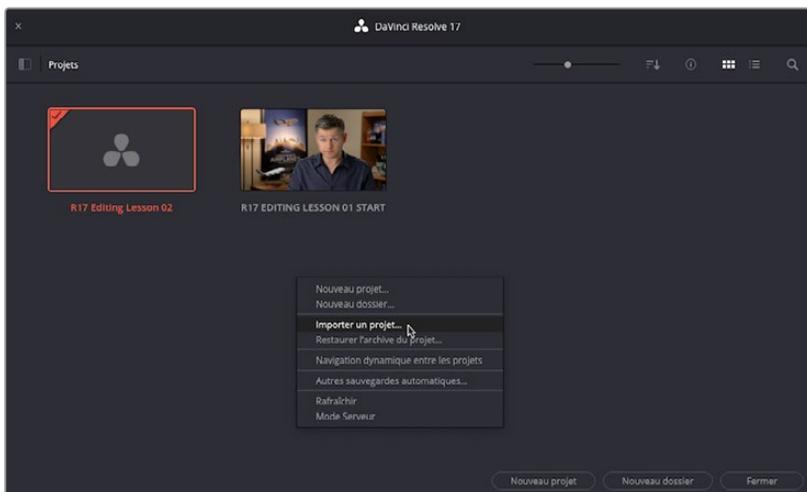
Objectifs

Démarrer un projet	138
Importer une timeline « Selects »	140
Utiliser les timelines superposées	151
Décomposer les timelines	161
Créer des changements de vitesse variables	165
Appliquer une transition Smooth Cut	171
Travailler avec les outils de transition avancés	173
Révision	177

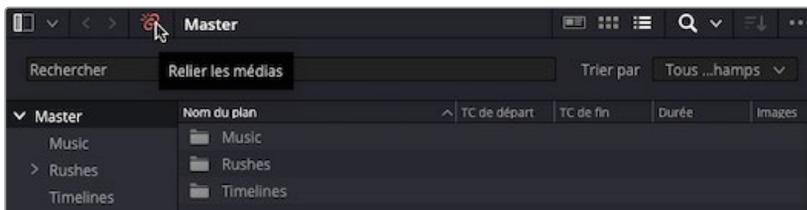
Démarrer un projet

Commençons par ouvrir l'archive du projet DaVinci Resolve, où se trouve la majorité des fichiers audio déjà coupés dont la qualité de certains n'a pas été vérifiée. Vous allez d'abord écouter les fichiers audio, puis vous supprimerez les petites hésitations que prononce la personne interviewée. De cette façon, ce petit clip sera plus agréable à regarder.

- 1 Dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager), faites un clic droit et choisissez Importer (Import).

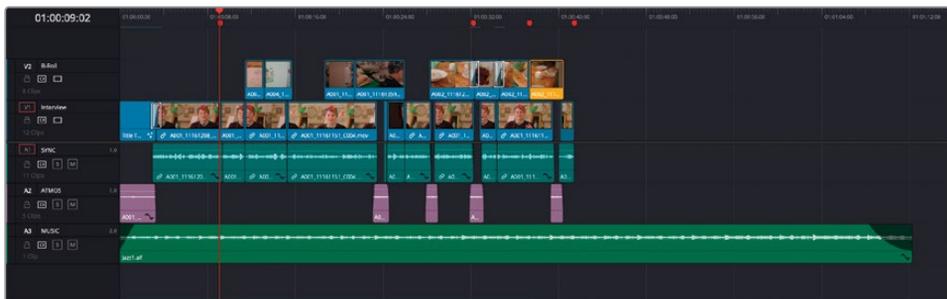


- 2 Allez sur R17 Editing Lessons > Lesson 03, puis sélectionnez **R17 EDITING LESSON 03 INTERVIEW.drp**.
- 3 Faites un double clic sur le projet importé dans le Gestionnaire de projet (Project Manager), cliquez sur le page Montage et reliez les médias.



- 4 Choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).

- Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Timelines, puis double-cliquez sur la timeline **WTTP Rough Cut** pour l'ouvrir.



Cette timeline est la première partie de la vidéo, elle est déjà montée.

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

Comme vous pouvez le voir, l'interview se concentre sur Miss Rachel, la propriétaire et cheffe de Miss Rachel's Pantry. Comme vous le voyez, ce fichier est propre, il ne comporte ni pause inappropriée, ni hésitations, ni tournures inadaptées.

REMARQUE Visionnez les rushes dans le chutier Interview Clips pour les comparer avec la timeline fournie et pour comprendre comment ces fichiers ont été retravaillés.

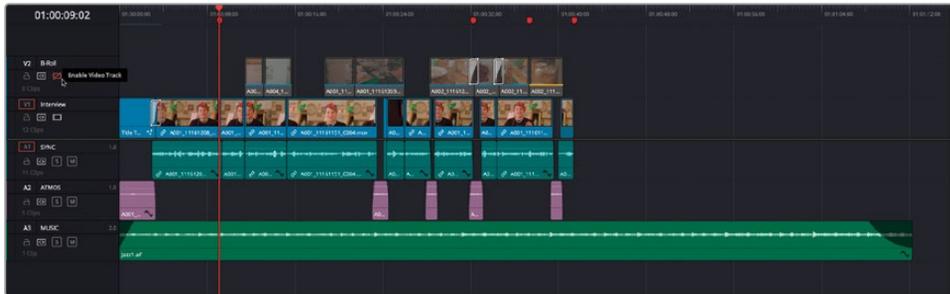
Vous remarquerez aussi que certaines pauses ont été conservées afin de faciliter la transition entre les changements d'idées et de sujets. Cela permet à la personne interviewée et aux téléspectateurs de reprendre leur souffle. Des plans audio de sons d'ambiance permettent de remplir les silences. La plupart des jump cut qui distraieraient le public ont été recouverts par des plans de coupe sur la piste B-Roll.

Si vous voulez entendre le rendu de la prise sans les plans de coupe, il faut désactiver la piste.

- Dans l'en-tête de la piste B-Roll (V2), cliquez sur le bouton Désactiver la piste vidéo (Disable Video Track).



Tous les plans sur cette piste sont désactivés.



- 8 Placez de nouveau la tête de lecture au début de la timeline et relancez la lecture.

Quelle différence ! L'interview est beaucoup plus grossière. Les jump cut entre les éléments sonores attirent beaucoup plus l'attention. Les silences qui donnaient un peu de place sont maintenant assourdissants.

Pas idéal, mais pas dramatique non plus. Ce montage est connu sous le nom de Radio Edit. Quand on crée un radio edit, il est important d'enlever tous les éléments qui pourraient distraire le spectateur du message que vous essayez de transmettre.

ASTUCE Pour avoir une meilleure idée de son fonctionnement, fermez les yeux pour écouter attentivement la bande-son. Si vous n'entendez pas de coupe trop brusque et si le débit de parole est correct, on peut dire que c'est un radio edit réussi.

- 9 Réactivez les plans sur la piste B-Roll en cliquant sur Activer la piste vidéo (Enable Video Track) dans l'en-tête de la timeline.



Maintenant que vous avez bien compris comment le montage fonctionne, il est temps d'ajouter des éléments d'interviews.

Importer une timeline « Selects »

Vous pouvez choisir de regarder toutes les séquences d'interview et d'organiser lentement les différents éléments d'interviews que vous voulez garder. Mais en général, les réalisateurs, monteurs et assistants monteurs rassemblent une sélection de plans qu'ils veulent utiliser ou pensent qu'ils seront utiles. Ils travaillent souvent sur leur propre

système pour revoir les images avant de vous envoyer une timeline « Selects » qu'il faudra affiner et incorporer dans le montage principal.

C'est ce qui s'est passé dans ce cas. Le réalisateur de la vidéo de Miss Rachel's Pantry a une copie des rushes sur lesquels vous travaillez et utilise la version gratuite de DaVinci Resolve 17 pour réaliser la dernière partie de l'interview de Miss Rachel, ainsi que quelques plans qu'ils voudraient utiliser comme plans de coupe.

Plutôt que d'envoyer une copie de tout le projet et de devoir trouver la bonne version de la timeline, ils peuvent simplement vous envoyer la timeline en format .drt.

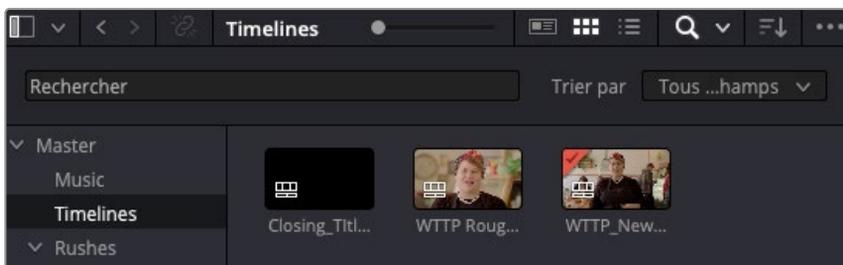
REMARQUE L'extension .drt correspond à un fichier de timeline DaVinci Resolve et est efficace pour transférer des timelines d'un projet, ou d'un logiciel, à un autre. Comme pour les fichiers .xml ou .aaf, .drt est un fichier binaire qui contient uniquement les informations dont vous avez besoin pour reconstruire la timeline dans un projet DaVinci Resolve.

Les fichiers Timeline DaVinci Resolve ne contiennent pas de médias. Le système destinataire doit donc avoir une copie des médias pour pouvoir lire la timeline importée. Le fichier Timeline est très léger, ce qui permet d'être facilement transféré, via le cloud ou email.

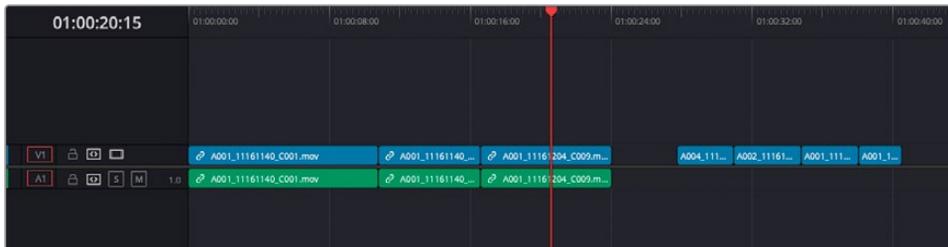
Vous pouvez créer un fichier .drt de votre timeline active en choisissant Fichier > Exporter > Exporter AAF, XML, DRT ou en appuyant sur Majuscule-Command-O (macOS) ou Majuscule-Ctrl-O (Windows) et en choisissant les fichiers Timeline DaVinci Resolve (.drt) dans le type de fichier.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, ouvrez le chutier Timelines. C'est là que vous importerez les fichiers .drt.
- 2 Choisissez File > Importer une timeline > Importer AAF, XML, DRT ou appuyez sur Majuscule-Command-I (macOS) ou Majuscule-Ctrl-I (Windows).
- 3 Allez sur R17 Editing/Lessons/Lesson 03 Interview. Sélectionnez **WTTP_New_Interview.drt** et cliquez sur Ouvrir (Open).

La timeline importée apparaît dans le chutier Timelines et s'ouvre dans la fenêtre Timelines.



Cette timeline contient un montage rapide des trois plans d'interview, suivi par quatre plans de coupe. Il s'agit des images que le réalisateur veut intégrer à son montage principal. Cependant, comme les réalisateurs ne sont pas toujours de bons monteurs, ils vous laissent souvent un peu de place pour appliquer vos compétences.



Un workflow typique consiste à utiliser plusieurs timelines différentes sur des petites parties de la vidéo, par exemple les scènes d'un long métrage, les différentes parties d'une série TV ou d'une vidéo d'entreprise. Ces scènes ou sections doivent souvent être retravaillées et modifiées, avant d'être montées ensemble dans la timeline finale envoyée au distributeur, broadcasteur ou plateforme en ligne.

Travailler sur plusieurs timelines

Dans les étapes suivantes, vous utiliserez la timeline que vous venez d'importer pour retravailler la nouvelle section de l'interview. Ensuite, vous l'intègrez avec les plans de coupe à la timeline principale WTTP.

- 1 Dans la timeline **WTTP_New_Interview**, cliquez sur Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir la timeline en entier.

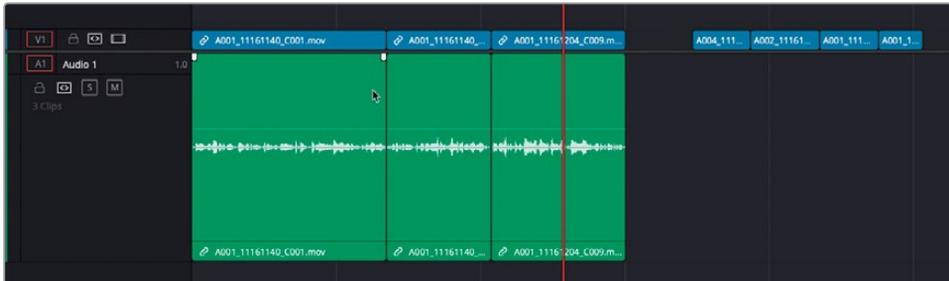


- 2 Lancez la lecture des trois premiers plans pour revoir les parties de l'interview que le réalisateur a choisies.

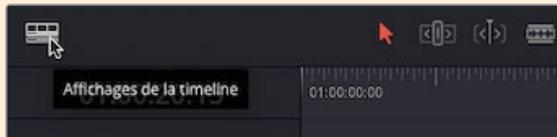
Quand vous montez une interview comme celle-ci, ou tout dialogue, il est utile d'avoir une vue claire de la forme d'onde des plans.

- 3 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options).

- Maintenez le bouton Majuscule enfoncé et utilisez la molette de la souris pour régler la hauteur de la piste audio et afficher les formes d'onde audio. Vous pourriez aussi augmenter légèrement la hauteur de la piste vidéo et tirer la barre de séparation entre les pistes vidéo et audio afin de pouvoir voir clairement les formes d'onde.



ASTUCE Vous pouvez aussi régler la hauteur directement dans la forme d'onde en tirant la ligne de séparation entre les pistes ou en utilisant les curseurs relatifs à la hauteur des pistes Video et Audio dans le menu Affichages de la timeline (Timeline View Options).



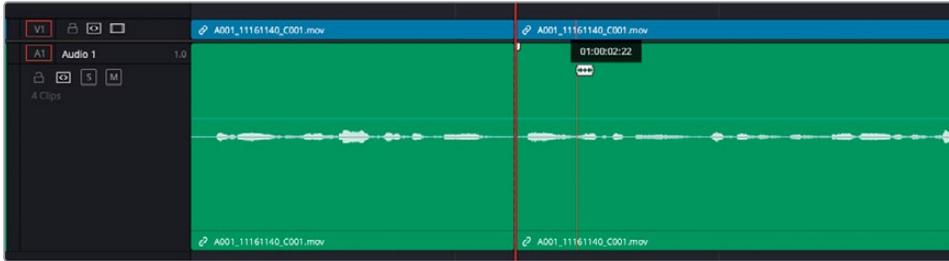
- Lancez de nouveau la lecture du premier plan orange, puis interrompez-la lorsque la jeune femme dit « umm », environ deux secondes après le début du plan.



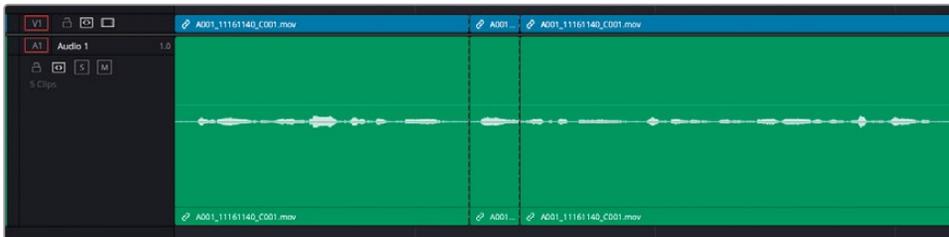
Vous devriez repérer rapidement ce « umm ». Si ce n'est pas le cas, zoomez dans la timeline en cliquant sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom) dans la barre d'outils ou en appuyant sur Command+= (macOS) ou Ctrl+= (Windows).

- Assurez-vous que le scrub audio soit bien activé (appuyez sur Majuscule-S) et avec la tête de lecture, essayez de repérer le son « umm ».

- 7 Appuyez sur la touche B pour passer en Mode Rasoir. Cliquez juste avant et après qu'elle ait dit « umm ».



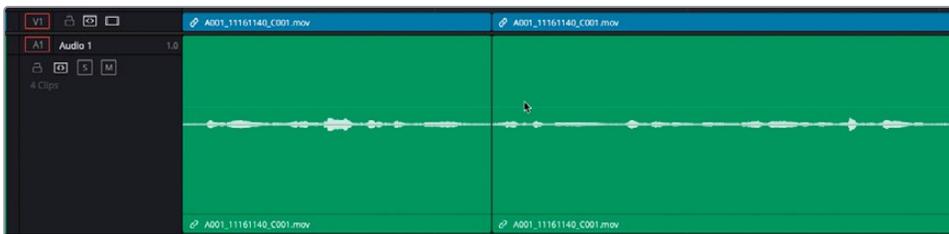
Vous venez d'isoler cet élément de la bande-son.



Les lignes en pointillé qui apparaissent sur les points de coupe représentent des fausses coupes. Il s'agit de coupes visibles sur la timeline qui sont lues sans problème, car aucune image n'a été supprimée de part et d'autre de ces coupes. Elles ont été appliquées à la fois sur la vidéo et sur l'audio, car les plans étaient groupés.

ASTUCE Pour supprimer une fausse coupe inutile, placez la tête de lecture dans la timeline après la fausse coupe en question, puis choisissez Timeline > Grouper les plans (Timeline > Join Clips), ou appuyez sur Option-\ (barre oblique inversée) sur macOS ou Alt-\ (barre oblique inversée) sur Windows.

- 8 Repassez de nouveau en mode Sélection en appuyant sur la touche A. Sélectionnez le plan « umm » et appuyez sur Majuscule-Supprimer pour réaliser l'opération Supprimer et Ripple.

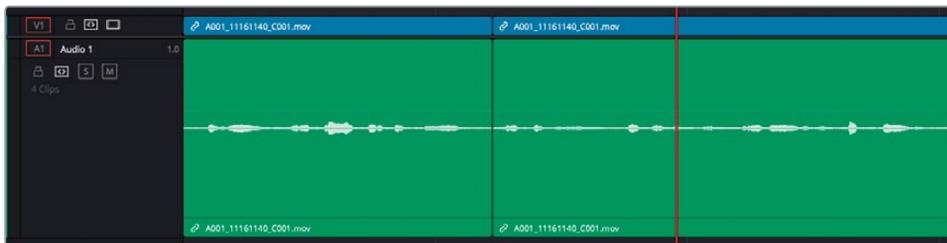


- Placez la tête de lecture sur le nouveau point de coupe et appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images amont et aval.

Il faut que cette coupe audio soit indétectable. Quand vous lisez la coupe, essayez de ne pas regarder la vidéo. Entendez-vous une rupture dans les propos de Rachel ? Si vous la remarquez, il va falloir affiner un peu le résultat.

ASTUCE Quand vous réalisez un raccord, vous ne pourrez être sûr qu'il est réussi qu'en le jouant dans la timeline. Il y a peu de chance qu'il soit parfait du premier coup. En général, les raccords que vous appliquerez devront être modifiés une ou plusieurs fois.

- Lisez le deuxième plan jusqu'à ce qu'elle dise « We're taking dishes and flavors. » Elle répète le mot « and » deux fois. Nous allons régler ce problème rapidement.
- Appuyez sur les touches JKL pour lire le plan plusieurs fois et placez la tête de lecture juste avant le premier « and ».



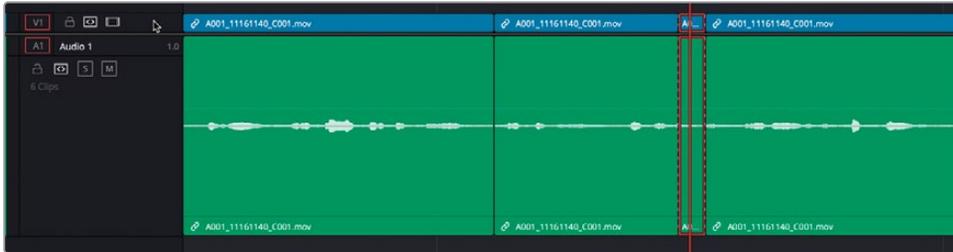
ASTUCE Souvenez-vous que vous pouvez déplacer la tête de lecture en maintenant la touche K enfoncée et en appuyant sur les touches L ou K. Il est également utile d'activer l'option Scrub Audio afin d'entendre le début et la fin des mots. Choisissez Timeline > Scrub Audio (Timeline > Audio Scrubbing), ou appuyez sur Majuscule-S pour activer et désactiver cet outil.

- Appuyez sur Cmd-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller le plan.

ASTUCE Ces raccourcis clavier ajoutent des points de coupe au(x) plan(s) sélectionné(s), au niveau de la tête de lecture. Cette méthode est un peu plus précise que l'ajout de points de coupe en Mode Rasoir (Razor Edit).

- Avancez la tête de lecture et positionnez-la juste avant le deuxième « and ». Appuyez sur Cmd-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows) pour appliquer la deuxième fausse coupe.

- 14 Déplacez la tête de lecture sur le mot « and », et dans la timeline, appuyez sur Majuscule-V pour sélectionner le plan sous la tête de lecture.



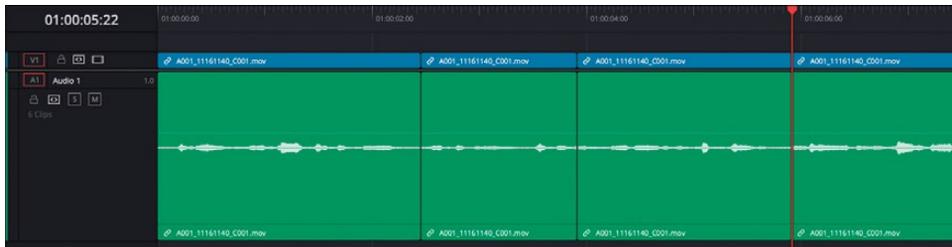
- 15 Appuyez sur Majuscule-Supprimer pour supprimer la partie sélectionnée et décaler la timeline.
- 16 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images amont et aval.
Encore une fois, essayez de ne pas regarder l'écran quand vous lancez la lecture. Souvenez-vous que vous essayez de créer une interview simple qui se focalise sur le message. Ne vous inquiétez pas si le montage actuel ne correspond pas exactement à vos attentes, nous allons encore le modifier.
- 17 Continuez la lecture de l'interview. Vous allez de nouveau supprimer le son « umm » qu'elle prononce après le mot « texture ». Cette fois-ci, vous allez placer des points d'entrée et de sortie sur la timeline pour supprimer l'élément inutile.
- 18 Dans la timeline, placez la tête de lecture juste avant le « umm », et appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.
- 19 Avancez de six à sept images jusqu'à ce qu'elle dise « and really making them ». Appuyez sur O pour ajouter un point de sortie avant qu'elle dise « and ».



ASTUCE Comme la tête de lecture de Resolve inclut l'image sur laquelle elle se trouve, les points d'entrée sont toujours ajoutés en tête de l'image et les points de sortie, en queue. Avant d'ajouter un point de sortie, il est utile de repérer l'image que vous voulez conserver (en général le début du mot suivant), puis de reculer la tête de lecture d'une image. De cette façon, vous êtes certain de conserver toutes les images que vous voulez absolument conserver.

Vous venez d'ajouter les points d'entrée et de sortie autour de la partie de la vidéo que vous voulez supprimer.

- 20 Appuyez sur Majuscule-Supprimer pour appliquer l'option Supprimer et ripple (Ripple Delete) aux points d'entrée et de sortie que vous avez placés sur la timeline.



- 21 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le résultat.

Petit truc en plus

La réalisatrice veut également que vous affinez la fin de ce plan. Elle considère en effet que le mot « palatable » (« agréable » en français) n'est pas très approprié pour décrire de la nourriture. Ce raccord n'est pas indispensable, mais quand on parle de nourriture, il est préférable de la décrire avec des mots plus positifs qu'un simple « agréable ». Pensez-vous réussir à supprimer le mot « palatable » pour que Miss Rachel ne dise que « make them delicious » ?

Affiner un radio edit

DaVinci Resolve est doté d'outils de raccord par coulissement, par glissement, par décalage ou Roll que vous pouvez contrôler avec la souris. Cependant, lorsque vous apportez de petites modifications (par exemple, s'il faut supprimer ou ajouter une seule image), il est possible de réaliser ces opérations en n'utilisant que le clavier. De cette façon, vous aurez un meilleur contrôle sur les coupes que vous effectuez. Il est important de connaître toutes les options de raccords disponibles sur Resolve pour choisir la solution la mieux adaptée.

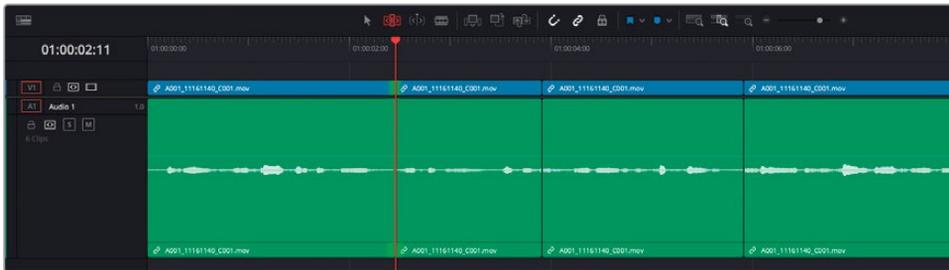
Vous n'allez vous servir que des raccourcis clavier pour déplacer et sélectionner les points de coupe que vous voulez rogner.

- 1 Placez la tête de lecture à la fin des plans d'interview.
- 2 Appuyez sur la flèche vers le bas pour placer la tête de lecture sur le point de coupe suivant.
- 3 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord.

Écoutez attentivement la coupe audio que vous avez réalisée précédemment. Vous semble-t-elle naturelle ? Le mot est-il clair ? Seule l'expérience vous permettra de savoir quand il sera nécessaire d'ajouter ou de supprimer des images des plans amont ou aval.

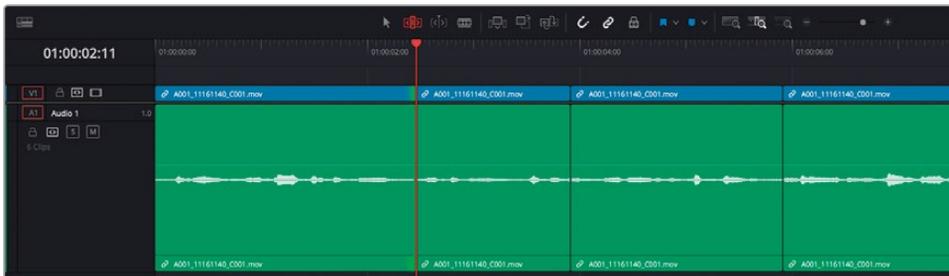
- 4 Appuyez sur T pour sélectionner le mode Trim.
- 5 Appuyez sur V pour sélectionner le point de montage le plus proche de la tête de lecture.

REMARQUE Le raccourci clavier sélectionne le point de montage le plus proche de la tête de lecture pour toutes les pistes dont le sélecteur de pistes auto est activé.

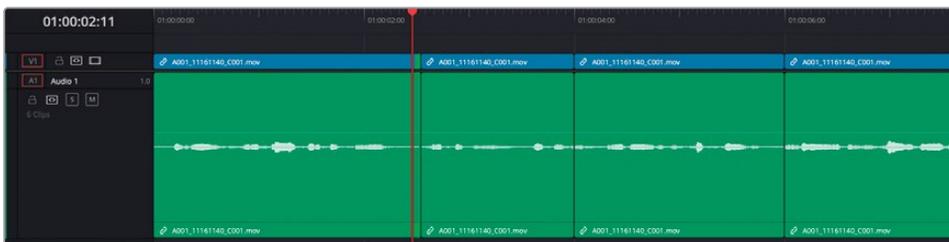


- 6 Appuyez plusieurs fois sur la touche U jusqu'à ce que seul le côté gauche du point de coupe soit sélectionné.

REMARQUE Ce raccourci clavier passe entre Roll, Ripple amont, Ripple aval et de nouveau Roll.



- 7 Appuyez sur , (virgule) pour supprimer une image à la coupe sélectionnée ou sur . (point) pour ajouter une image.



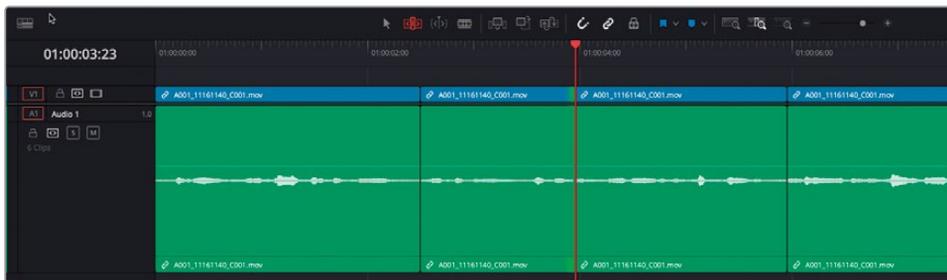
ASTUCE Comme pour le moment, vous vous concentrez sur l'audio, il est judicieux de garder un œil sur la forme d'onde afin d'ajouter ou de supprimer précisément certains sons ou bouts de mots.

- 8 Si vous trouvez que le raccord pourrait être encore amélioré, n'hésitez pas à appuyer deux fois sur la touche U pour sélectionner l'autre côté de la coupe, et appuyez sur , (virgule) ou . (point) pour ajouter ou supprimer des images.
- 9 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire autour du point de coupe et vérifiez la précision de votre raccord.

ASTUCE Appuyez sur Majuscule-, (virgule) ou Majuscule-. (point) pour rogner plusieurs images à la fois. La valeur par défaut est réglée sur 5 images, mais vous pouvez la modifier en allant sur DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Montage > Nombre d'images par défaut du décalage rapide (DaVinci Resolve > Preferences > User > Editing > Default fast nudge length).

Continuez les modifications jusqu'à ce que vous soyez satisfait. Vous pouvez désormais vous attaquer au raccord suivant.

- 10 Appuyez sur la flèche vers le bas pour passer à la coupe suivante. Le côté sélectionné pour cette coupe est le même que pour la coupe précédente.



- 11 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images autour du point de coupe et vérifiez ce qu'il faut rogner.
- 12 C'est à vous de décider si vous voulez ou non affiner ce raccord. Si vous souhaitez apporter des modifications, appuyez sur U pour sélectionner le bon côté de la coupe.
- 13 Appuyez sur , (virgule) ou sur . (point) pour ajouter ou supprimer des images à la coupe.
- 14 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le résultat.
- 15 Quand vous êtes satisfait de ce raccord, passez au suivant.
- 16 Appuyez sur la flèche vers le bas pour aller au raccord suivant.
- 17 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images autour du point de coupe et vérifiez ce qu'il faut rogner.

- 18 Appuyez sur U pour sélectionner le bon côté de la coupe, puis appuyez sur , (virgule) ou sur . (point) pour la modifier.
- 19 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le résultat.
- 20 Lorsque vous avez terminé, appuyez sur A pour désélectionner le mode Raccord fin et retourner en mode Sélection.

Vous venez de modifier une petite partie de l'interview grâce à différentes techniques. Elle est désormais plus concise et plus pertinente. Lorsque vous raccourcissez des plans, les touches JKL permettent de voir et d'entendre les éléments que vous êtes en train de modifier.

Monter des sous-images audio

Alors que le rognage de la vidéo est limité par la fréquence d'images du projet, l'audio comporte des dizaines de milliers d'échantillons par seconde.

DaVinci Resolve permet de monter de l'audio au niveau des sous-images dans la page Montage. Le niveau de précision est beaucoup plus grand qu'avec un trim normal. Vous pouvez donc isoler des syllabes et des mots très facilement.

Cette fonctionnalité n'a pas besoin d'être activée, cela est fait automatiquement. Cependant, quand vous utilisez cette option, il est important que les outils Aimer et Relier la sélection soit désactivés. Zoomez autant que possible et réalisez le rognage avec la souris.

Si vous avez besoin de plus de précision, vous devrez utiliser les fonctions de montage sur la page Fairlight pour rogner au niveau de l'échantillon.

Terminer le radio edit

Continuez de monter les deux plans d'interview que le réalisateur a inclus dans la timeline.

- 1 Rognez le plan suivant afin que Miss Rachel dise simplement « ...vegan food is starting to get the recognition it deserves ».
- 2 Montez le dernier plan d'interview « Because it seems like it's a diet or a lifestyle of cutting things out when, in reality, we're just doing things completely differently ».

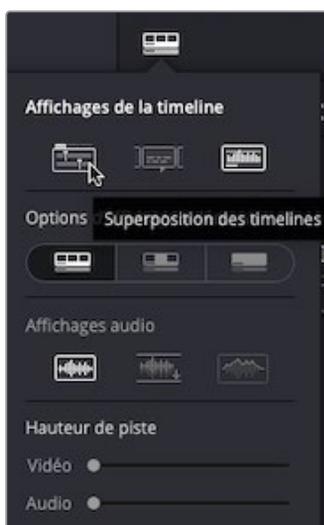
Une fois le radio edit terminé, il est temps d'ajouter de nouveaux plans d'interview dans la timeline principale et de terminer le montage.

REMARQUE Une version finalisée de la timeline radio edit peut être importée pour terminer les étapes. Sélectionnez le chutier Timeline et choisissez Fichier > Importer la timeline > Importer AAF, XML, DRT, ADL (File > Import Timeline > Import AAF, XML, DRT, ADL) et allez sur DR17 Editing Lessons/Lesson 03 Interview/Timelines/WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT.drt, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

Utiliser les timelines superposées

Maintenant que le radio edit est satisfaisant, vous allez l'intégrer dans une partie plus longue de l'interview déjà montée. Quand on utilise une timeline comme source pour une autre timeline, il est préférable de voir les deux timelines ensemble. La timeline de la page Montage peut afficher plusieurs timelines dans différents onglets, ou superposées.

- 1 Assurez-vous que la timeline **FINISHED_WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT** a été importée et qu'elle est ouverte dans la fenêtre Timelines. Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir toute la timeline.
- 2 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options) et choisissez la première option pour activer la superposition des timelines.

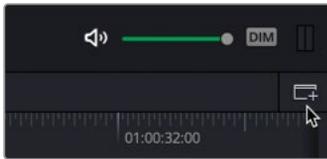


Les onglets apparaissent au-dessus de la timeline, avec le nom de la timeline. Vous pouvez utiliser le menu contextuel de cet onglet pour accéder à toutes les timelines de ce projet (identique au menu du Viewer Timeline) ou ouvrir de nouveaux onglets avec le bouton +.

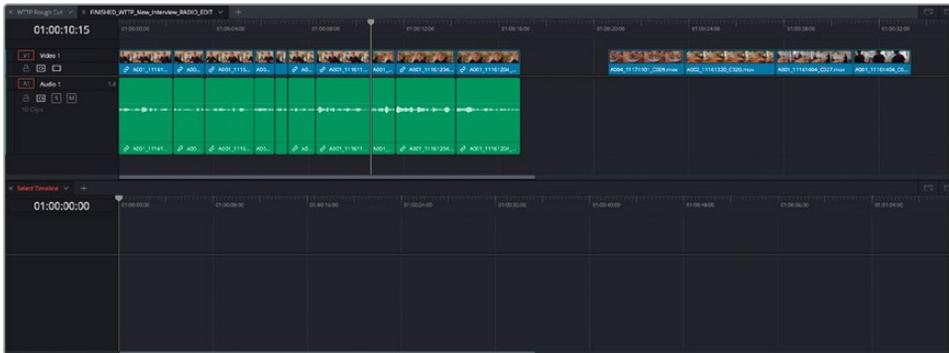
ASTUCE Vous pouvez aussi refermer les onglets existants en cliquant sur X à côté du nom de chaque timeline. Vous pouvez également faire glisser les onglets pour changer l'ordre d'affichage.

REMARQUE Vous ne pouvez ouvrir les timelines qu'une seule fois dans les projets. Si la timeline est ouverte dans un onglet, elle sera grisée dans la liste des timelines disponibles.

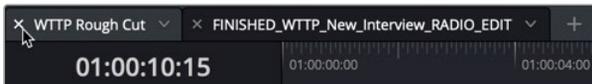
En plus des onglets, un autre type d'ajout de Timeline apparaît en haut à droite de la fenêtre Timeline.



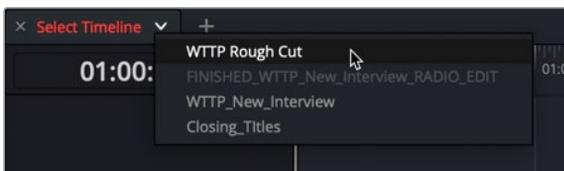
- 3 En haut à droite du panneau Timeline, cliquez sur l'icône d'ajout.
Une deuxième fenêtre Timeline apparaît sous la timeline radio edit.



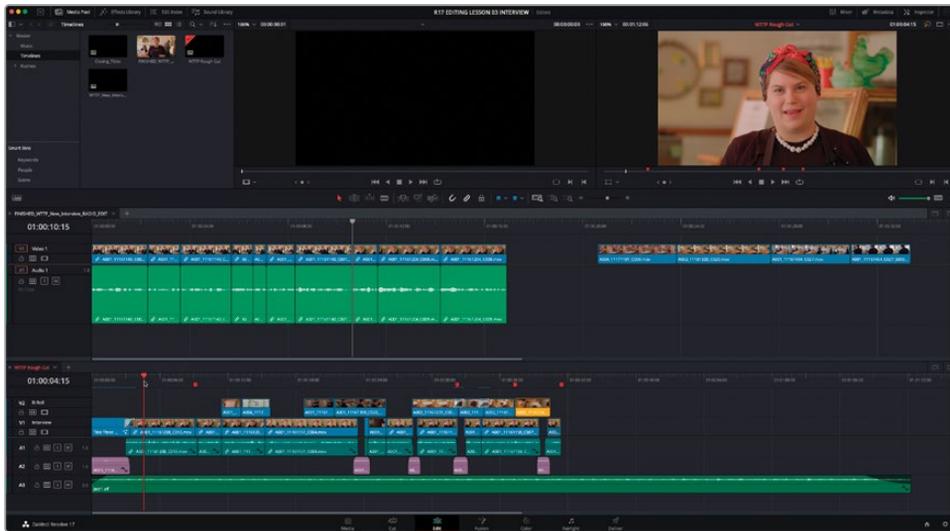
- 4 Dans la partie supérieure de la timeline, refermez l'onglet **WTTP Rough Cut**.



- 5 Dans la fenêtre inférieure de la timeline, dans le menu déroulant Sélectionner la Timeline (Select Timeline), choisissez la timeline **WTTP Rough Cut**.

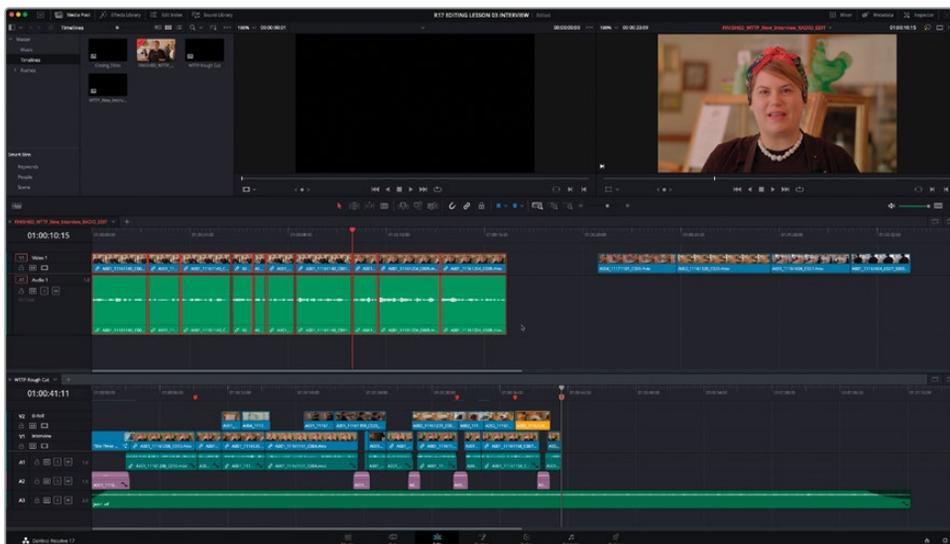


- 6 Au besoin, redimensionnez l'interface et utilisez les commandes de zoom et les curseurs de hauteur de la piste situés dans le menu Affichages de la timeline (Timeline View Options) pour mieux voir le contenu de chaque timeline.

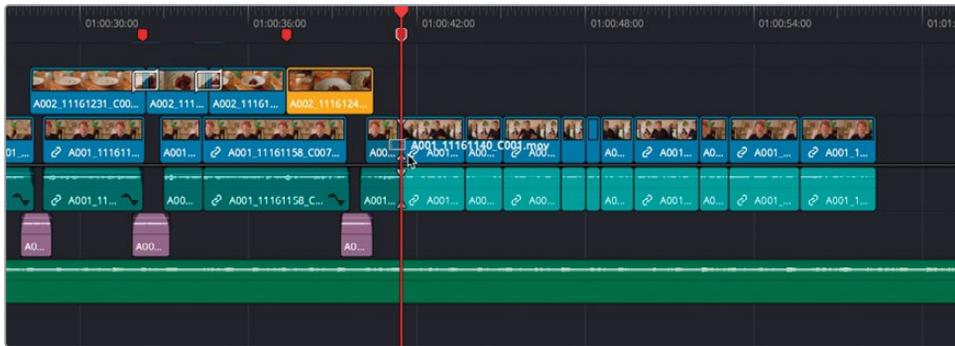


REMARQUE Chaque timeline comporte ses propres commandes de zoom et d’affichage. Elles fonctionnent indépendamment des autres timelines ouvertes. Le nom de la timeline active est en rouge.

- 7 Dans la timeline **WTTTP Rough Cut**, appuyez sur la flèche vers le bas jusqu’à ce que la tête de lecture se trouve sur le dernier marqueur renommé “Add Final Interview.”
- 8 Dans la timeline **FINISHED_WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT**, sélectionnez tous les plans montés de l’interview.



- 9 Tirez les plans d'interview sélectionnés de la timeline supérieure à la timeline inférieure. Assurez-vous qu'elle se trouve sur les premières pistes vidéo et audio, et aimantez-la sur le dernier marqueur rouge de la timeline.



ASTUCE Si l'aimant n'est pas activé, appuyez sur N pour le faire. Même si vous êtes au milieu d'une opération. Cela active l'aimant jusqu'à ce que vous relâchiez la souris.

Les plans sont immédiatement copiés de la timeline radio edit à la timeline principale **WTTP Rough Cut**. Cette technique permet de créer différentes versions des plans sans toucher à la timeline d'origine.

Vous allez maintenant affiner l'interview avant d'y ajouter des plans de coupe.

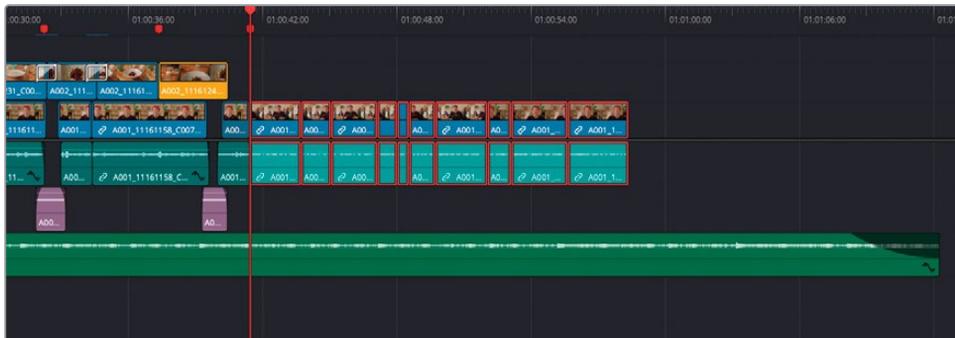
- 10 Au besoin, placez la tête de lecture de la timeline **WTTP Rough Cut** sur le dernier marqueur rouge de la timeline.

ASTUCE Appuyez sur Majuscule-flèche vers le bas pour aller au marqueur suivant et appuyez sur Majuscule-flèche vers le haut pour aller au marqueur précédent.

- 11 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser ce raccord.

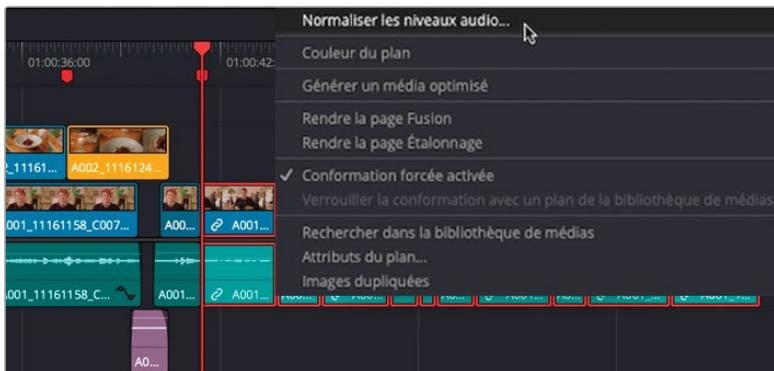
On entend un différence au niveau audio et la coupe est un peu trop franche.

- 12 Choisissez Timeline > Sélectionner les plans suivants > Sur cette piste (Timeline > Select Clips Forward > Select Clips Forward on This Track), ou appuyez sur Y pour sélectionner les plans en aval de la tête de lecture.



REMARQUE Cette commande sélectionne les plans suivants sur la piste ciblée par la destination de la timeline. Appuyez sur Cmd-Y (macOS) ou Ctrl-Y (Windows) pour sélectionner tous les plans précédents à partir de la tête de lecture sur la piste sélectionnée. Appuyez sur Option-Y (macOS) ou Alt-Y (Windows) pour sélectionner tous les plans suivants, et appuyez sur Option-Command-Y (macOS) or Alt-Ctrl-Y (Windows) pour sélectionner tous les plans vers l'arrière sur cette piste.

- 13 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Normaliser les niveaux audio (Normalize Audio Levels).



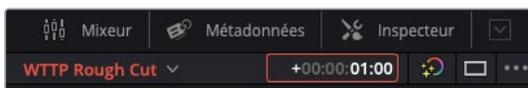
- 14 Dans la fenêtre, choisissez Sample Peak Program et réglez Niveau cible (Target Level) sur -12dBFS, Niveau prédéfini (Set Level) sur Indépendant (Independent), puis cliquez sur Normaliser (Normalize).



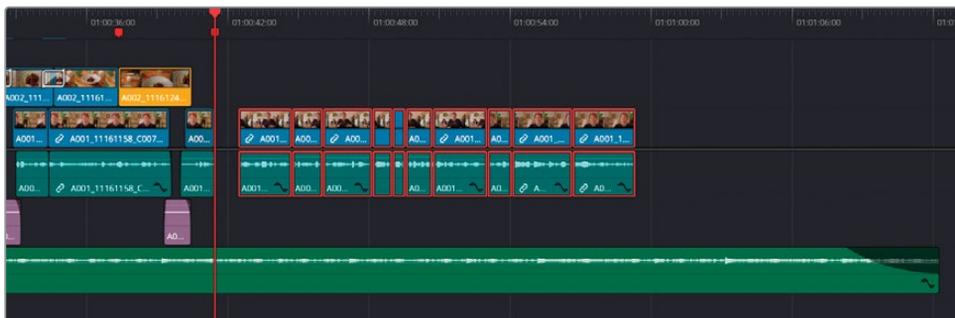
L'audio des plans sélectionnés a été normalisé et est plus adapté au reste de l'audio. Ensuite, vous allez régler le rythme des nouveaux plans de l'interview.

- 15 Gardez les plans sélectionnés, et saisissez **+100** puis appuyez sur Entrée.

Le réglage relatif du timecode apparaît automatiquement dans le champ du timecode du viewer Timeline.



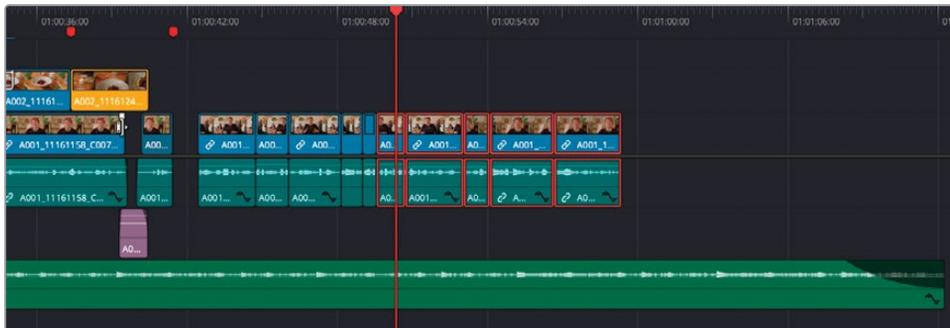
- 16 Appuyez sur Entrée.



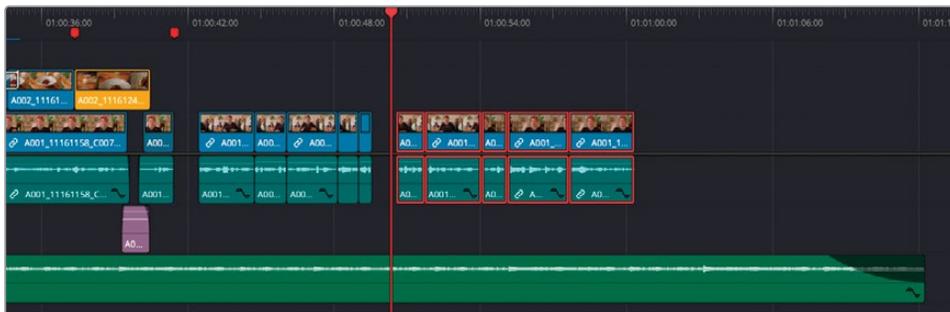
Les plans sélectionnés sont déplacés d'une seconde vers l'avant, laissant un espace vide d'une seconde.

- 17 Lancez la lecture et arrêtez-la quand Miss Rachel dit « Vegan food... », le sixième de ces nouveaux plans.

- Assurez-vous que la tête de lecture se trouve bien sur le plan où Miss Rachel dit « Because vegan food... » et appuyez sur Y pour sélectionner uniquement les plans après ce point.



- Saisissez de nouveau **+100**, puis appuyez sur Entrée pour déplacer les plans d'une seconde.

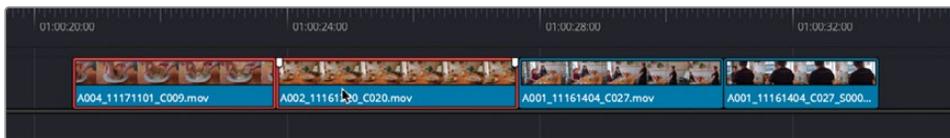


Les espaces vides d'une seconde que vous avez créés donnent à l'interview un peu d'espace blanc et un rendu plus naturel.

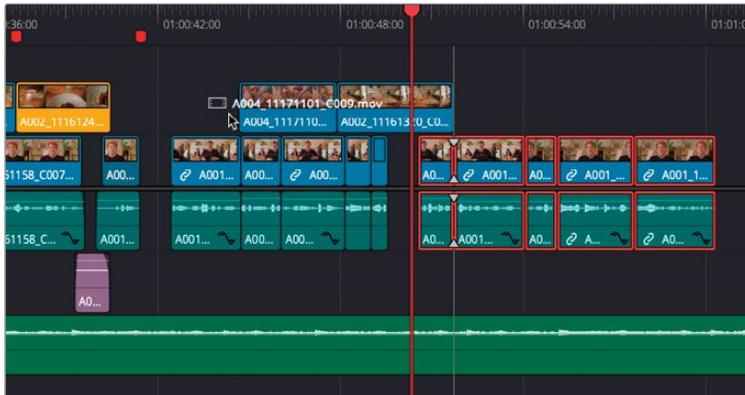
Ajouter des plans de coupe et le son d'ambiance dans Atmos

Maintenant que vous avez ajouté l'interview monté sur la timeline principale, il est temps de couvrir tous les jumps cut avec les plans de coupe fournis par le réalisateur.

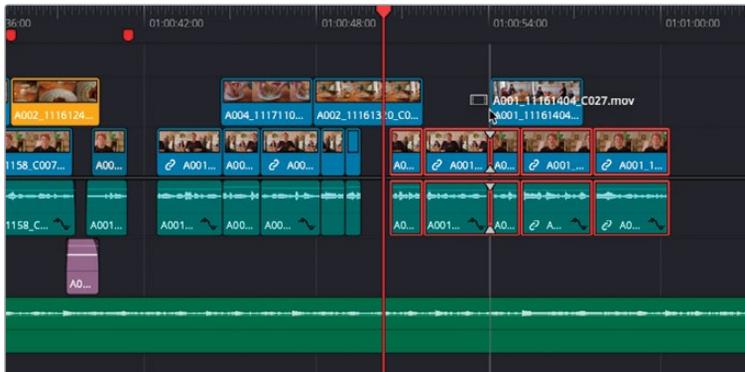
- Dans la timeline supérieure, **FINISHED_WTTP_New_Interview_RADIO_EDIT**, sélectionnez les deux premiers plans avec l'espace.



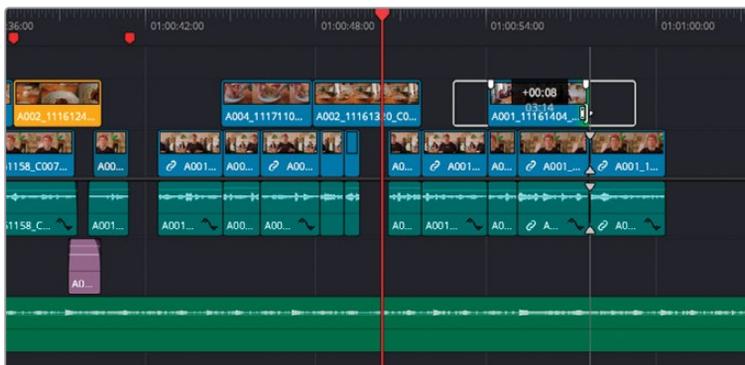
- 2 Tirez-les sur la deuxième piste vidéo de la timeline **WTPP Rough Cut**, collant la fin du deuxième plan après le deuxième espace vide à la fin du premier plan d'interview.



- 3 Dans la timeline radio edit supérieure, sélectionnez un plan de coupe et tirez-le sur la timeline WTPP Rough Cut pour qu'il s'aimante au début du troisième plan en partant de la fin.



- 4 Rognez la fin de ce plan pour l'aimanter au début du dernier plan d'interview.



Maintenant que vous avez ajouté de nouvelles images de la timeline importée, vous pouvez refermer les timelines superposées.

- 5 Assurez-vous que **WTTP Rough Cut** est bien la timeline active, puis ouvrez le menu Timeline View Options (Affichages de la timeline). Ensuite, cliquez sur le bouton Superposition des timelines (Stacked Timeline) pour retourner sur une timeline seule et réglez l'interface de la page Montage en fonction.

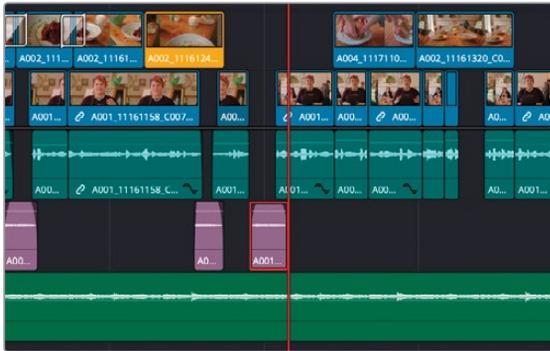


ASTUCE Vous pouvez choisir de refermer une timeline superposée en particulier en cliquant sur le bouton en haut à droite de la fenêtre.

En ajoutant les plans de coupe sur la piste au-dessus de l'interview, vous avez réglé le problème du jump cut. Désormais, vous aurez besoin de remplir les espaces vides dans l'interview avec un peu de son d'ambiance. Heureusement, comme vous disposez déjà de sections Atmos sur l'audio 2, il est simple de copier ces plans sur les nouveaux espaces vides.

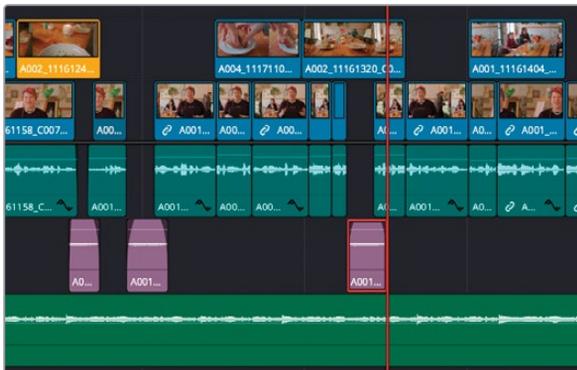
- 6 Sélectionnez le deuxième plan dans la piste audio ATMOS et appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows) pour copier le plan.
- 7 Placez la tête de lecture au début de l'espace vide, sur le dernier marqueur rouge de la timeline.

- 8 Appuyez sur Cmd-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller le plan.



- 9 Choisissez Lecture > Suivante > Espace vide (Playback > Next > Gap) ou appuyez sur Option-Command-' (apostrophe) sur macOS ou Alt-Ctrl-' (apostrophe) sur Windows pour aller sur l'espace suivant.

REMARQUE Les commandes Espace vide suivant et Espace vide précédent déplacent la tête de lecture sur le bon espace vide pour toutes les pistes où la sélection automatique est activée.



- 10 Appuyez de nouveau sur Cmd-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller le plan.

- 11 Déplacez et rognez les plans audio collés pour qu'ils recouvrent les espaces vides dans l'interview.



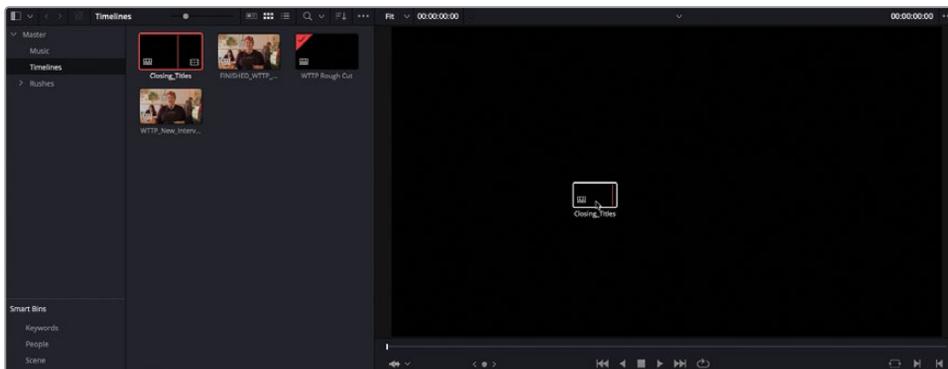
Décomposer les timelines

Un autre moyen de monter des timelines les unes sur les autres consiste à les tirer de la bibliothèque de médias directement dans la fenêtre Timeline. Quand vous réalisez le montage de cette façon, vous créez un plan composé par défaut qui apparaît comme plan source unique dans la timeline.

REMARQUE Vous en apprendrez plus sur les plans composés au chapitre 7.

La réalisatrice a regroupé plusieurs titres qu'elle voudrait inclure à la fin de ce petit film.

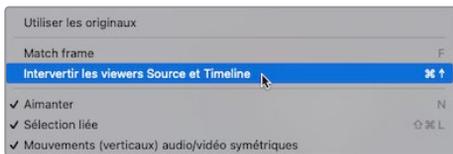
- 1 Dans le chutier Timelines, tirez la timeline **Closing Titles** dans le viewer source.



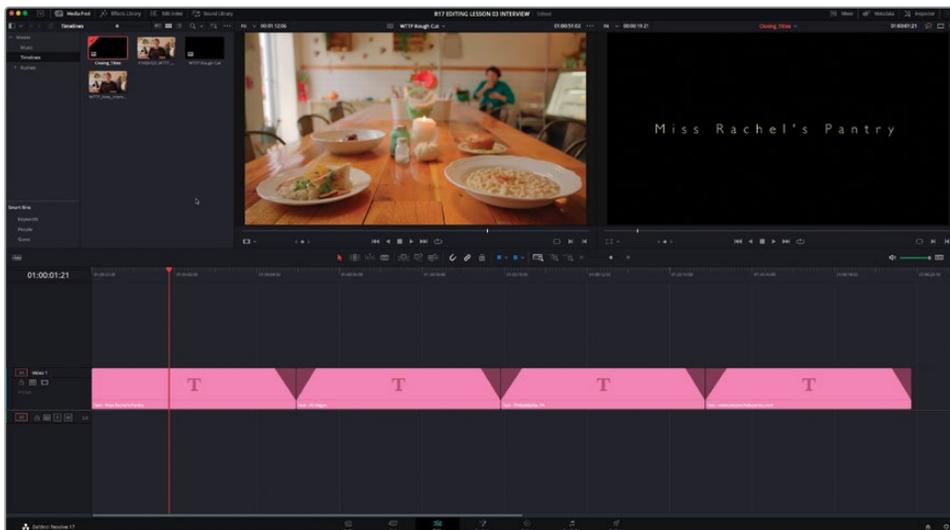
Le viewer source affiche désormais le contenu de la timeline chargée.



- 2 Choisissez Timeline > Intervertir les viewers Source et Timeline (Timeline > Swap Timeline and Source Viewer).



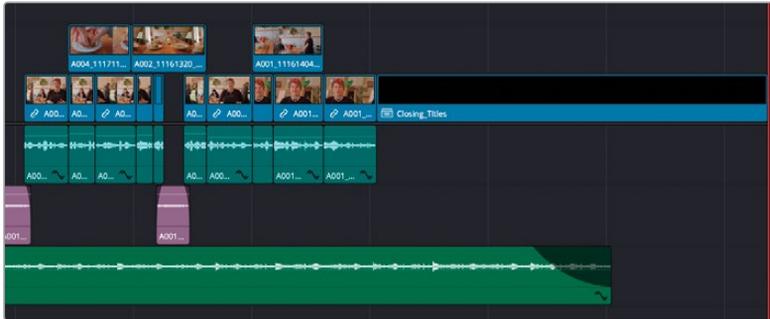
Les viewers Source et Timeline échangent leur position et la timeline affiche le contenu du viewer source, qui comprend quatre titres, chacun animé par un zoom dynamique et un court fondu d'ouverture et de fermeture.



- 3 Choisissez Timeline > Inverser les viewers Source et Timeline (Timeline > Swap Timeline and Source Viewer) ou appuyez sur Command-flèche vers le haut (macOS) ou Ctrl-flèche vers le haut (Windows) pour inverser de nouveau les viewers.

Vous devez monter ces titres à la fin de la timeline **WTTP Rough Cut**.

- 4 Appuyez sur Majuscule-F12 pour réaliser l'option de montage Ajouter à la fin (Append At End).

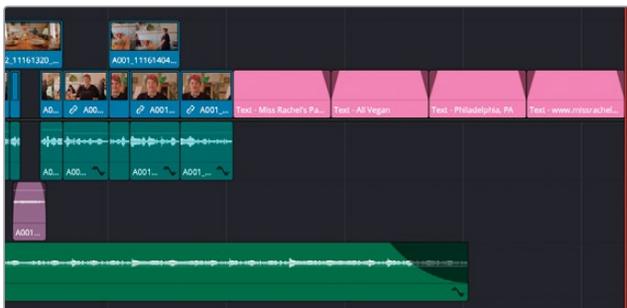


Ces titres apparaissent à la fin de la timeline actuelle, mais sont affichés par défaut à un seul plan composé.

Un plan composé est en fait un plan spécial utilisé pour grouper plusieurs plans entre eux. Les plans composés permettent de plus facilement manipuler, ajouter des effets, étalonner et animer plusieurs plans d'une timeline en même temps, car ils sont traités comme un seul plan source. Vous en apprendrez plus sur les plans composés dans un autre chapitre. Dans ce cas, il est préférable d'accéder aux titres individuels dans le plan composé pour pouvoir les rogner à la bonne durée.

- 5 Dans la timeline, sélectionnez le plan composé **Closing Titles** et choisissez Plan > Décomposer le plan (Clip > Decompose in Place).

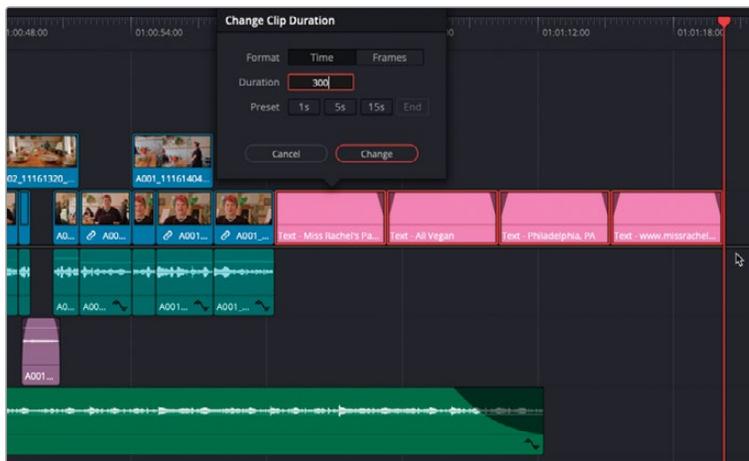
REMARQUE Vous pouvez identifier un plan composé grâce à son icône, qui ressemble à un plan vidéo avec des couches.



Le plan composé est supprimé et les titres originaux sont affichés. Bien que les plans composés soient pratiques, il est aussi très utile de travailler sur des plans individuels afin de rogner les plans correctement.

ASTUCE Vous pouvez dire à DaVinci Resolve de décomposer automatiquement les plans composés quand vous montez une timeline sur une autre, en choisissant Fichier > Décomposer les sources lors du montage (Edit > Decompose Compound Clips On Edit).

- 6 Sélectionnez les quatre titres à la fin de la timeline.
- 7 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Trim Edit Mode, ou appuyez sur la touche T.
- 8 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Changer la durée du plan (Change Clip Duration) ou appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows).
- 9 Dans la fenêtre, saisissez **300** et cliquez sur Changer (Change).



Les plans durent désormais 3 secondes et, comme le mode Trim est actif, ils sont décalés en fonction.



Baucoup de modifications sont souvent réalisées sur différentes timelines, chacune nécessitant plusieurs versions avant d'être réassemblée pour le programme final.

De cette façon, vous serez plus efficace que si vous faites tout sur la même timeline.

Ensuite, nous allons vous présenter quelques astuces pour vous aider à harmoniser cette timeline, dont les scènes ont été filmées à différents endroits et sous différentes conditions lumineuses.

Créer des changements de vitesse variables

Dans Resolve, vous allez découvrir de nombreuses manières de modifier la vitesse des plans. L'une de ces méthodes repose sur les commandes de variation de vitesse. Ces commandes permettent d'appliquer plusieurs changements de vitesse à un même plan sans le découper en petits segments. Les changements de vitesse variables sont aussi courants que les variations graduelles Ranges. Pour explorer ces techniques, vous allez affiner la timeline **WTTP Rough Cut** que vous avez ajoutée au chapitre précédent.

- 1 Appuyez sur A pour être sûr d'être en mode Sélection.
- 2 Dans la timeline, sélectionnez le plan jaune sur la piste B-Roll et appuyez sur / pour lancer la sélection.

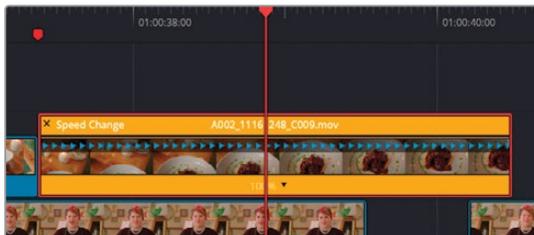
Ce plan serait plus intéressant si la caméra s'approchait lentement de l'assiette.

- 3 Cliquez sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom) pour zoomer dans le plan de la timeline.
- 4 Appuyez sur Cmd-R (macOS) ou Ctrl-R (Windows).



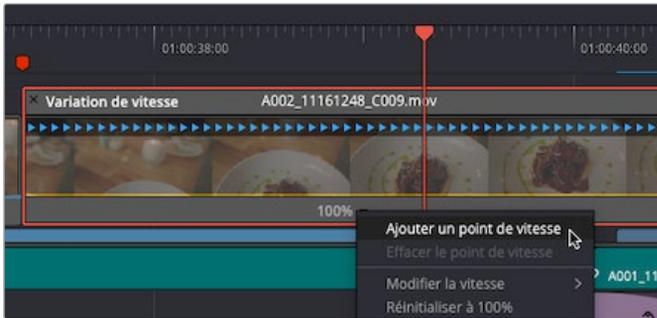
Une barre apparaît au-dessus du plan. En dessous, la vitesse est affichée en pourcentage.

- 5 Placez la tête de lecture au centre du plan.



C'est à cet endroit-là que vous allez commencer le ralenti. Il faut donc ajouter un point de vitesse sous la tête de lecture.

- En bas du plan, cliquez sur la flèche de déroulement et choisissez Ajouter un point de vitesse (Add Speed Point).

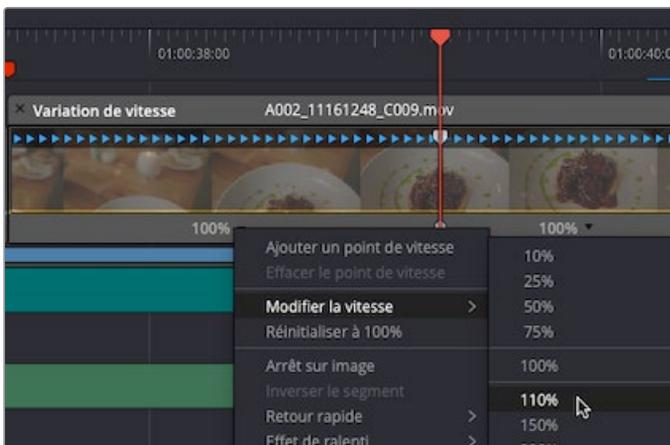


Le point de vitesse divise désormais le plan en deux segments, chacun disposant alors de sa propre vitesse de lecture. Pour régler la vitesse, on utilise le même menu déroulant que pour ajouter un point de vitesse.

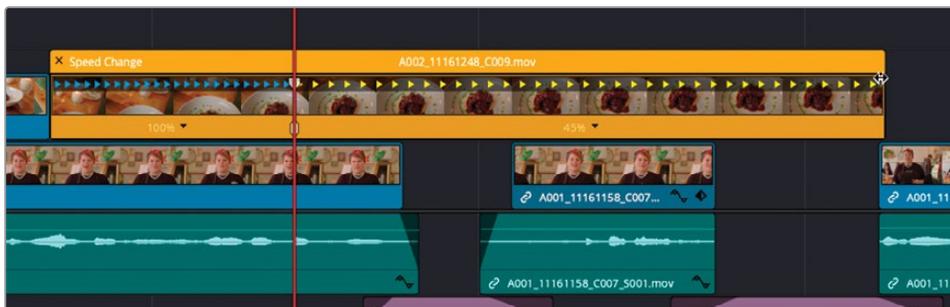


Augmentons d'abord légèrement la vitesse de la première partie du plan, puis réduisons-la dans la deuxième partie.

- Cliquez sur la flèche de déroulement de la partie gauche et choisissez Modifier la vitesse > 110%.



- Placez la souris à droite de la barre de variation de la vitesse, et lorsque le pointeur se transforme en double flèche, faites glisser le plan jusqu'au moment où Miss Rachel se met à rire. Vous avez réduit la vitesse du plan tout en masquant le jump cut.



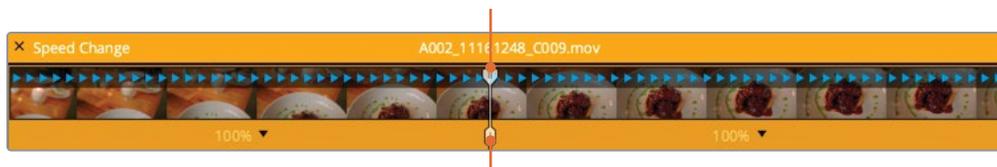
- Lancez la lecture de la timeline pour visionner les modifications.

Modifier la vitesse à différents endroits du plan s'avère être une technique très efficace. Cependant, comme beaucoup d'autres éléments du montage, il ne s'agit pas simplement d'appuyer sur un bouton pour que le rendu soit parfait. Vous allez devoir apporter des changements manuels.

Modifier la vitesse et la qualité

Vous pouvez modifier la position de chaque point de vitesse en les faisant simplement glisser. Chaque point de vitesse a deux poignées. La poignée supérieure accélère ou ralentit la section à droite, alors que la poignée inférieure modifie l'image à laquelle le point de vitesse s'applique.

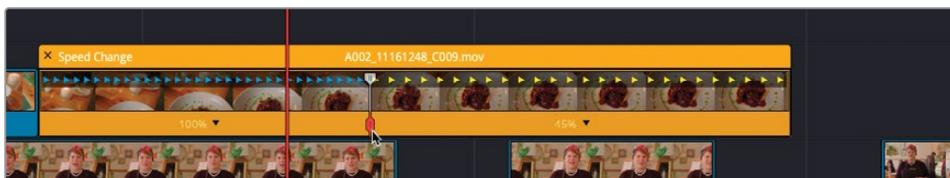
Modifie la vitesse de la partie située à gauche du point de vitesse.



Modifie l'image où le changement de vitesse est appliqué sans changer la vitesse.

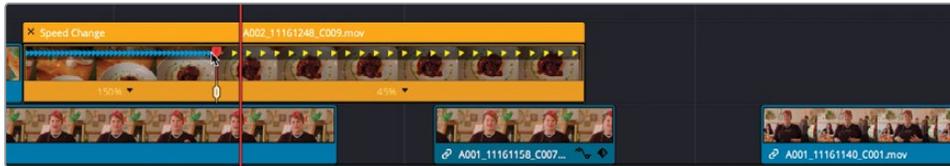
Sur ce plan, si vous voulez changer la vitesse au moment où l'assiette est à l'écran, vous devez régler la poignée du bas.

- Tirez la poignée du bas vers la droite jusqu'à ce que l'assiette se trouve bien au centre de l'image.



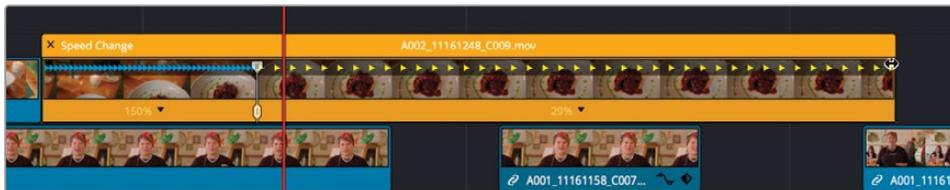
La vitesse des sections situées autour des points de vitesse n'a pas été modifiée pour autant. Seule la position du point a changé. Si vous voulez augmenter la vitesse de lecture de la première partie du plan, vous pouvez tirer la poignée supérieure.

- 2 Tirez la poignée supérieure vers la gauche jusqu'à ce que la vitesse qui s'affiche en bas du plan soit réglée sur 150 %.



En changeant la vitesse de cette première partie du plan, et l'emplacement du point de vitesse, la durée globale du plan a également changé. Vous aurez besoin de changer la vitesse de la deuxième partie du plan pour l'étirer sur le plan suivant de la piste vidéo 1. Le dernier segment ne comporte pas de point de vitesse, mais vous pouvez modifier la vitesse en utilisant la barre de variation située en haut du plan.

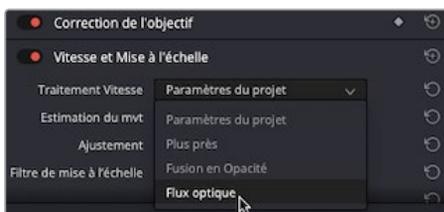
- 3 Comme vous l'avez déjà fait, tirez le coin de la barre de vitesse vers la gauche jusqu'à ce que le plan recouvre le plan de la piste vidéo 1 et la vitesse de la deuxième partie se situe autour de 25 %.



- 4 Visualisez les modifications.
- 5 Faites un clic droit sur le plan, puis choisissez Commandes de variation de vitesse (Retime Controls), ou appuyez sur Cmd-R (Mac) ou Ctrl-R (Windows) pour masquer les commandes.

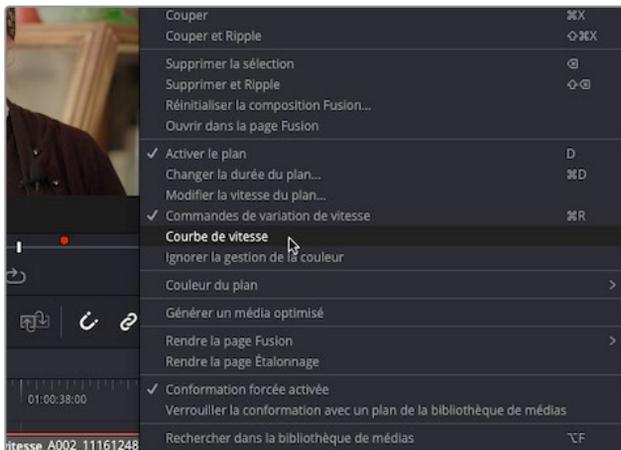
Votre prise est désormais mieux adaptée aux goûts d'aujourd'hui et plus dynamique que précédemment. Malheureusement, les images ralenties du plan sont un peu saccadées, car Resolve doit répéter les images pour s'adapter à la nouvelle vitesse du plan.

- 6 Sélectionnez le plan dans la timeline et ouvrez l'inspecteur. Dans la section Vitesse et Mise à l'échelle, réglez l'option Traitement Vitesse sur Flux optique.

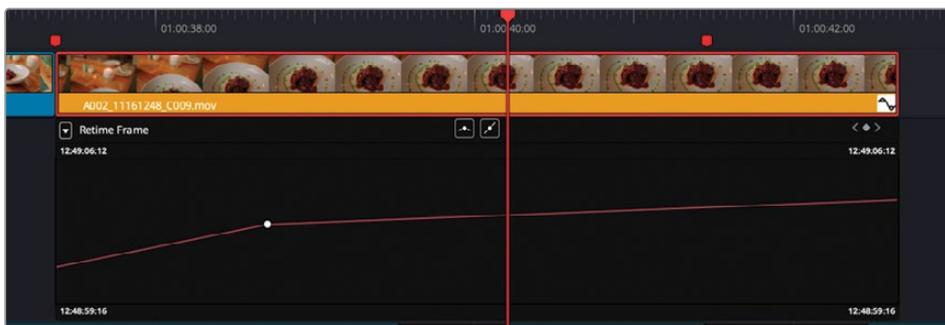


ASTUCE Le menu Estimation du mvt (Motion Estimation) comprend une option plus avancée appelée Speed Warp qui permet d'améliorer le flux optique sur les prises où des mouvements se croisent (voitures, course à pied...)

- 7 Enfin, pour lisser le changement de vitesse, faites un clic-droit sur le plan dans la timeline et choisissez Courbe de vitesse ou appuyez sur Majuscule-C.



La courbe de vitesse apparaît sous le plan dans la timeline.



La fenêtre de la courbe de vitesse affiche une diagonale. L'axe vertical représente les images des médias sources du plan et l'axe horizontal représente l'image de lecture de la timeline. En général, ce graphique doit être linéaire de bas en haut. Cependant, dans ce cas, vous voyez l'endroit où l'image clé a été ajoutée, ce qui interrompt la progression linéaire de ce plan.

Parfois, il est plus facile de changer d'affichage.

- 8 Cliquez sur le menu contextuel Courbe (Curve) en haut à gauche de l'éditeur de courbe.

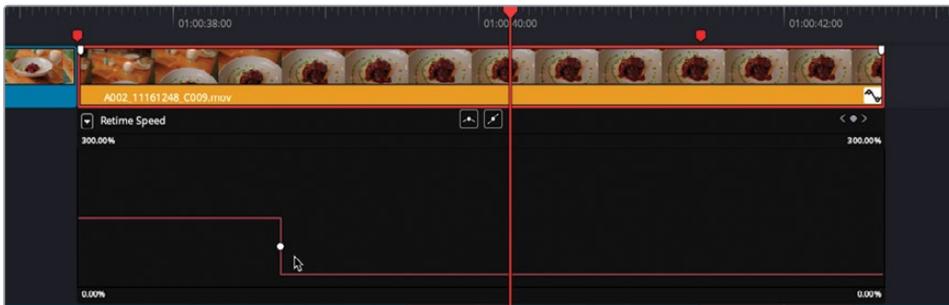


- 9 Sélectionnez Variation de la vitesse (Retime Speed) et désélectionnez Variation de la vitesse de l'image (Retime Frame).



La Variation de la vitesse (Retime Speed Curve) est représentée par une ligne horizontale plate. Pour augmenter la vitesse d'une section, tirez la ligne vers le haut. Pour diminuer la vitesse de la section, tirez la ligne vers le bas. Le pointeur de la souris affiche un pourcentage de la vitesse originale pour cette section. La durée pendant laquelle la vitesse change est représentée par une ligne verticale qui rejoint les différents niveaux. Dans ce cas, comme la ligne est complètement verticale, le changement de vitesse est instantané et brutal. Pour une interpolation fluide, vous devez ajouter des poignées aux images clés.

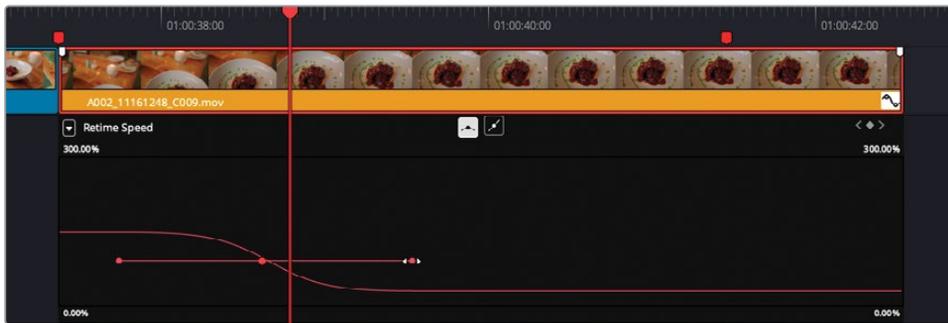
- 10 Dans Variation de la vitesse (Retime Speed Curve), cliquez sur l'image clé pour la sélectionner.



- 11 Cliquez sur Bézier.



- Étirez les poignées pour lisser la transition qui vient d'apparaître.



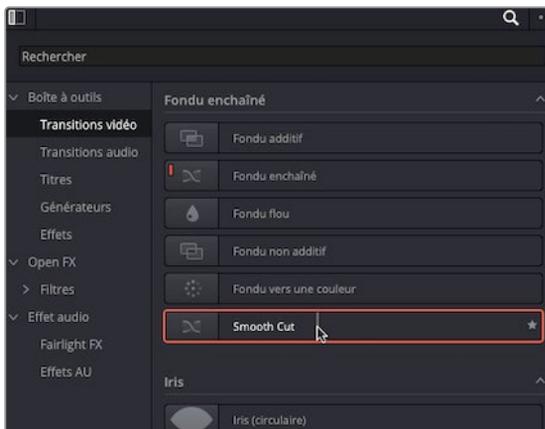
- Enfin, faites un clic droit sur le plan et choisissez Courbe de vitesse (Retime Curve) pour masquer cette courbe.

Ces nouvelles images sont désormais beaucoup plus dynamiques. Grâce à cette simple opération, vous avez augmenté l'impact des images et vous avez recouvert un jump cut qui n'avait pas sa place dans cette timeline.

Appliquer une transition Smooth Cut

Une autre manière de masquer un jump cut consiste à utiliser la transition Smooth Cut.

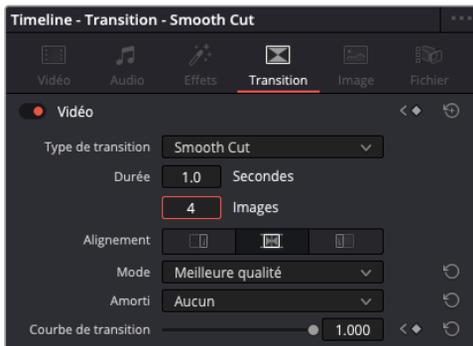
- Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le premier marqueur rouge. Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser la coupe.
Ce type de raccord est assez courant. Ici, il distrait les spectateurs des propos de Miss Rachel.
- Ouvrez la bibliothèque d'effets, sélectionnez le groupe Transitions vidéo (Video Transitions) et dans la catégorie Fondu au noir (Dissolve category), choisissez Smooth Cut.



- 3 Double-cliquez sur la transition Smooth Cut pour l'ajouter au point de coupe.

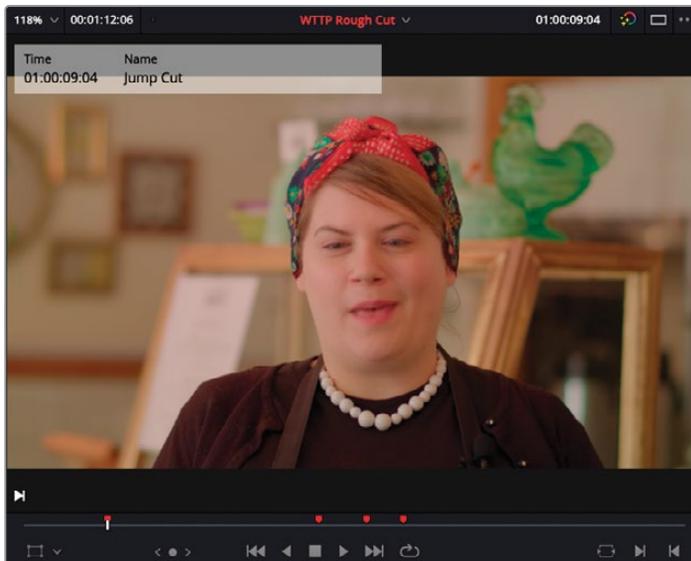


- 4 Sélectionnez la transition Smooth Cut dans la timeline et réglez la durée de la transition sur 4 images dans l'inspecteur.



- 5 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images amont et aval.

Resolve parvient à mélanger les deux jump cut pour ne former plus qu'une seule séquence.



N'abusez cependant pas de cette transition ! Il ne faut pas céder à la tentation d'en faire trop, car vous pourriez finir par déformer les propos de la personne interviewée.

Travailler avec les outils de transition avancés

Pour un débutant, les outils de transition proposés par Resolve sont très faciles à utiliser, et pour les utilisateurs plus expérimentés, les nombreuses options de personnalisation leur permettront d'aller encore plus loin. L'éditeur de courbe de Resolve vous permet de personnaliser les variations de vitesse de toutes vos transitions. Essayons d'en créer une pour notre petit projet.

- 1 Dans la timeline, allez sur le deuxième marqueur.

Il s'agit d'une prise de vue sur une assiette de macaronis au fromage.

- 2 Visionnez le fondu enchaîné qui se trouve à la fin du plan.

Ici, la transition est plutôt réussie, mais le mouvement de la caméra au début du plan aval n'est pas terrible. Si vous posez un début amorti sur la transition, les dernières images du plan amont se fondront dans le plan aval plus lentement, réduisant ainsi le mouvement inesthétique de la caméra. Vous pouvez corriger cela en personnalisant la transition dans l'éditeur de courbes.

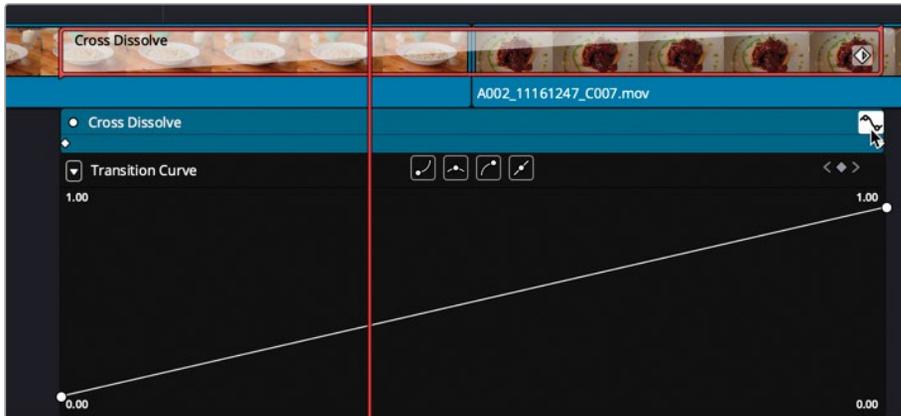
- 3 Cliquez sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom) et sélectionnez la transition. Cliquez sur l'icône en forme de losange pour ouvrir la piste des images clés.



ASTUCE Si vous ne voyez pas le losange sur la transition, zoomez simplement dans la timeline.

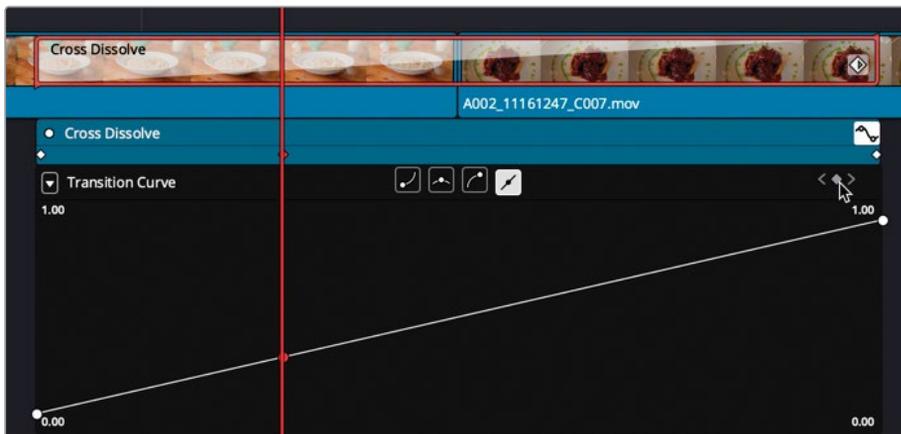
Si vous vouliez simplement déplacer une image clé, vous pourriez utiliser cet éditeur. Cependant, pour personnaliser une courbe d'accélération, vous allez devoir utiliser l'éditeur de courbes.

- 4 En haut à droite de l'éditeur d'images clés, cliquez sur l'icône de l'éditeur de courbes pour l'ouvrir.

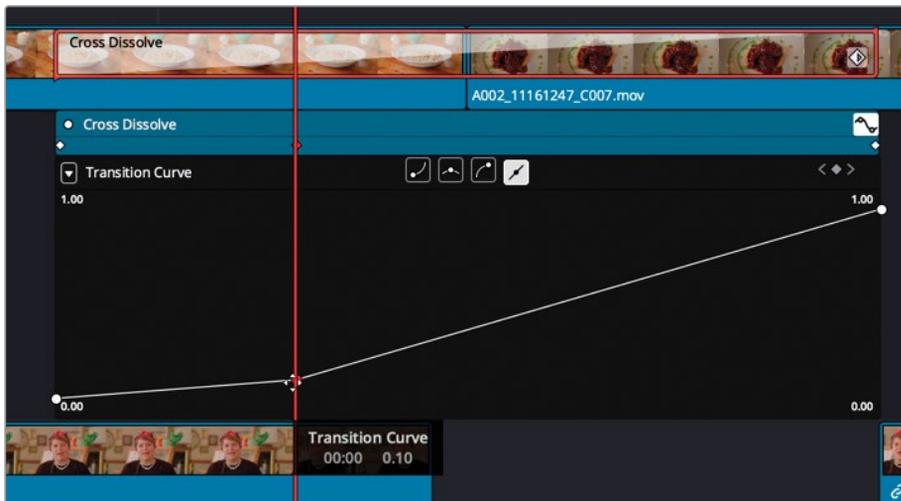


Vous changez la pente de la courbe dans l'éditeur de courbe pour modifier l'accélération de la transition. La transition linéaire par défaut commence en bas à gauche et finit en haut à droite. Mais il est possible de réduire l'inclinaison de la pente pour ralentir la transition. Pour ralentir la vitesse initiale, vous pouvez ajouter un point de contrôle sur la ligne et réduire l'inclinaison entre le point de contrôle de départ et le point que vous venez d'ajouter.

- 5 Déplacez la tête de lecture à un tiers de la transition et cliquez sur Ajouter une image clé (Add Keyframe).



- 6 Déplacez ce point vers le bas jusqu'à ce que la valeur sous Courbe de transition (Transition Curve) indique 0.10.

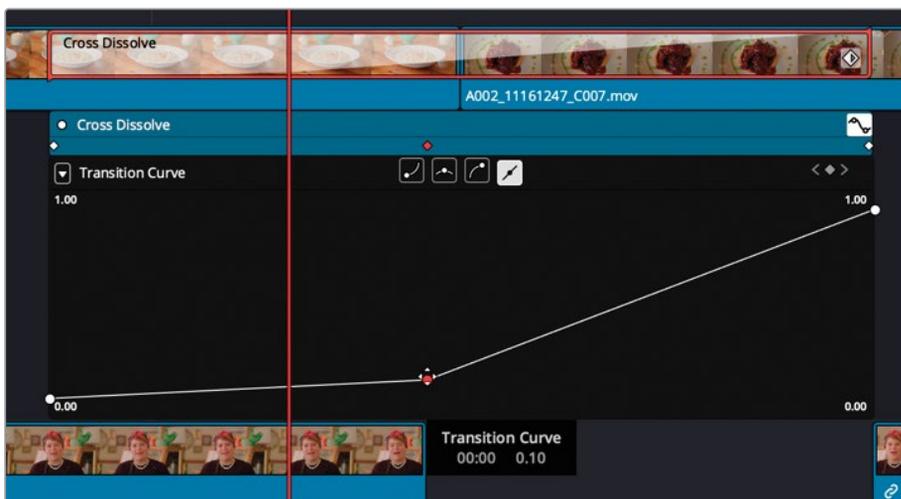


Ce réglage indique qu'à cet endroit précis, la transition n'opère qu'à 10%.

- 7 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images autour de la transition et visualisez le résultat.

Si l'accélération ne masque pas suffisamment le mouvement de la caméra, vous pouvez déplacer le point de contrôle sur l'axe horizontal pour modifier la vitesse.

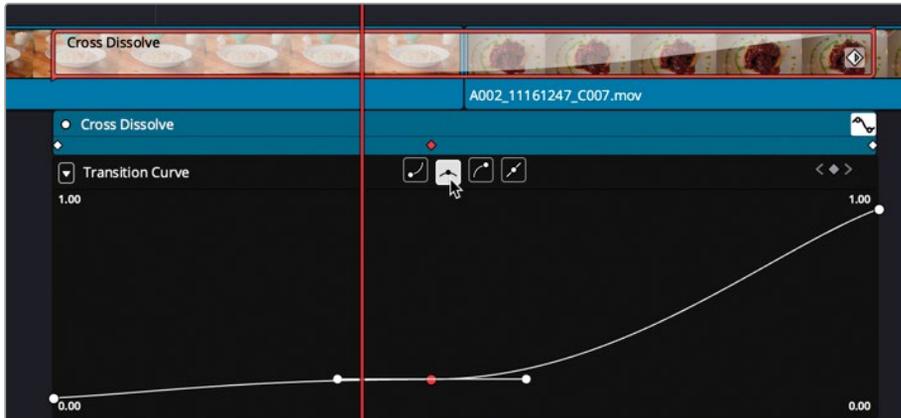
- 8 Dans l'éditeur d'images clés, faites glisser le point de contrôle vers la droite jusqu'à ce qu'il se trouve presque au milieu du plan. De cette façon, la durée du début de la transition sera plus longue.



- 9 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images amont et aval.

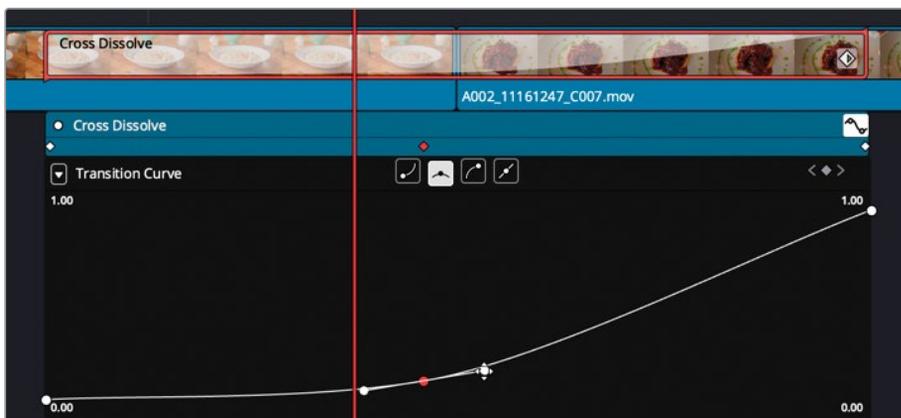
Bien que vous ayez retardé l'accélération, la transition est encore très linéaire. Vous pouvez l'adoucir en utilisant les boutons d'interpolation qui se trouvent en haut de l'éditeur de courbes.

- 10 Avec les images clés sélectionnées, cliquez sur le deuxième bouton d'interpolation pour créer un amorti en début/en fin de transition. Des poignées de Bézier apparaissent pour affiner encore davantage la courbe.



Pour le moment, les poignées de Bézier sont placées sur un axe horizontal. Par défaut, elles vont donc ajouter une pause à la transition. Mais ce n'est pas le résultat que nous voulons obtenir. Nous allons donc déplacer les poignées de manière à ralentir la lente accélération au début du plan.

- 11 Ajustez les poignées de Bézier pour créer une courbe plus fluide.



- 12 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images amont et aval.

- 13** Si le résultat vous convient, vous pouvez refermer l'éditeur de courbes en appuyant de nouveau sur le bouton en haut à droite. Ensuite, refermez l'éditeur d'images clés en appuyant sur le bouton en forme de losange en bas à droite de la transition.

En général, ce type de transitions personnalisées sont appliquées dans des situations spécifiques, mais vous pouvez aussi les enregistrer comme préréglages pour les réutiliser ultérieurement.

Révision

- 1** Qu'est-ce qu'un montage « radio edit » ?
- a) Quand votre montage est utilisé pour la radio et la télévision
 - b) Une version réduite de votre film utilisée pour le contrôle
 - c) Une technique de montage qui permet de se concentrer sur l'audio avant de regarder les images
- 2** Où se trouve l'option qui permet d'afficher les timelines superposées ?
- a) Placez une timeline sur l'autre pour afficher les deux fenêtres.
 - b) Avec le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options)
 - c) Il n'existe pas d'option pour superposer les timelines.
- 3** Où se trouve les options Traitement Vitesse (Retime Process) dans les plans ?
- a) Dans l'option Variation de la vitesse de l'image
 - b) Dans l'inspecteur
 - c) En faisant un double-clic sur un plan
- 4** Quelle transition permet d'atténuer l'effet des jump cut ?
- a) Smooth wipe
 - b) Smooth dissolve
 - c) Smooth cut
- 5** Comment accède-t-on aux outils de transition avancés ?
- a) En faisant un clic droit sur la transition dans la timeline et en choisissant Outils de transition avancés.
 - b) En cliquant sur l'image clé de la transition et sur Courbe de transition.
 - c) Dans l'éditeur de courbes, en cliquant sur Transition dans l'inspecteur.

Réponses

- 1 c) Un « radio edit » consiste à se concentrer sur le montage de l'audio afin de rendre l'interview la plus naturelle possible, avant même de se tourner vers l'image.
- 2 b) Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline.
- 3 b) Dans l'inspecteur, dans l'onglet Vidéo.
- 4 c) Le terme Smooth Cut désigne une transition qui rend les jump cut moins visibles grâce au traitement par flux optique.
- 5 b) Pour ouvrir l'éditeur de courbes d'une transition, cliquez sur le losange, en bas à droite de la transition, puis cliquez sur l'icône représentant l'éditeur de courbes.

Chapitre 4

Monter une scène de dialogue

La première étape pour réussir une scène de dialogue consiste à bien identifier le lieu où se déroule l'action, puis à découper les prises de vue de manière à créer le rythme voulu par le réalisateur. Connue sous le nom de montage *en continuité*, cette technique consiste à alterner les prises montrant tour à tour les personnages et leurs réactions. Ce chapitre explore ces techniques de continuité dans un dialogue. Vous allez commencer par utiliser une des techniques les plus utilisées du cinéma : la technique du champ-contrechamp. Grâce aux outils de montage, de rognage et à la fonction Match Frame de DaVinci Resolve 17, vous réaliserez un montage en un rien de temps.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

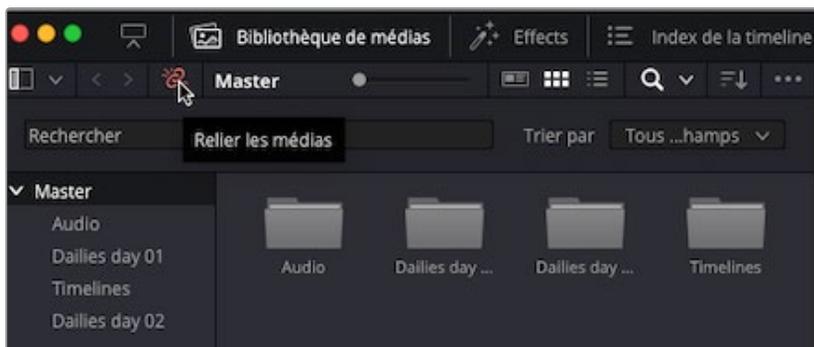
Sélectionner les meilleures prises	180
Respecter la continuité	193
Match Frame avec décalage	199
Finaliser les coupes dans une scène	203
Choisir à partir de plusieurs prises	203
La coupe franche, et après ?	213
Rogner en temps réel	218
Testez vos capacités	221
Mode Trim dynamique	222
Révision	225

Sélectionner les meilleures prises

Même si cette étape initiale prend du temps, il est important de regarder toutes les scènes qui ont été tournées avant de commencer le montage. Cela vous permettra non seulement de choisir les meilleurs moments, mais aussi d'avoir un bon aperçu du contenu. Souvent, il faut travailler avec différentes parties des prises pour obtenir les meilleures performances. En travaillant avec des sous-clips vous êtes en mesure de bien identifier et d'isoler les meilleures parties d'un plan.

Ces sous-clips sont en fait de tout nouveaux plans créés à partir des segments sélectionnés. Grâce à eux, vous n'aurez plus à regarder plusieurs fois les plans à la recherche du moment qui vous intéresse. Pendant le visionnage des rushes, vous pouvez créer des sous-clips dès que vous voyez des images qui pourraient s'intégrer à votre montage.

- 1 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. Allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 04 Dialogue. Sélectionnez le projet **R17 EDITING LESSON 04 DIALOGUE.drp** et cliquez sur Ouvrir (Open).
- 2 Cliquez sur le bouton de la page Montage si celle-ci n'est pas déjà ouverte. Reliez les fichiers médias.

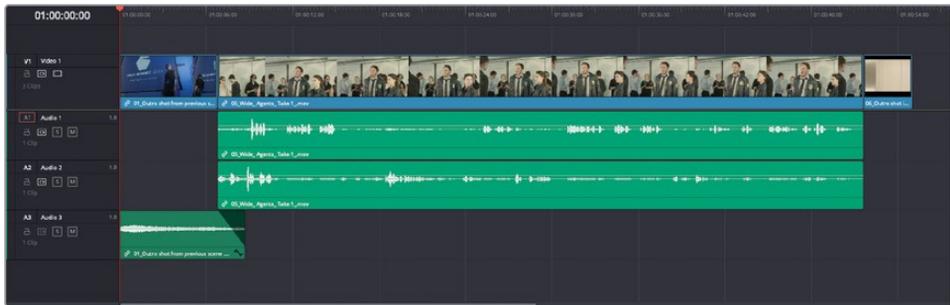


Ce projet contient une série de rushes organisée en chutier.

- 3 Dans la timeline, cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom), placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.



Cette petite partie de la scène est tirée d'un court-métrage de science-fiction où des robots « Syncs » veulent dominer le monde.



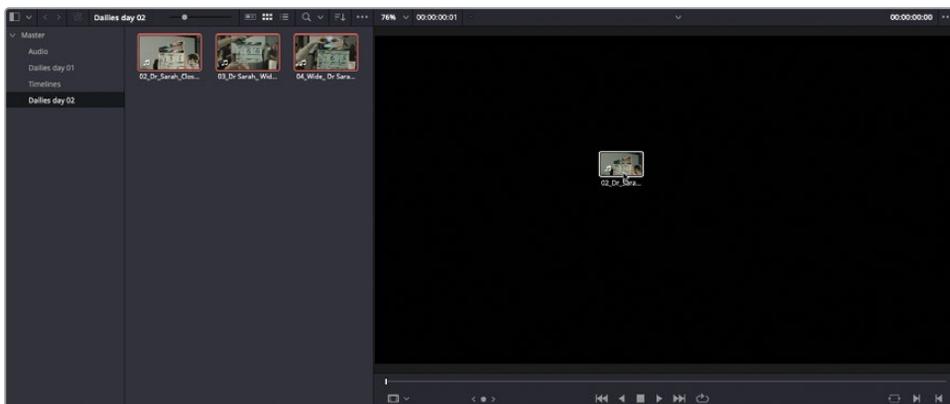
Cette première timeline présente la scène avec une seule prise, mais nécessite d'ajouter quelques prises de la professeure et des scènes de dialogue.

- 4 Dans la liste des chutiers de la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier « Dailies day 02 ».



Ce chutier contient toutes les prises de la professeure Kaminsky.

- 5 Faites glisser les trois plans du chutier vers le viewer source.



Grâce à cette opération, vous pouvez ouvrir ces trois plans simplement en cliquant sur le menu déroulant en haut du viewer.

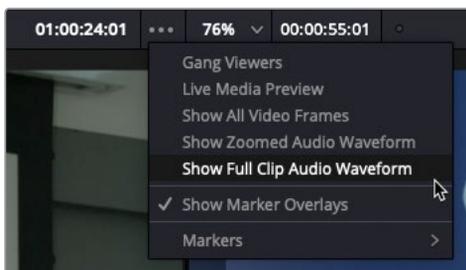


Cela permet de passer d'un plan à l'autre (10 plans max) avec facilité.

- 6 Si le plan **02_Dr_Sarah Close Up_mov** n'est pas déjà ouvert dans le viewer, sélectionnez-le dans le menu déroulant du viewer source. Visualisez le plan.

Le plan commence par un clap, mais ne démarre véritablement qu'après une bonne vingtaine de secondes. Au lieu de regarder ou de survoler des images inutilisables à chaque fois que vous sélectionnez un plan, vous allez créer un sous-clip des images que vous voulez utiliser.

- 7 Dans le menu d'option du viewer source, sélectionnez Afficher la forme d'onde du plan entier (Show Full Clip Audio Waveform) pour vous aider à voir où commence et se termine le dialogue.



ASTUCE Afficher la forme d'onde du plan entier (Show Full Clip Audio Waveform) fonctionne bien pour ces courtes prises. Pour les prises plus longues, vous pouvez utiliser Afficher les formes d'onde zoomées (Show Zoomed Audio Waveform) pour visualiser l'endroit où commencent et se terminent les phrases.

- 8 Survolez les images avant que l'on voie la professeure Kaminsky à gauche de l'écran (vers 01:00:38:00).
- 9 Continuez jusqu'à ce qu'elle tourne la tête, puis interrompez la lecture.
Le réalisateur décide que la scène où l'actrice parle avec l'acteur chauve n'est pas intéressante. En revanche, il veut conserver le reste de la prise.
- 10 Dans le viewer source retrouvez l'endroit où l'acteur s'en va, juste avant qu'elle tourne la tête (vers 01:00:45:00).

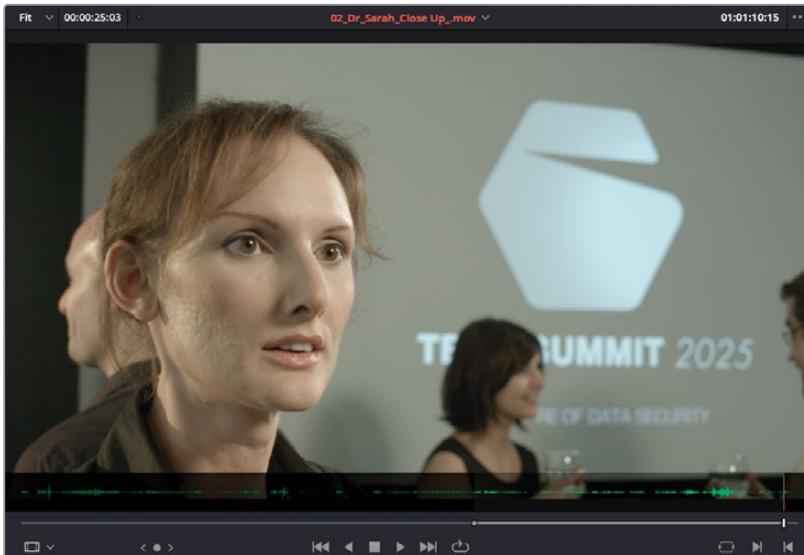


Cet endroit est suffisamment éloigné du début du plan pour qu'on puisse complètement supprimer la séquence précédente. De plus, il constitue un bon point de départ pour le sous-clip.

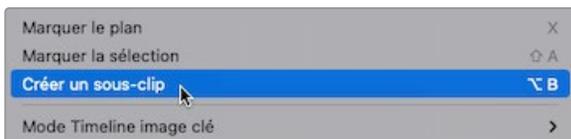
- 11 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.



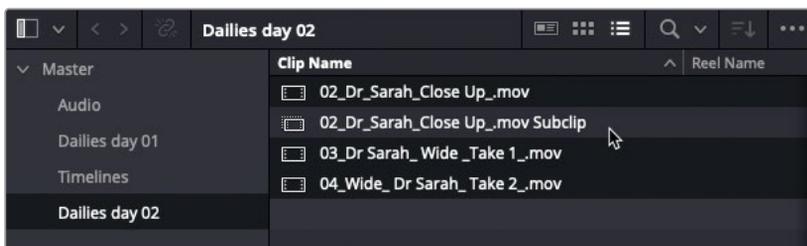
- 12 Laissez le plan défiler jusqu'à ce que le réalisateur dise « Cut », vers 01:01:10:00 et saisissez le point de sortie.



- 13 Pour créer un sous-clip basé sur ces points d'entrée et de sortie, choisissez Marquer > Créer un sous-clip (Mark > Create SubClip), ou appuyez sur Option-B (macOS) ou Alt-B (Windows).



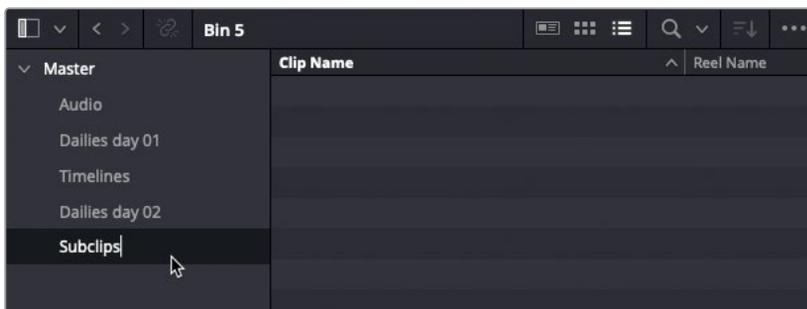
Dans la bibliothèque de médias, un nouveau plan a été créé dans le chutier sélectionné avec le mot sous-clip (subclip) à la fin du nom de plan original.



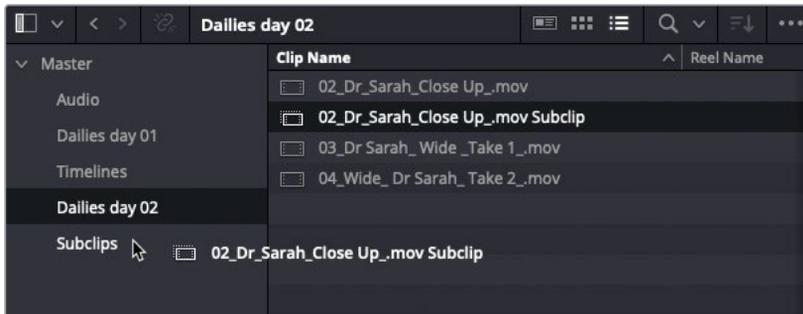
Il serait peut-être plus simple de regrouper tous les sous-clips dans un chutier distinct afin de ne pas les confondre avec les plans originaux.

REMARQUE Un sous-clip peut sembler être une simple copie du plan original, avec des points de sortie et d'entrée. En fait, ce plan n'est pas une copie du plan d'origine, il est le plan d'origine. Vous pouvez donc créer plusieurs sous-clips d'un plan Master, sans prendre davantage de place sur votre espace de stockage.

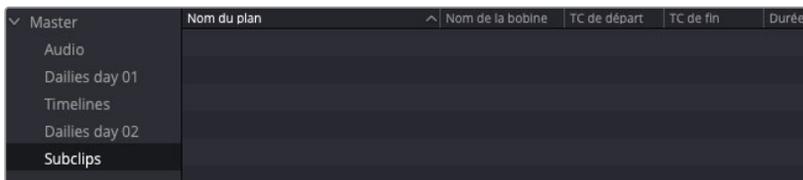
- 14 Pour créer un nouveau chutier, choisissez Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin), ou appuyez sur Cmd-Majuscule-N (OS X) ou Ctrl-Majuscule-N (Windows). Renommez le chutier **Subclips**.



- 15 Déplacez **02_DrSarah_Close_Up_.mov Subclip** du chutier “Dailies day 02” au nouveau chutier Sous-clips.



- 16 Sélectionnez le chutier pour voir le contenu.



- 17 Dans le menu déroulant du viewer source, choisissez **03_DrSarah_Wide_Take 1_.mov** pour l'afficher dans le viewer.



- 18 Lancez la lecture du plan et saisissez le point d'entrée au moment où l'acteur s'éloigne de l'actrice principale, à 01:02:55:00 environ.



- 19 Saisissez le point de sortie juste avant que le réalisateur dise « Couper » (vers 01:03:50:00).



ASTUCE Vous devriez être capable de facilement identifier ces parties du plan avec les formes d'onde.

- 20 Appuyez sur Option-B (macOS) ou Alt-B (Windows) pour créer un nouveau sous-clip directement dans le chutier sélectionné.

	Nom du plan	Nom de la bobine	TC de départ	TC de fin
Master				
Audio	02_Dr_Sarah_Close Up_.mov		01:00:08:18	01:01:11:21
Dailies day 01	03_Dr_Sarah_Wide_Take 1_....		01:02:31:11	01:03:51:00
Timelines				
Dailies day 02				
Subclips				

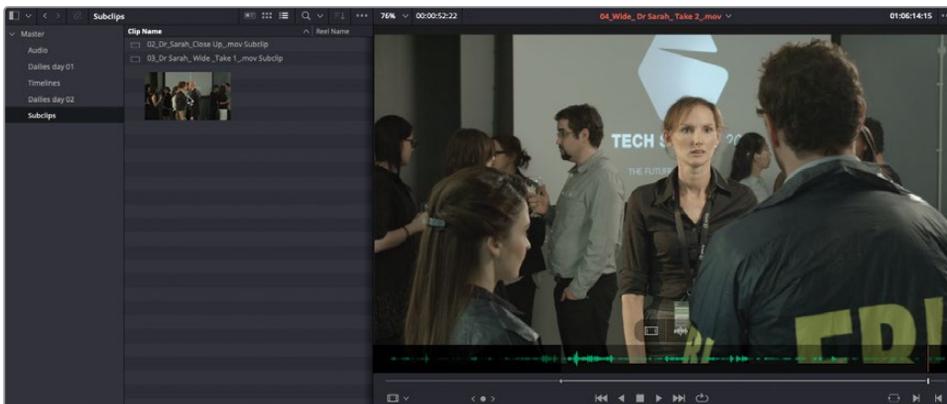
- 21 Dans le menu déroulant du viewer source, choisissez le plan **04_Wide_DrSarah_Take 2_.mov**.
- 22 Il s'agit d'une deuxième prise du plan d'ensemble. Lancez la lecture et saisissez une nouvelle fois le point d'entrée au moment où l'acteur s'éloigne.



23 Saisissez de nouveau le point de sortie juste avant que le réalisateur dise « Couper ».



24 Cette fois-ci, faites glisser le plan du viewer source vers le chutier Subclips.



Le nouveau sous-clip a été ajouté au chutier.

Sous-clips et marqueurs de durée

Un sous-clip est un élément complètement indépendant du plan d'origine. Il n'a rien à voir avec les plans délimités par des marqueurs de durée. Contrairement à ce type de segments, les sous-clips peuvent être organisés en chutiers, être chargés dans le viewer source, être associés à des métadonnées et être montés dans la timeline avec tous les outils de Resolve. Ils peuvent être utilisés comme n'importe quel autre plan.

Vous pouvez convertir les points d'entrée et de sortie en marqueurs de durée en choisissant **Marque > Convertir les points d'entrée/sortie en marqueurs de durée** (Mark > Convert In and Out to Duration Marker) et inversement, en convertissant les marqueurs de durée existants en points d'entrée et de sortie avec l'option **Marque > Convertir les marqueurs de durée en points d'entrée/sortie** (Mark > Convert Duration Marker to In and Out).

Modifier les sous-clips

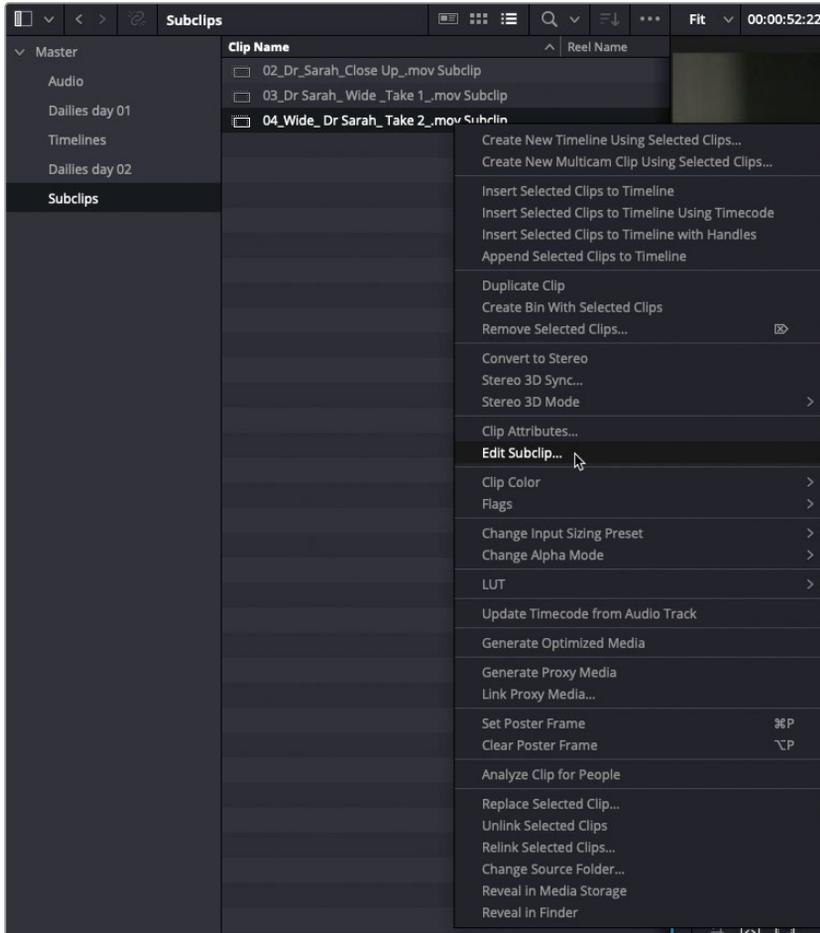
Un inconvénient des sous-clips, c'est que même s'ils renvoient sur les fichiers média originaux, ils sont limités par les points d'entrée et de sortie que vous avez créés. Nous vous recommandons donc de régler les points d'entrée et de sortie légèrement avant et après les images que vous voulez intégrer au plan. De cette façon, vous disposez d'un peu de marge pour rogner vos plans ultérieurement.

Parfois, même en prenant cette précaution, il est possible que vous n'ayez pas suffisamment d'images dans les poignées. Il faudra alors rallonger le sous-clip.

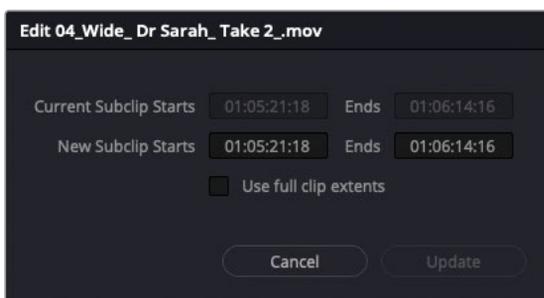
- 1 Double-cliquez sur **04_Wide_DrSarah_Take 2_.mov Sous-clip** pour l'ouvrir dans le viewer source et voir le plan que vous avez créé à l'étape précédente.



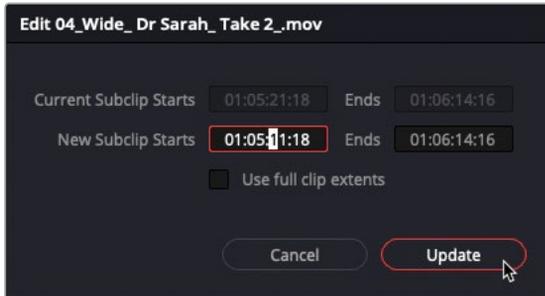
- 2 Dans la bibliothèque de médias, faites un clic droit sur **04_Wide_DrSarah_Take2_.mov Sous-clip** et choisissez Modifier le sous-clip (Edit Subclip).



Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier les valeurs de départ et de fin du sous-clip ou les supprimer complètement.



- 3 Réglez le champ Nouveau sous-clip (New Subclip Start time) pour qu'il commence 10 secondes plus tôt et cliquez sur Mettre à jour (Update).



4

Le viewer source met alors à jour la position des points d'entrée et de sortie pour refléter le changement. Désormais, l'acteur chauve apparaît de nouveau dans le segment.



Maintenant que vos sous-clips ont été créés, vous pouvez commencer par les monter dans la timeline actuelle et construire votre scène.

Respecter la continuité

Vous allez utiliser la prise de de la timeline comme référence pour le montage dialogue et d'autres prises pour les mouvements des acteurs. Vous allez aussi utiliser d'autres fonctionnalités propres à DaVinci Resolve pour ajouter des gros plans et des plans de réactions créant une continuité temporelle et spatiale.

- 1 Assurez-vous que la timeline **01 Edit Start** est ouverte dans le viewer timeline. Au besoin, vous pouvez la sélectionner dans la liste déroulante en haut du viewer timeline.



ASTUCE Vous pouvez choisir la façon dont les timelines des projets sont organisées dans DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Interface (DaVinci Resolve > Preferences > User > UI Settings), et dans le menu déroulant Trier par timeline (Timeline Sort Order).

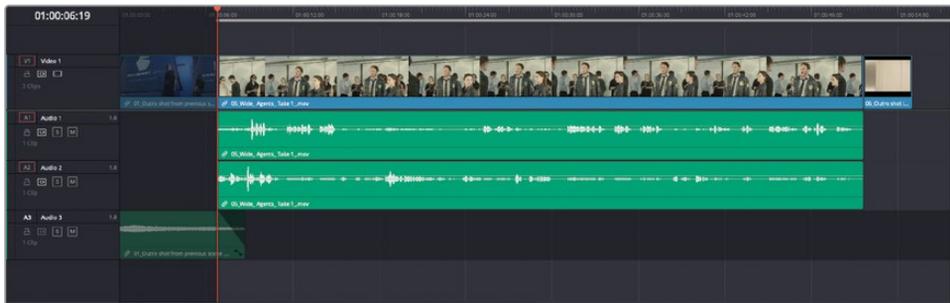
Cette timeline va servir de master à notre séquence.

- 2 Lancez la timeline pour vous rappeler des phrases du dialogue et du déroulement de la scène.

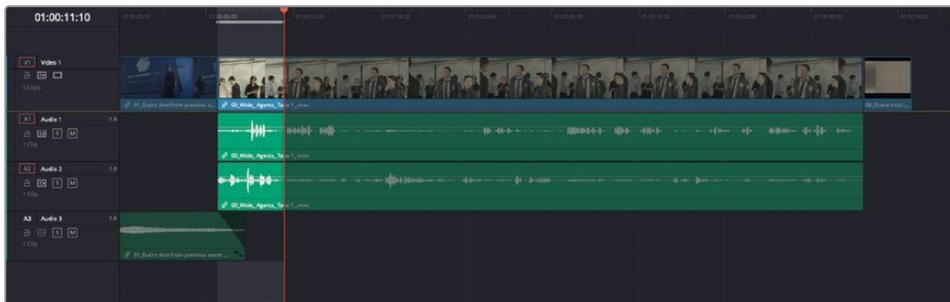


La séquence se concentre sur les agents du FBI, c'est donc à vous de choisir si vous voulez insérer des images de l'actrice en contrechamp. De cette façon, vous pouvez supprimer les intonations ou les pauses du dialogue qui ne sont pas naturelles. Comme avec les autres étapes de ce chapitre, concentrez-vous sur le rythme du dialogue pour donner l'impression que les personnages ont une conversation fluide.

- 3 Dans la timeline « Party's over edit », placez la tête de lecture sur le raccord entre les deux premiers plans et saisissez un point d'entrée.



- 4 Lancez la lecture du plan et saisissez le point de sortie avant que l'agent Jenkins dise « I'm Agent Jenkins... »



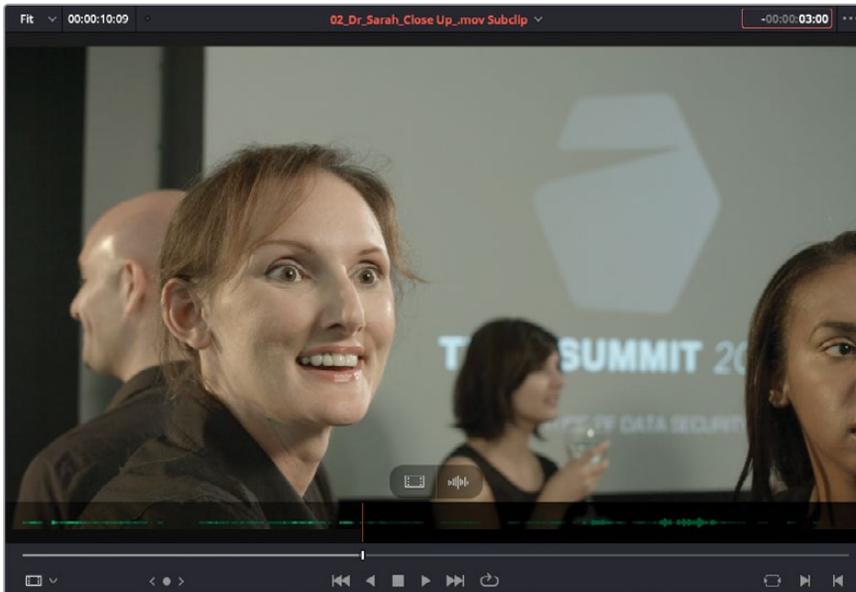
- 5 Dans le chutier Sous-clip, double-cliquez sur le plan **02_DrSarah_Close Up_.mov** **Sous-clip** pour l'ouvrir dans le viewer source.

Vous commencerez par saisir le point d'entrée et de sortie, pas parce que vous voulez réaliser un montage en backtiming, mais parce qu'il sera plus facile de repérer la même phrase du dialogue.



- 6 Saisissez le point de sortie sur **02_DrSarah_Close Up_.mov Subclip** juste après que Kaminsky dise, “Ah yes?”

Seules quelques secondes suffisent pour que le spectateur situe le contexte de cette scène et identifie le personnage principal.



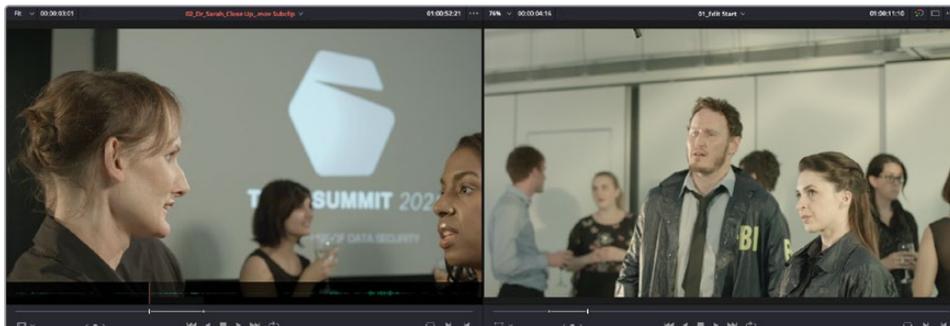
- 7 Dans le viewer source, saisissez **+300** pour déplacer la tête de lecture à 3 secondes plus tard.

Comme ce dialogue n'est pas vraiment important, c'est le bon endroit pour commencer la prise.

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

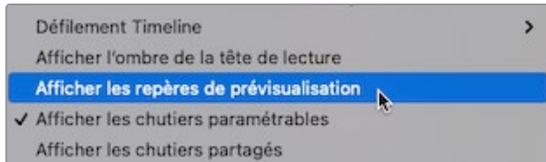


Attendez. Vous avez ajouté quatre points (un point d'entrée et de sortie dans la timeline et un point d'entrée et de sortie dans le viewer source). En outre, alors que les quatre points marqués sont bien placés, les durées des deux sélections diffèrent : en haut à gauche des viewers source et timeline, la durée est réglée sur 03:01 pour la source et autour de 4:15 pour la timeline (en fonction de là où vous avez placé le point de sortie de la timeline).



Vous l'avez sans doute compris, la plupart des options de montage de DaVinci Resolve suivent un montage en trois points. Seuls trois de ces quatre points sont donc valides pour les options de montage Écraser (Overwrite) ou Insérer (Insert). Vous pouvez, cependant prévisualiser quelles marques Resolve utilisera.

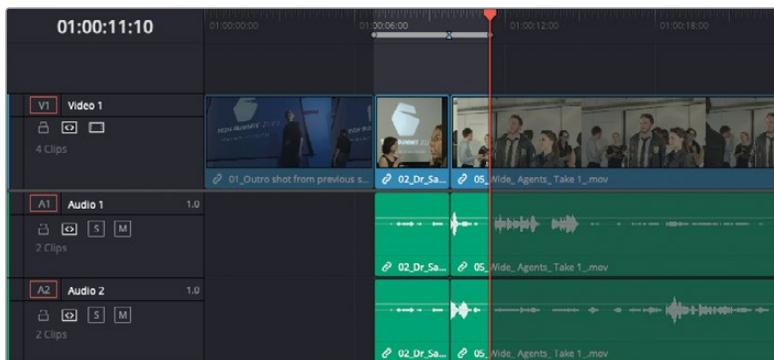
- 9 Choisissez Affichage > Afficher les repères de prévisualisation.



Les repères de prévisualisation permettent d'afficher un indicateur virtuel sur la règle temporelle afin de savoir où se terminera la séquence que vous avez définie.



- 10 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Écraser (Overwrite) ou sur la touche de fonction F10.



Ce type de montage est limité par le plan source le plus court. On entend de nouveau la phrase prononcée dans le plan précédent, et une pause avant que l'Agent Jenkins dise sa réplique. Si vous continuez, il faudrait modifier la durée de la pause pour respecter la continuité de la scène.

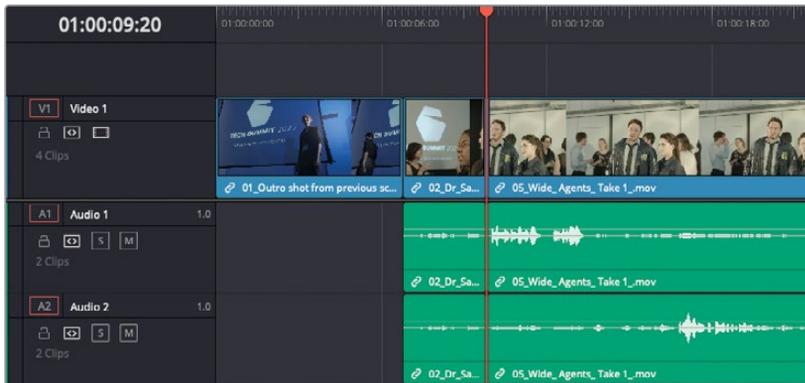
- 11 Choisissez Édition > Annuler (Edit > Undo), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).

Heureusement, Resolve propose l'option Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) qui écrase le plan source et décale tous les plans aval en un seul clic. Cette option de montage permet de remplacer le segment sélectionné par un plan d'une durée différente, sans laisser d'espace vide ni écraser les plans adjacents.

Dans ce cas, Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) utilise tous les points d'entrée et de sortie que vous avez marqués il s'agit donc d'un *montage à quatre points*.



- 12 Choisissez Édition > Écraser et Ripple (Edit > Ripple Overwrite) ou appuyez sur Majuscule-F10.



Dans la timeline, visualisez les images qui entourent le raccord et assurez-vous que vous avez bien écrasé la partie du plan qui ne vous intéressait pas. Le début du plan devrait avoir été remplacé par un gros plan de l'actrice. Les images situées entre le repère de prévisualisation et le point de sortie de la timeline ont été automatiquement supprimées grâce à l'option Écraser et Ripple (Ripple Overwrite).

Match Frame avec décalage

Continuons notre montage en ajoutant un autre plan de la conférencière en contrechamp. Cette fois-ci, nous allons utiliser la fonction Match Frame de Resolve afin de conserver la synchronisation entre le plan source et la timeline. L'ajout de prises de vue en contrechamp sera ainsi facilité.

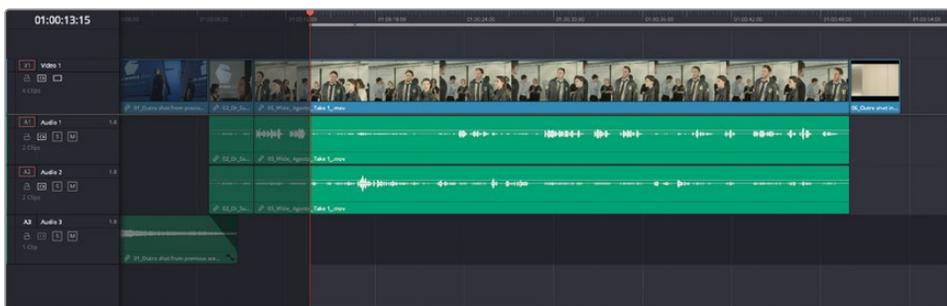
1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture à la fin du plan **02_DrSarah_Close Up_.mov Sous-clip**.

2 Lisez les plans jusqu'à ce que la conférencière dise « l'll catch up with you later ».

Il serait intéressant de voir en premier lieu la réaction de l'actrice, agacée par l'intrusion des agents du FBI à sa soirée, puis de revenir sur l'attitude impatiente des agents.

3 Placez la tête de lecture de la timeline entre les phrases de l'agent et de la conférencière : « We need you to come with us right away » et « hum », environ trois à quatre secondes après le point de coupe précédent.

4 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée dans la timeline.



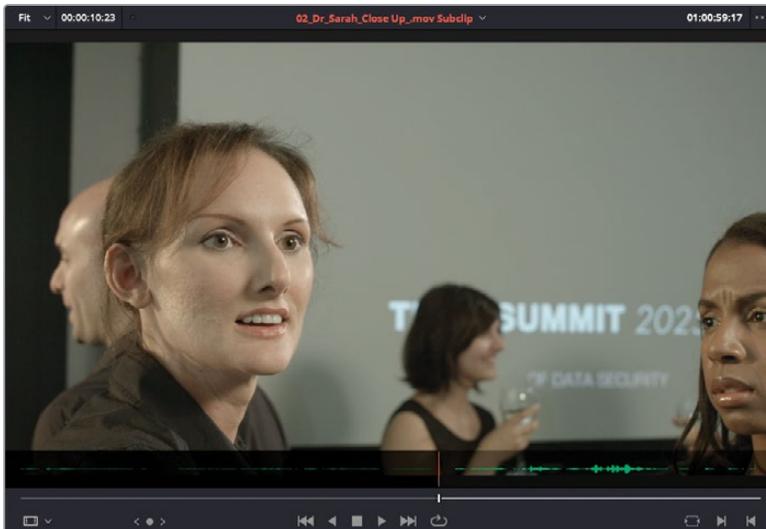
Vous allez maintenant vous concentrer sur le plan source que vous voulez insérer. Comme les répliques entre la scène en gros plan (dans le viewer source) et le plan rapproché des agents (dans la timeline) sont identiques, il faut trouver l'endroit dans le plan source qui correspond à l'image affichée sous la tête de lecture de la timeline. Heureusement, avec DaVinci Resolve, vous avez accès à la fonction de Match frame qui permet de retrouver l'image correspondante sans effort.

- 5 Sans déplacer la tête de lecture, faites Option double-clic (macOS) ou Alt double-clic (Windows) n'importe où sur le plan **02_DrSarah_Close Up_.mov Sous-clip**.



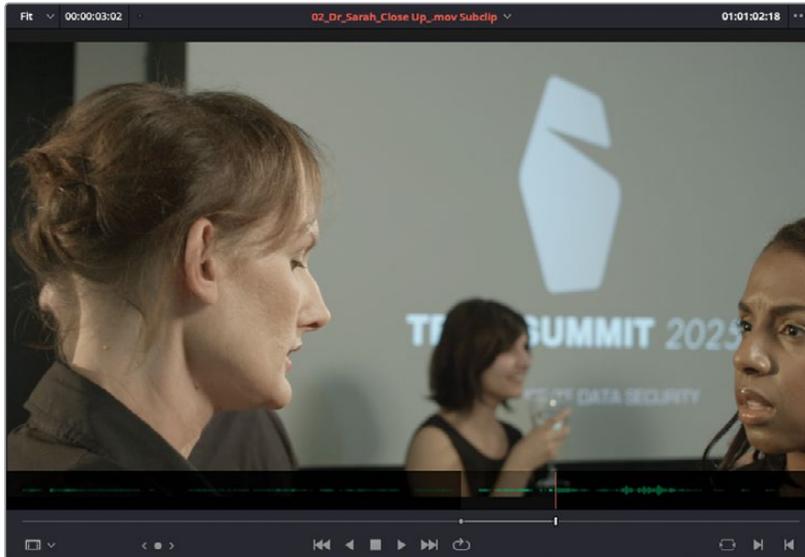
Celui-ci s'affiche dans le viewer avec les points d'entrée et de sortie préalablement saisis. La tête de lecture dans le viewer source est décalée de trois à quatre secondes par rapport au point de sortie (décalage identique à celui appliqué sur la timeline). C'est à ce moment que la conférencière interrompt sa conversation avec son assistante. Nous allons placer le point d'entrée suivant.

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



Plaçons le point de sortie après que l'assistante lui demande si tout va bien et quand la conférencière se retourne vers l'agent du FBI.

- 7 Visualisez le plan dans le viewer source, puis marquez le point de sortie après que la conférencière ait dit « Yeah yeah », et qu'elle ait tourné la tête, vers 01:01:02:00.



Ici, un repère apparaît sur la timeline, il s'agit d'un point de sortie possible.

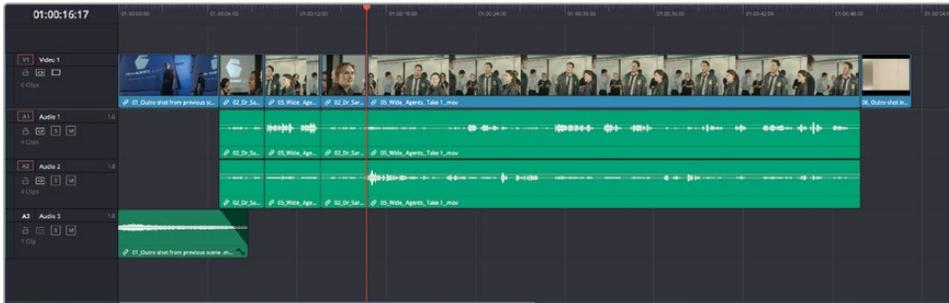


- 8 Appuyez sur Q pour aller sur le viewer de la timeline et lancez la lecture. Saisissez le point de sortie juste après que l'assistante ait dit « Is everything ok, Sarah ? », mais avant que la conférencière ait pu répondre.



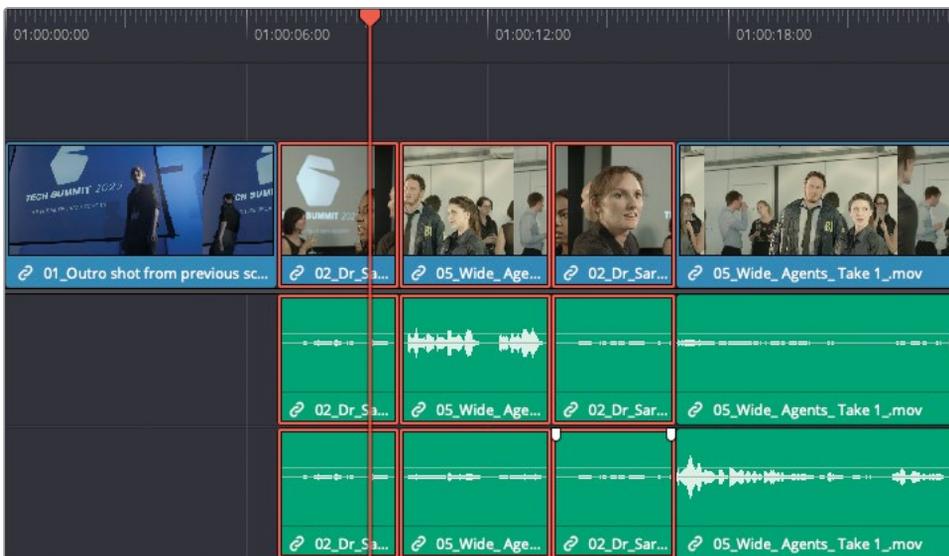
Vous avez sans doute remarqué que le point de sortie de timeline devrait se situer quelques images après le repère de prévisualisation. C'est très peu, mais il vaut mieux le faire maintenant.

- Appuyez sur Majuscule-F10 pour insérer votre plan en montage Écraser et Ripple (Ripple Overwrite).



Maintenant que vous avez placé vos images en champ-contrechamp, il est temps de revoir vos coupes.

- Dans la timeline, sélectionnez les trois premières prises de la professeure et des agents et appuyez sur / (barre oblique) pour lire la sélection actuelle.



Ce type de montage en champ-contrechamp permet de créer un ours de la scène. Grâce à la fonction de Match frame, vous pouvez facilement conserver le même décalage sur le plan source et sur la timeline.

Finaliser les coupes dans une scène

Il reste quelques petites choses à faire avant de pouvoir montrer cette scène au réalisateur. En utilisant la prise **04_Wide_Dr Sarah_Take 2_.mov Subclip** et l'option de montage Écraser et Ripple (Ripple Overwrite), montez les répliques suivantes de la professeure Kaminsky sur la timeline **01_Edit Start**.

- 1 « I'm sure it's fine...Are you going to tell me what this is about? »
- 2 « My help? Sorry, you'll have to do better than that. »
- 3 « You mean, like, a virus? That wouldn't be possible. »
- 4 Pour vous entraîner encore un peu, essayez d'intégrer les images suivantes avec l'option de montage Écraser (Overwrite) :
- 5 Ajoutez un plan de réaction de la professeure Kamisky quand l'agent dit « we believe one of your Syncs is carrying... »
- 6 Et celle-ci, « I need you to tell me everything you know about the Syncs... »

Visualiser la timeline finalisée

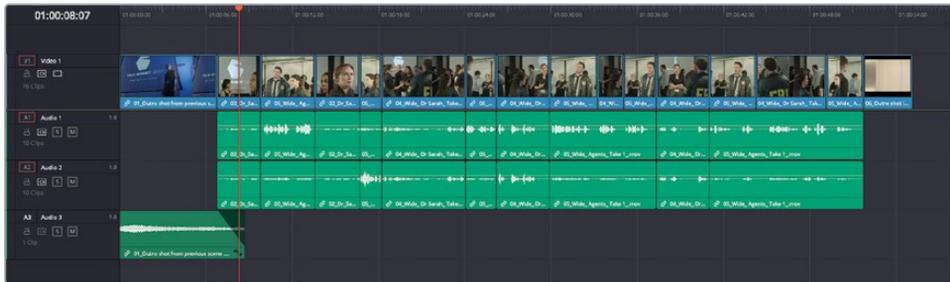
Si vous voulez visualiser la timeline finalisée avec les étapes décrites dans ce chapitre, allez sur Fichier > Importer la timeline > Importer AAF, XML, DRT, ADL (File > Import Timeline > Import AAF, XML, DRT, ADL) et allez sur R17 Editing/Lessons/Lesson 04 Dialogue/**Sync Scene Rough Cut.drt**.

Choisir à partir de plusieurs prises

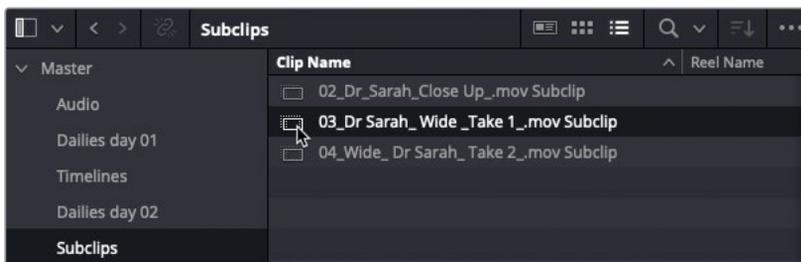
Lorsque vous montez une scène de dialogue, il peut être tentant de ne placer des coupes que sur les répliques. Cependant, le montage d'une scène de dialogue est bien plus complexe qu'il n'y paraît. Il faut en effet tenir compte des mots, mais aussi du regard, des mouvements de lèvres et de la gestuelle des acteurs. Tous ces éléments permettent de recréer l'émotion d'une scène. Ainsi, même si la continuité du dialogue est parfaitement respectée, il faudra peut-être rechercher d'autres prises où le jeu des acteurs est plus adapté.

Si vous comparez plusieurs prises pendant le montage, il est fort à parier que vous apporterez de nombreuses modifications à la timeline. Par exemple, imaginez si le réalisateur préfère voir un plan d'ensemble de la professeure, plutôt qu'un gros plan. Pour commencer, vous allez utiliser l'option de montage Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) pour échanger la première prise de la professeure.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture sur le plan **02_Dr_Sarah_CloseUp Sous-clip**.



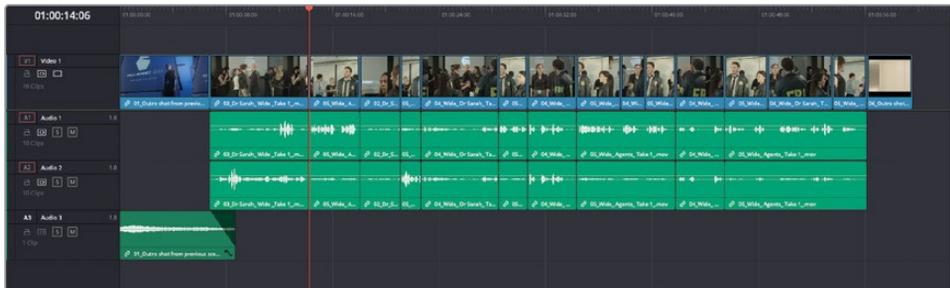
- 2 Dans le chutier Subclips, double-cliquez sur le plan **03_Dr Sarah_Wide_Take 1_mov Sous-clip** pour l'ouvrir dans le viewer source.



- 3 Lancez la lecture du début du sous-clip jusqu'à ce que de la professeure Kaminsky dise « yeah, yeah » et saisissez le point de sortie.

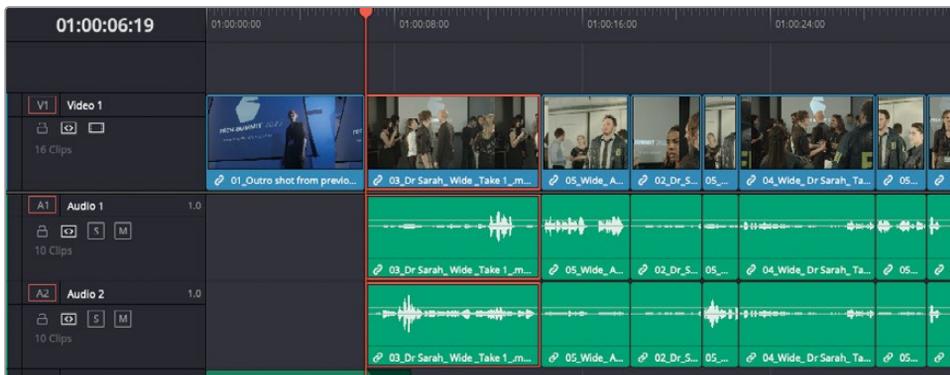


- Appuyez que Majuscule-F10 pour appliquer l'option de montage Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) sur le plan dans la timeline.



Cette option échange les deux prises.

- Appuyez sur la flèche vers le haut pour aller au début du nouveau plan dans la timeline, appuyez sur Majuscule-V pour sélectionner le plan et sur / (barre oblique) pour lancer la sélection.



Même si nous n'avons réglé qu'un seul point de sortie, l'option Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) utilise le début du sous-clip et les points d'entrée et de sortie du plan sélectionné pour finaliser le montage à quatre points. Voilà un bel exemple de la puissance de cette fonction.

Sélecteur de prises

Dans l'exemple ci-dessus, l'option Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) facilite l'échange des prises dans la timeline, cependant la plupart des monteurs vous diront qu'un réalisateur s'en satisfait rarement et veut souvent voir plusieurs options les unes à la suite des autres. Heureusement, grâce au sélecteur de prises de DaVinci Resolve, le processus est véritablement optimisé.

- Dans la timeline, positionnez la tête de lecture sur le plan **03_Dr Sarah_Wide_Take 1_mov Sous-clip**.

Le réalisateur se demande à quoi ressemblerait cette scène avec un plan d'ensemble, plutôt qu'un gros plan.



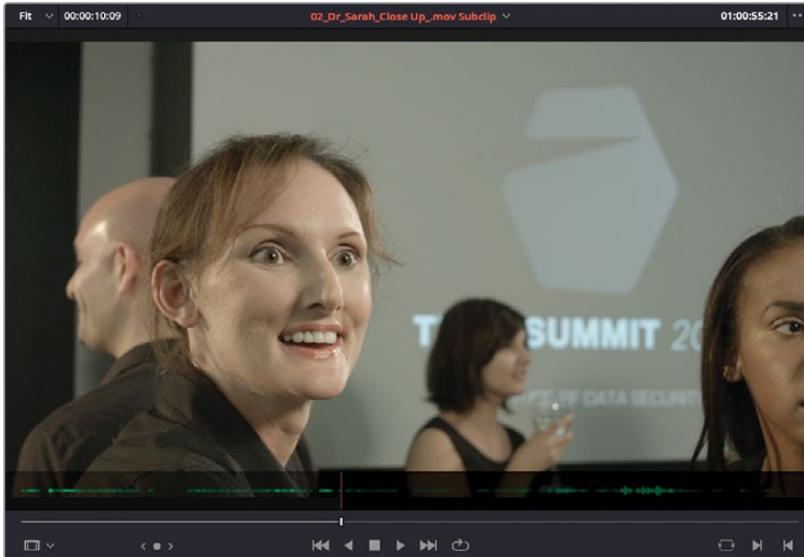
- 2 Dans la liste des plans du viewer source, sélectionnez le sous-clip **02_Dr_Sarah_CloseUp.mov** pour l'afficher.

Il va falloir réinitialiser les points d'entrée et de sortie autour de la section d'ouverture de ce sous-plan.

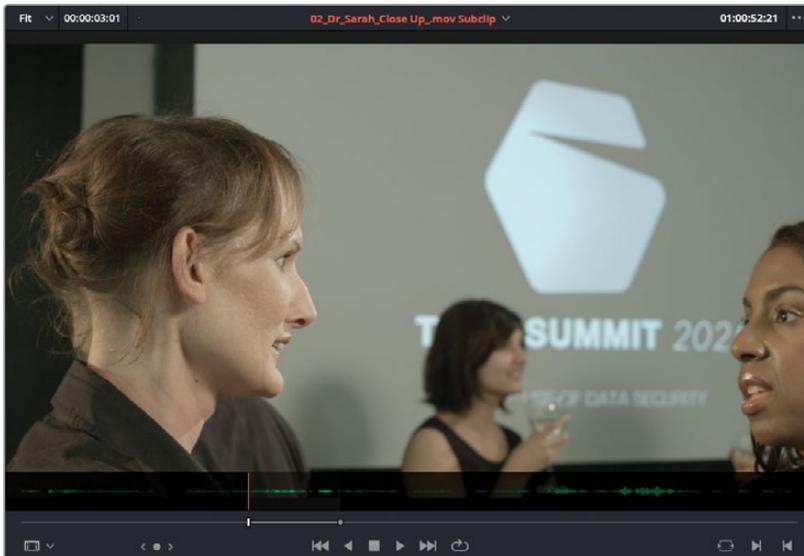
- 3 Dans le viewer source, saisissez **-1000** pour déplacer la tête de lecture à 10 secondes plus tôt.



- 4 Lancez la lecture jusqu'à ce que l'Agent Jenkins dise, « I'm Agent Jenkins... » (vers 01:00:55:00) et ajoutez un point de sortie.

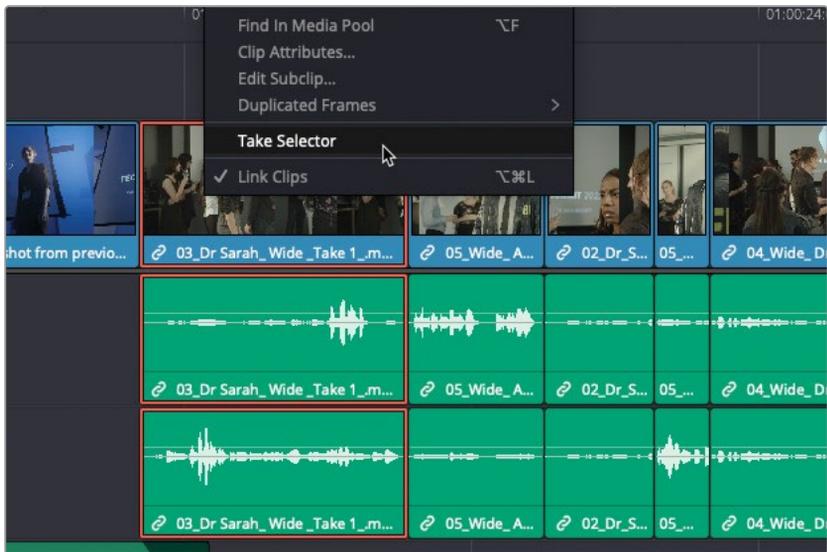


- 5 Saisissez **-300** pour déplacer la tête de lecture de 3 secondes vers l'arrière et ajoutez un point d'entrée.

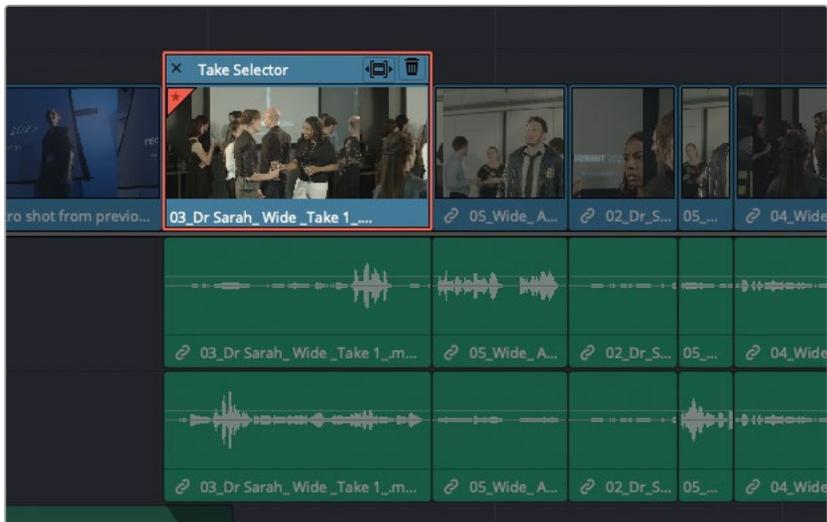


Pour comparer (sans remplacer) ce plan avec celui qui se trouve déjà sur la timeline, vous pouvez utiliser le sélecteur de prises de Resolve.

- 6 Dans la timeline, faites un clic droit **03_Dr Sarah_Wide_Take 1_mov** sous-clip et choisissez Sélecteur de prises (Take Selector) ou Plan > Sélecteur de prises (Clip > Take Selector).

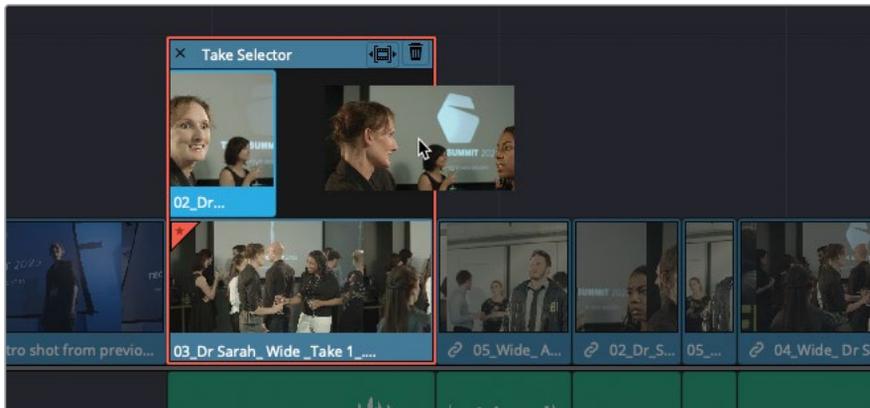


Cet outil est activé pour le plan sélectionné.



Cet outil peut contenir plusieurs prises. Un seul plan sera visible lors de la lecture de la timeline, même si le sélecteur contient plusieurs autres plans. Ils sont gardés en réserve en cas de besoin.

- 7 Du viewer source, faites glisser **02_Dr_Sarah_CloseUp.mov Sous-clip** sur le sélecteur dans la timeline.

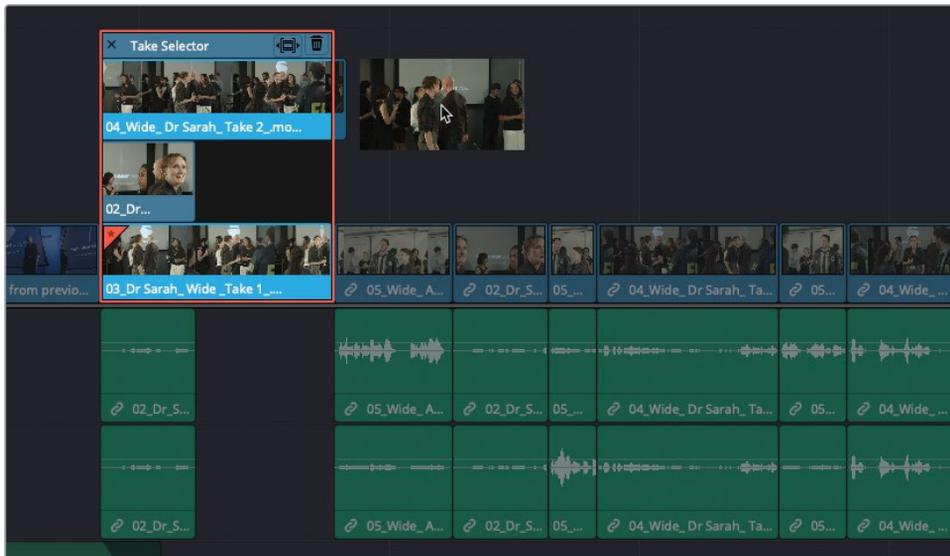


Les deux plans s'affichent désormais l'un sur l'autre. Vous pouvez ajouter autant de prises que vous voulez dans le sélecteur.

- 8 Dans le chutier Sous-clips, double-cliquez sur le plan **04_DrSarah_Wide_Take 2_.mov Sous-clip** pour l'ouvrir dans le viewer source.
- 9 Saisissez le point d'entrée juste avant que la professeure Kaminsky salue son amie et dise « Hey ».
- 10 Saisissez le point de sortie lorsque la conférencière se retourne et dit « yeah ».

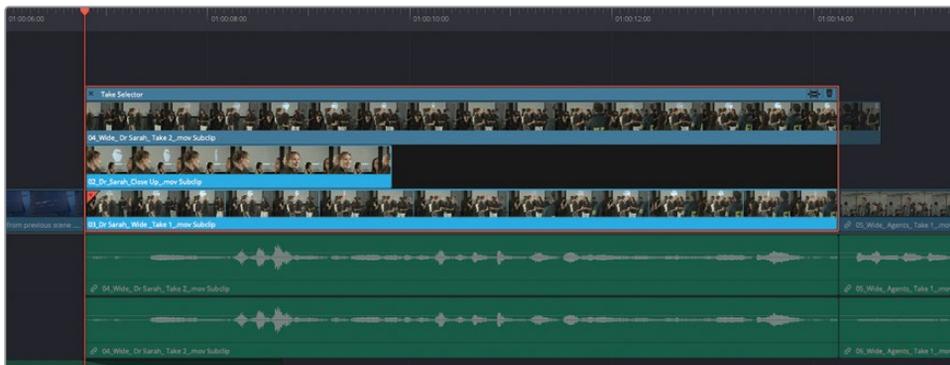


- 11 Faites de nouveau glisser ce plan **04_DrSarah_Wide_Take 2_.mov Sous-clip** sur le sélecteur de prises dans la timeline.



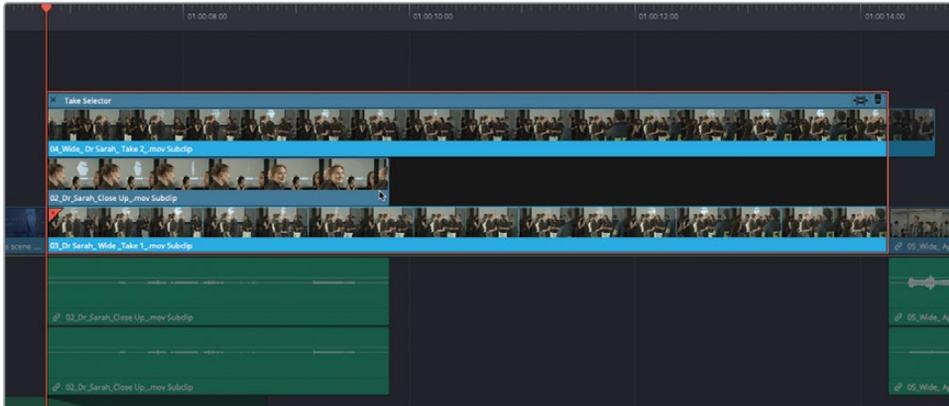
ASTUCE Vous pouvez aussi glisser les plans directement du chutier vers le sélecteur de prises.

Les trois prises sont désormais visibles dans le sélecteur de prises. Celle qui a été ajoutée la plus récemment est toujours active, mais vous pouvez cliquer sur le plan de votre choix pour le voir dans la timeline.



ASTUCE La prise sélectionnée dans le sélecteur de prises apparaît légèrement grisée, correspondant ainsi à la couleur des autres plans de la timeline.

- 12 Dans le sélecteur de prises, cliquez sur le plan du milieu pour le sélectionner.

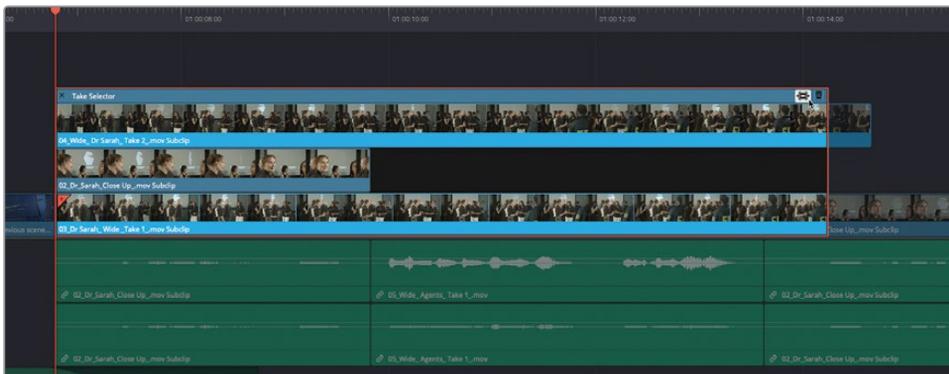


- 13 Appuyez sur / (barre oblique) pour regarder la scène avec ce plan.

Cette prise plus courte se conforme à la durée de la prise originale dans la timeline. Si vous sélectionnez un plan plus long ou plus court que le plan original, vous pouvez décaler la timeline avec l'outil Ripple pour que la timeline s'ajuste au plan sélectionné.

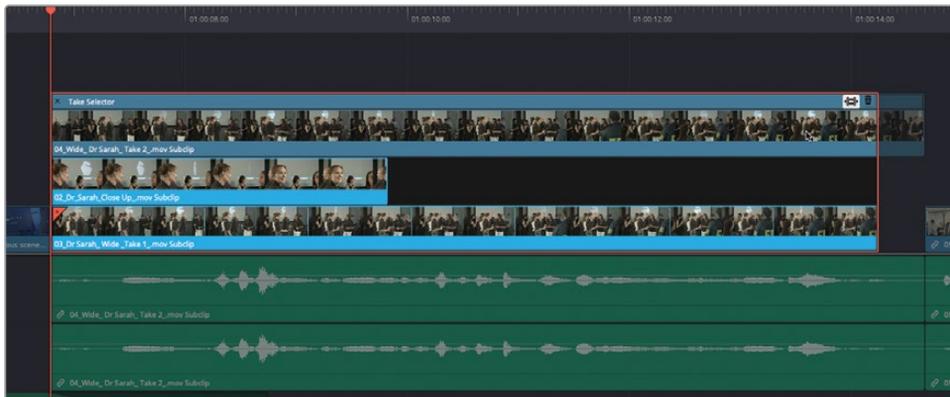


- 14 En haut à droite du sélecteur, appuyez sur le bouton de décalage.

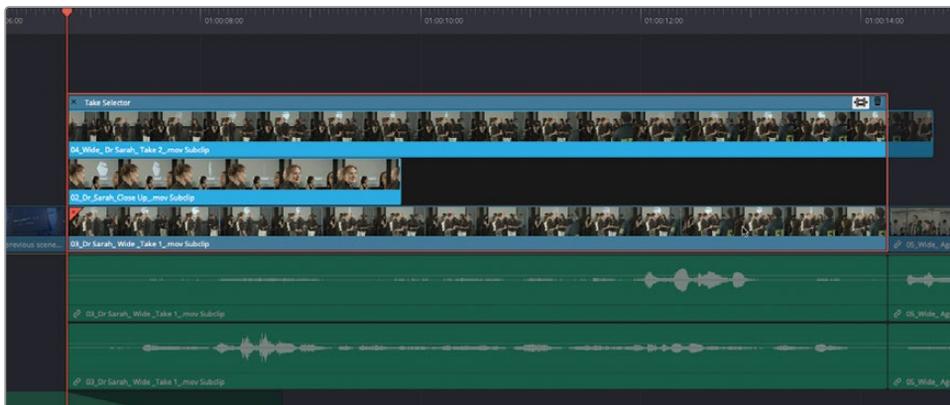


La timeline s'ajuste pour correspondre à la durée de la prise la plus courte.

- 15 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.
- 16 Dans le sélecteur de prises, cliquez sur le plan du haut pour le sélectionner à son tour.



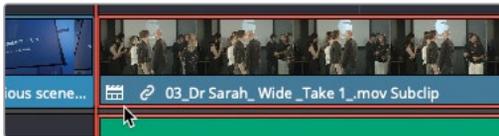
- 17 Placez la tête de lecture au début du plan, puis lancez la lecture.
Le plan d'ensemble (celui du milieu) offre un meilleur aperçu de l'environnement dans lequel évoluent les acteurs. C'est cette prise que vous allez choisir pour le montage final.
- 18 Dans le sélecteur de prises, cliquez sur le plan du milieu pour le sélectionner.



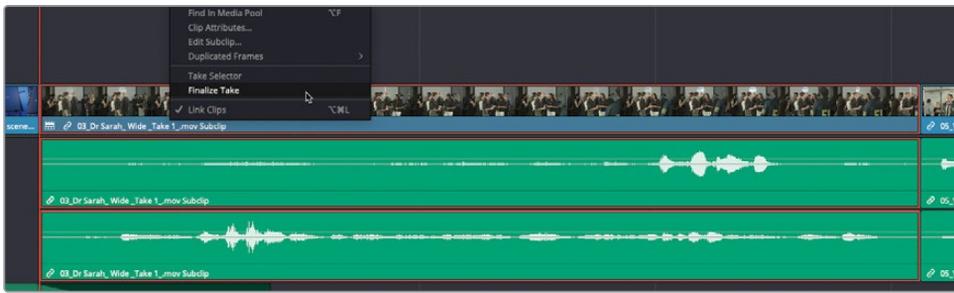
- 19 En haut à gauche du sélecteur, appuyez sur la croix pour refermer l'outil.



ASTUCE Ici, vous pouvez réouvrir le sélecteur et continuer de revoir les différentes prises pour choisir la scène d'ouverture. Double-cliquez sur l'icône du sélecteur en bas à gauche du plan dans la timeline.



20 Faites un clic droit sur le plan et choisissez Finaliser la prise (Finalize Take).



Finaliser la prise supprime le sélecteur et toutes les autres prises de la timeline. Il ne reste que la scène choisie par le réalisateur.

La coupe franche, et après ?

Une coupe franche placée en ouverture et en fermeture de plans audio et vidéo est souvent un peu abrupte et inadaptée. Un montage *Split*, souvent appelé *Montage en L* ou *Montage en J*, décale l'audio par rapport à la vidéo (et inversement). Cette technique permet de créer des transitions plus naturelles entre les plans.

Le montage Split le plus connu est le montage en J. Le son du plan se fait entendre quelques secondes avant l'image. C'est d'ailleurs comme cela que l'on perçoit le monde : si une voiture klaxonne au loin, on va d'abord entendre le bruit du klaxon, puis se retourner pour voir ce qu'il se passe.



Dans un montage en L, la vidéo apparaît avant l'audio. Cette technique est souvent utilisée lorsque l'on veut montrer les réactions des personnages.

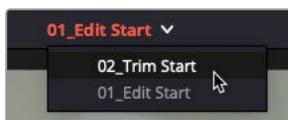


Dans Resolve, vous pouvez réaliser des montages en J ou en L de différentes manières. Regardons de plus près le montage en J : audio puis vidéo.

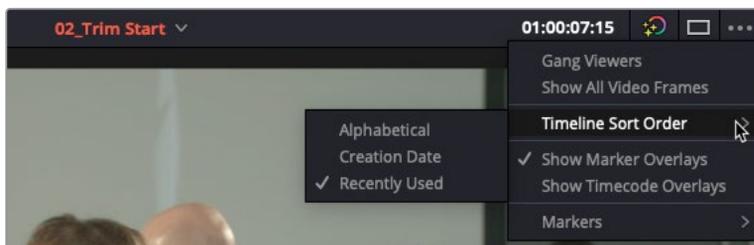
Rallonger les coupes

Pour commencer une série d'exercices de rognage, vous allez utiliser une timeline sur laquelle des plans ont déjà été montés. Le premier exercice se concentre sur une manière rapide et courante de créer un montage Split avec la tête de lecture comme guide pour étendre la vidéo et l'audio d'un plan.

- 1 Dans le menu déroulant du viewer timeline, sélectionnez la timeline **02 Trim Start** pour la charger.

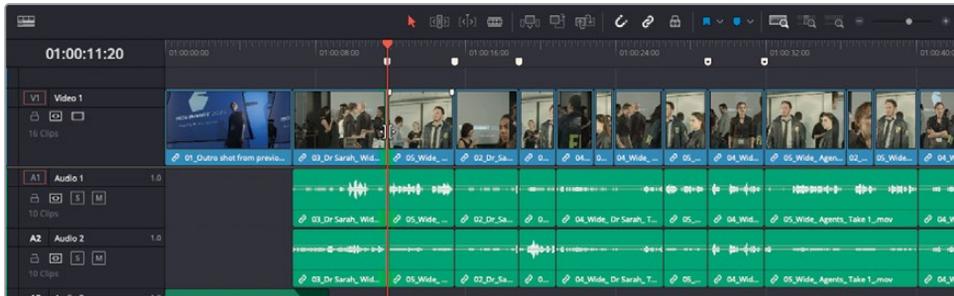


REMARQUE Cliquez sur le menu d'option du viewer timeline pour choisir l'ordre.



Cette timeline est la suite de toutes les opérations de montage réalisées dans ce chapitre. Elle inclut des coupes additionnelles que vous pouvez utiliser pour vous entraîner.

-
- 2 Dans la timeline, sélectionnez la coupe au niveau du premier marqueur blanc sur le deuxième et troisième plan, **03_Dr Sarah_Wide.mov Subclip** et **05_Wide_Agents_Take 1.mov**.

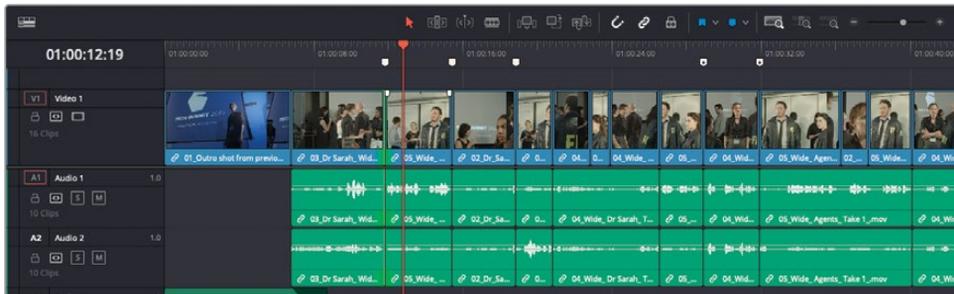


Il s'agit du dernier plan du sélecteur sur lequel vous avez travaillé. En sélectionnant la coupe, vous la préparez à un raccord fin Roll, avec les coupes en vert de part et d'autre.

-
-
- 3 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le montage.

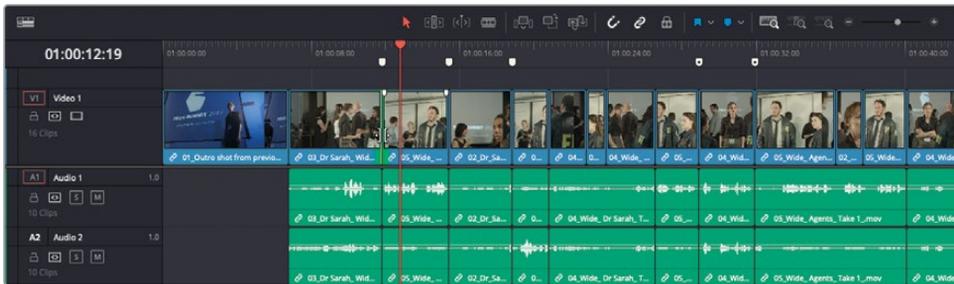
Au moment où l'agent du FBI se présente, il serait peut-être préférable de rallonger le plan de la professeure pour voir sa réaction. Vous pouvez positionner la tête de lecture où vous souhaitez couper la vidéo.

-
-
-
- 4 Dans la timeline, placez la tête de lecture au moment où l'agent du FBI tourne la tête pour présenter son partenaire.



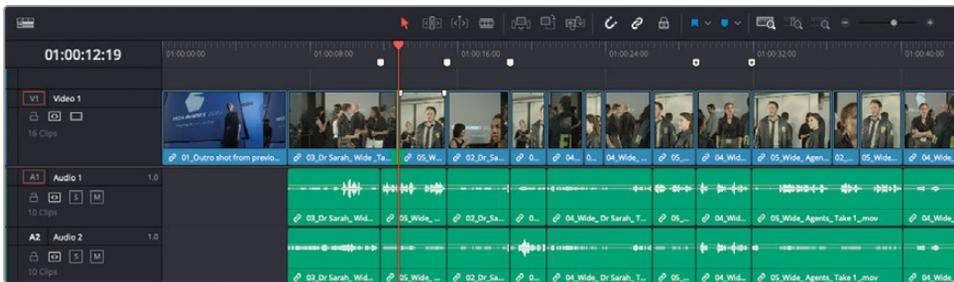
Pour ne changer que le montage vidéo, et non audio, vous devez délier les segments audio et vidéo. Vous pouvez le faire en désactivant le bouton de lien dans la barre d'outils ou avec un Modifieur dans la timeline.

- Faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur le point de coupe entre les plans **03_Dr Sarah_Wide.mov Subclip** et **05_Wide_Agents_Take 1.mov**.



Ces raccourcis permettent de temporairement désactiver le bouton de lien pour un seul clic. Maintenant que la vidéo est sélectionnée comme raccord fin Roll, vous êtes prêt à rallonger la coupe jusqu'à la tête de lecture.

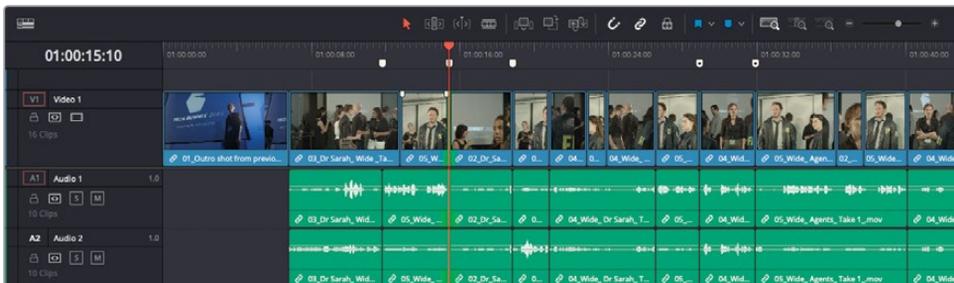
- Choisissez Trim > Déplacer la coupe (à la tête de lecture), ou appuyez sur la touche E.



Cette opération positionne la coupe sur la tête de lecture de la timeline. Vous venez de réaliser un raccord fin Roll et vous avez créé un montage Split. Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord Split.

La coupe que vous avez réalisée apporte du naturel à la scène, car vous voyez la réaction de la conférencière en réponse à la présentation de l'agent. Rallongeons un peu la scène de l'autre côté du plan.

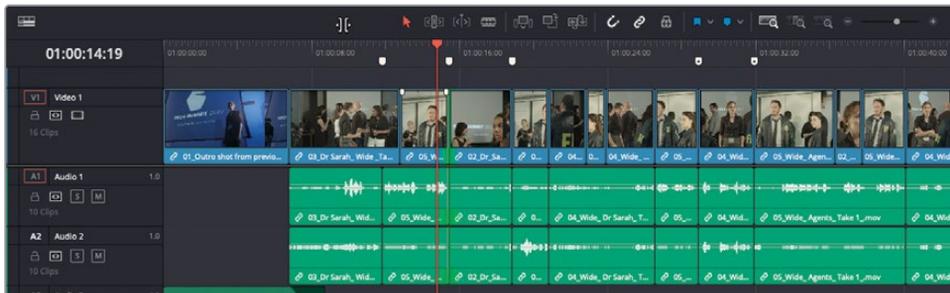
- Appuyez sur la flèche vers le bas pour aller sur le deuxième marqueur blanc à la fin de la prise du FBI.



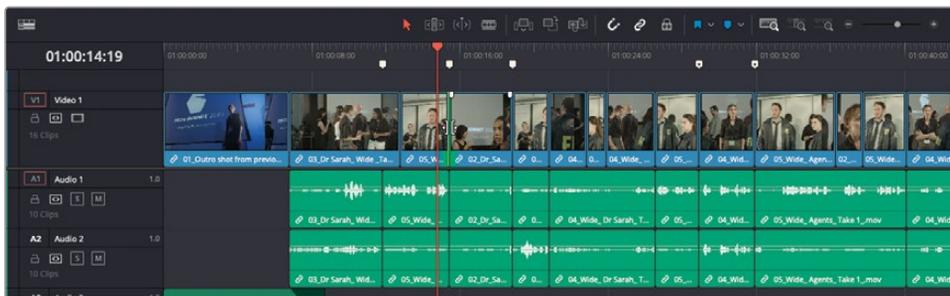
- 8 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le montage.

Maintenant, vous allez rogner la coupe pour voir la réaction de la professeure Kaminsky un peu avant.

- 9 Placez la tête de lecture juste après que l'agent a dit « We need you to come with us », mais avant la phrase : « Right away ».



- 10 Faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur le point de coupe entre les plans **05_Wide_Agents_Take 1_.mov** et **02_Dr_Sarah_Close Up_.mov**.



Maintenant que la vidéo est sélectionnée comme raccord fin Roll, vous êtes prêt à rallonger la coupe jusqu'à la tête de lecture.

- 11 Appuyez sur E pour réaliser ce montage.



Cette opération positionne la coupe sur la tête de lecture de la timeline.

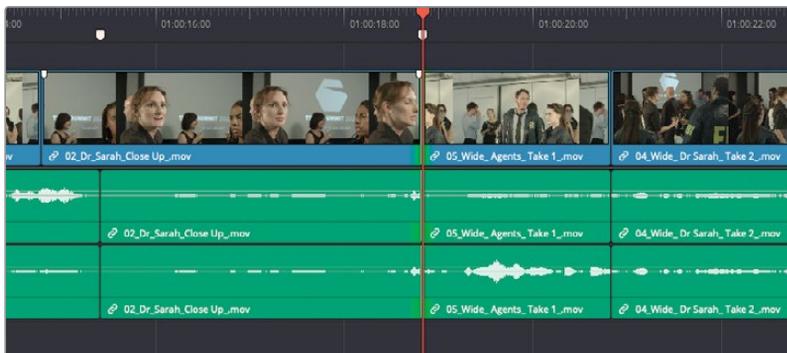
12 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord Split.

La création de montages Split avec ces raccourcis est une technique très courante et rapide. Elle sert pour monter des scènes de dialogue, et d'autres types de genre.

Rogner en temps réel

La fonction Déplacer la coupe (à la tête de lecture) fonctionne avec les raccords Ripple et Roll. C'est extrêmement rapide, car vous pouvez appliquer ce raccord pendant la lecture. Essayons de l'utiliser sur notre coupe suivante.

1 Appuyez deux fois sur la flèche vers le bas pour aller sur le marqueur entre **02_Dr_Sarah_Close_Up.mov Subclip** et **05_Wide_Agents_Take 1.mov**.



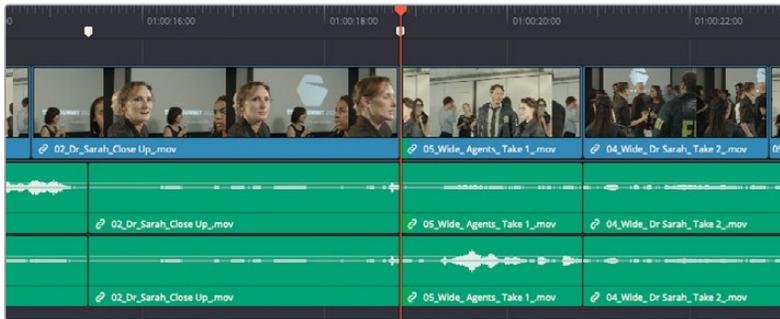
2 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le montage.

Cette transition comporte une réplique qui se répète dans les plans amonts et aval. Essayons de supprimer cette phrase quand la professeure dit « Yeah, yeah » dans le plan amont. Gardons le plan de réaction de l'agent du FBI tel quel. Il faut appliquer un rognage sur un seul côté, vous aurez donc besoin de passer en mode Trim, puis placez la sélection de la coupe sur le côté amont. Pour aller plus vite, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier.

3 Appuyez sur T pour activer le mode Trim.

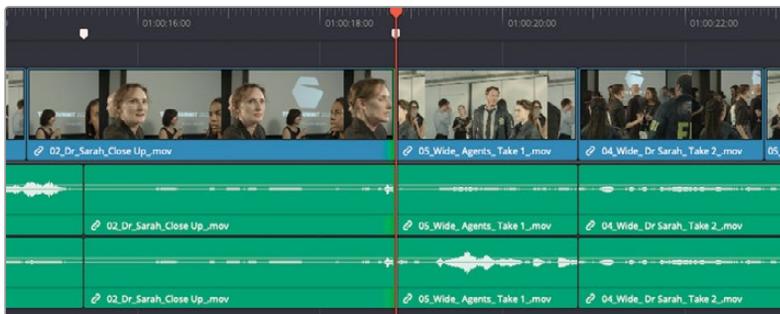


- Appuyez sur U pour passer d'un raccord Roll à un raccord aval unilatéral.

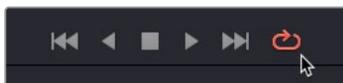


La touche U permet d'accéder aux commandes Roll, Ripple Unilatéral du plan aval et Ripple Unilatéral du plan amont. Pour le moment, le côté aval est sélectionné, mais en appuyant de nouveau sur la touche U, vous sélectionnez le côté amont.

- Appuyez une deuxième fois sur la touche U pour sélectionner le côté amont de la coupe.

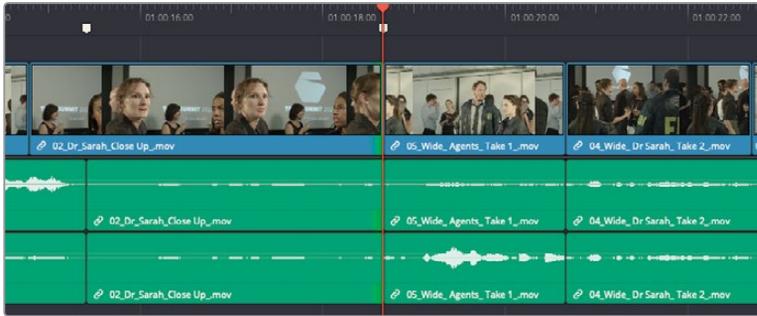


- Cliquez sur le bouton de lecture en boucle sous le viewer timeline, ou appuyez sur Cmd-/ (barre oblique) sur macOS ou Ctrl-/ (barre oblique) sur Windows.



Une fois la lecture en boucle activée, la sélection est lue indéfiniment.

- Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images autour du point de coupe en boucle.
- Pendant la lecture en boucle, appuyez sur E pour saisir le nouveau point de sortie après que la professeure regarde son amie, mais avant qu'elle dise « Yeah, yeah ».
- Lisez la sélection en boucle plusieurs fois, puis modifiez le raccord en appuyant sur , (virgule) pour supprimer une image en queue, ou sur . (point) pour ajouter une image en queue.

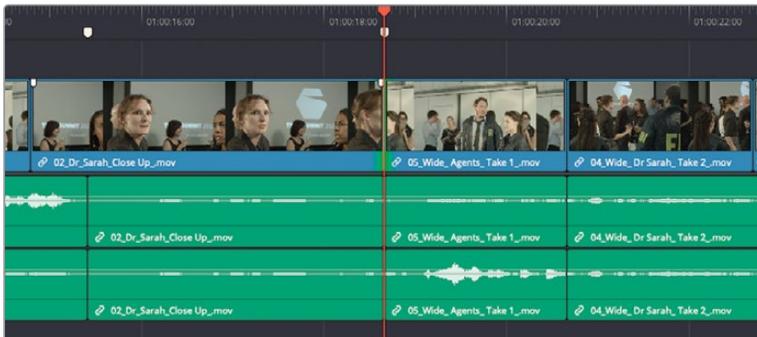


- 10 Lorsque vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.

Le rythme de votre bande-son donne le ton de la séquence. C'est pour cette raison que nous recommandons de réaliser des rognages à la volée, vous obtenez en général un rythme très naturel.

Pour continuer de vous entraîner, vous allez retourner un peu en arrière pour mieux voir la réaction de l'agent du FBI et appliquer la sélection dans la timeline avec les raccourcis clavier.

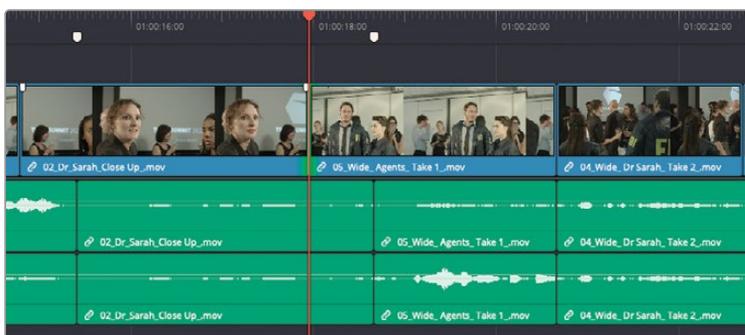
- 11 Appuyez deux fois sur U pour sélectionner les deux côtés de la coupe (affichés en vert).
- 12 Appuyez sur Option-U (macOS) ou Alt-U (Windows) pour sélectionner uniquement la piste vidéo à rogner.



Tout comme la touche U permet de passer d'un côté de la coupe à l'autre, appuyez sur Option/Alt-U permet de passer d'une piste à l'autre.

- 13 Pour lancer la lecture en boucle, appuyez sur / (barre oblique).
- 14 Après que la professeure dit « Sure », appuyez sur E pour appliquer un raccord fin Roll d'une seconde vers l'arrière, soit un montage en L.

- 15 Lisez la sélection en boucle plusieurs fois, puis modifiez le raccord en appuyant sur , (virgule) pour reculer le raccord roll d'une image, ou sur . (point) pour l'avancer d'une image.



- 16 Lorsque vous êtes satisfait, appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.
17 Dans la barre d'outils, sélectionnez le Mode Sélection, ou appuyez sur A.

Vous vous êtes sans doute aperçu que les montages en J et en L permettent de donner un rythme très naturel à vos séquences. Les dialogues paraîtront beaucoup plus fluides que si l'on avait décalé l'audio et la vidéo ensemble. En outre, les spectateurs pourront voir les réactions des autres acteurs et ainsi construire une histoire cohérente dans leur tête.

Testez vos capacités

Les deux marqueurs blancs suivants dans la timeline nécessitent encore du travail. Avec les raccourcis clavier que vous venez de voir, essayez de créer un montage Split sur ces deux coupes.

Voici certaines des instructions à suivre :

- 1 Déplacez la tête de lecture sur le quatrième marqueur blanc.
- 2 Appuyez sur la touche V pour sélectionner la coupe.
- 3 Revoquez le montage.
- 4 Utilisez les raccourcis clavier pour sélectionner la piste vidéo et rallonger la scène de l'agent du FBI après que le docteur a dit « My help? »
- 5 Utilisez les raccourcis clavier pour aller sur la coupe suivante.
- 6 Revoquez le montage.

Vous avez besoin de faire deux changements supplémentaires :

- 7 Un raccord fin Ripple sur le plan de l'agent du FBI amont, afin de supprimer la phrase de la professeure.
- 8 Rallonger la prise amont de la professeure après que l'agent a dit « Ok ».

Mode Trim dynamique

Rallonger une coupe à la volée est une des façons de rogner une coupe pendant la lecture. En activant le mode Raccord dynamique (Dynamic Trim), vous pouvez réaliser des raccords JKL que vous connaissez sans doute déjà.

- 1 Déplacez la tête de lecture sur le sixième marqueur blanc.

ASTUCE Vous pouvez utiliser le raccourci clavier Majuscule-Flèche vers le bas pour aller sur le prochain marqueur ou Majuscule-Flèche vers le haut pour aller au marqueur précédent.

- 2 Appuyez sur la touche V pour sélectionner l'audio et la vidéo de la coupe la plus proche.



- 3 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser ce raccord.

Pour ce raccord, le réalisateur souhaite supprimer les deux premières répliques de l'agent du FBI. Le réalisateur souhaite que le plan démarre quand l'agent dit « I need you to tell me everything about the Syncs ». De cette façon, le mouvement un peu étrange de l'Agent Jenkins sera supprimé.

- 4 Appuyez sur U jusqu'à ce que le côté amont de la coupe soit sélectionné.
- 5 Appuyez sur T pour sélectionner le mode Trim.
- 6 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Montage Dynamique (Dynamic Edit), ou appuyez sur la touche W.

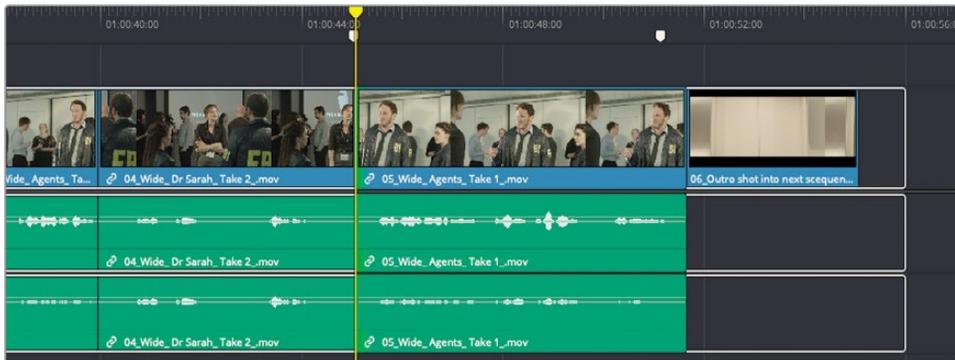


Quand ce mode est activé, les raccourcis clavier que vous connaissez changent. Si vous utilisez la barre d'espace pour commencer et arrêter la lecture, cette touche

permet désormais de Lire autour de l'image sélectionnée (Play Around Current Frame), alors que les touches J et L ajustent le point de coupe en temps réel.

- 7 Maintenez les touches K et L enfoncées ensemble pour commencer à rogner lentement vers l'avant jusqu'à ce que l'agent du FBI termine sa deuxième réplique « Because it is happening ».

Maintenir les touches K et L enfoncées permet de lire les images à l'endroit au ralenti.

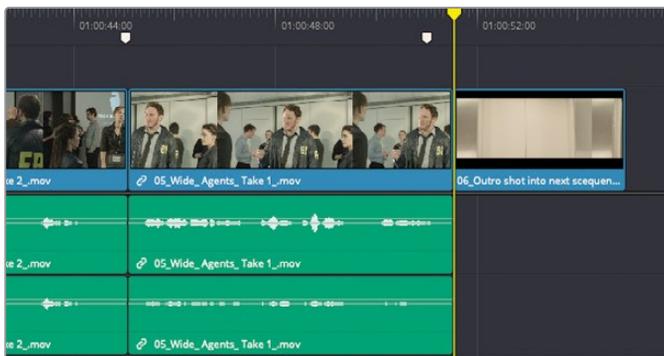


- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour visualiser le montage au besoin, continuez d'utiliser les touches K et L ou J pour rogner vers l'avant ou vers l'arrière.

ASTUCE Si vous rognez une image à la fois, les touches , (virgule) et . (point) continuent de marcher. Sinon, vous pouvez maintenir la touche K enfoncée et appuyer sur J ou L.

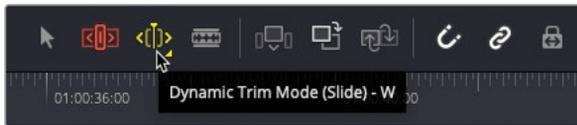
Toutes les fonctions de trim que vous utilisez, telles que glissement et coulissement, sont disponibles en mode Trim dynamique (Dynamic Trim).

- 9 Appuyez sur la flèche vers le bas pour passer à la dernière coupe de la timeline.



Pour rendre cette dernière prise plus dramatique et donner envie de regarder la suite du film, allons sur la dernière prise avec le robot, de manière à ce qu'elle apparaisse au moment où l'agent dit « We need to know everything ». Une manière de le faire consiste à faire coulisser le dernier plan sur la vidéo de l'agent. Vous pouvez facilement utiliser les raccourcis clavier pour sélectionner le plan en entier, puis le faire coulisser en mode Montage Dynamique (Dynamic Edit).

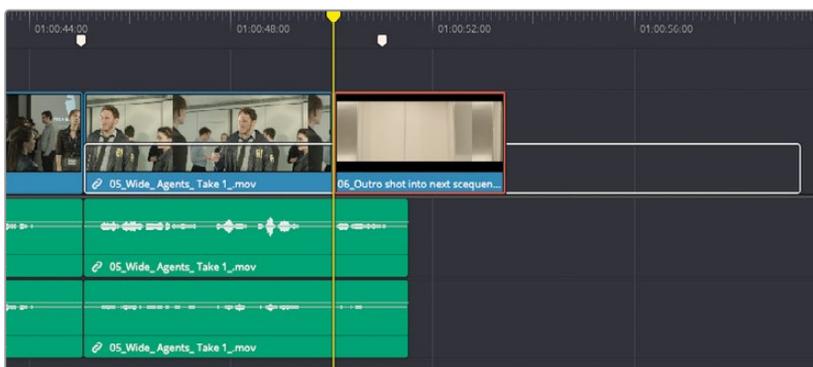
- 10 Appuyez sur Majuscule-V pour sélectionner tout le plan, au lieu du point de coupe. Quand le plan est sélectionné, le bouton de la barre d'outils pour le mode Montage Dynamique (Dynamic Edit) affiche le mode par coulisement ou par glissement en fonction de la sélection.



- 11 Appuyez sur S jusqu'à ce que le mode Montage Dynamique (Dynamic Edit) se transforme en icône par glissement.

ASTUCE Vous pouvez faire un clic droit sur le bouton Mode Trim dynamique pour passer d'un raccord par coulisement à un raccord par glissement.

- 12 Appuyez sur les touches J et K pour faire glisser le dernier plan vers l'arrière jusqu'à ce que l'agent du FBI commence à dire « We need to know everything ». Si vous allez trop loin, appuyez sur K et L pour faire glisser le plan vers l'avant.



- 13 Appuyez sur la barre d'espace pour visualiser le montage
- 14 Une fois les changements terminés, appuyez sur la touche W pour désactiver le mode Montage Dynamique (Dynamic Edit) et appuyez sur A pour réactiver l'outil de sélection.

Ce chapitre portait sur la création d'un montage paroles, mais nous avons également abordé le thème de la continuité. Une bonne continuité cinématographique repose sur une unité de lieu, de temps et d'action. Le sélecteur de prises permet de rogner et d'appliquer des raccords en tout genre très facilement. Ces fonctionnalités sont autant d'outils offerts par Resolve qui permettent de réaliser des montages de qualité.

Révision

- 1 Quelles méthodes pouvez-vous utiliser pour créer un sous-clip à partir d'un marqueur de durée dans la page Montage ?
 - a) Faites glisser le plan audio du viewer source vers la bibliothèque de médias.
 - b) Appuyez sur Option-B (macOS) ou Alt-B (Windows).
 - c) Dans le menu Option du viewer source, choisissez Créer un sous-clip (Make Subclip).
- 2 À quoi correspondent les repères de prévisualisation sur la timeline ?
 - a) Ils montrent où peuvent être positionnés les marqueurs.
 - b) Ils permettent de déterminer la position des plans dans un montage à trois points.
 - c) Ils montrent où s'aligneront le texte et les graphiques dans le viewer Timeline.
- 3 Vrai ou faux ? L'option Écraser et Ripple (Ripple Overwrite) applique un montage à trois points.
- 4 Vrai ou faux ? Pour rallonger une coupe pendant la lecture, vous devez activer le mode Montage Dynamique (Dynamic Edit).
- 5 Vrai ou faux ? Tous les plans du Sélecteur de prises (Take Selector) doivent être de la même durée.

Réponses

- 1 a) et b) Vous pouvez créer des sous-clips en choisissant **Marque > Créer un sous-clip** ; en faisant un clic droit sur la barre de défilement du viewer source, puis en choisissant **Créer un sous-clip**. Vous pouvez également appuyer sur **Option-B** (macOS) ou **Alt-B** (Windows), ou faire glisser le sous-clip du viewer source dans la bibliothèque de médias.
- 2 b) Les repères de prévisualisation vous permettent de déterminer la position des plans dans un montage à trois points.
- 3 Faux. **Écraser et Ripple** applique un montage à quatre points. Ce type de montage sert si la durée du plan source sur lequel on a saisi des points d'entrée et de sortie est différente de la durée marquée sur la timeline, et si vous voulez appliquer un ripple à la timeline pour que les plans restent intacts.
- 4 Faux. Pour utiliser les touches **JKL** pour rogner, vous devez activer le mode **Montage Dynamique**. Déplacer la coupe (à la tête de lecture) est toujours disponible pendant la lecture.
- 5 Faux. Le sélecteur de prises peut inclure des plans de différentes durées. Lorsque vous passez d'un plan à l'autre, vous pouvez activer le bouton **Ripple**, en haut à droite (à gauche de la corbeille).

Chapitre 5

Montage multicaméra

Un grand nombre de productions capturent une même scène à partir de différents angles de vue. On pense notamment aux émissions de télé-réalité, et aux clips vidéo.

La page Cut permet de monter des productions multicaméra, avec sa fonction de montage Écraser la source (Source Overwrite). La page Montage quant à elle repose sur un workflow multicaméra plus traditionnel.

Les deux pages vous permettent de synchroniser plusieurs plans, puis de facilement gérer et modifier les différents angles de la caméra sans vous soucier des problèmes de synchronisation. Cependant, la page Montage permet de renommer et trier les angles de la caméra, ainsi que de passer de l'un à l'autre et d'appliquer une correction colorimétrique.

Dans ce chapitre, vous allez explorer la fonctionnalité multicaméra de la page Montage, et vous apprendrez comment résoudre certaines difficultés.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Démarrer un projet multicaméra	228
Passer d'un angle à l'autre sur la timeline	237
Créer un clip musical multicaméra	244
Montage Multicaméra en temps réel	252
Affiner un montage multicaméra	260
Ajuster un plan multicaméra	262
Révision	267

Démarrer un projet multicaméra

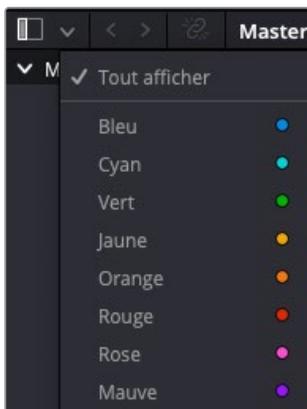
Il est primordial de bien synchroniser les différents angles de caméra pour avoir un montage de qualité dans la page Montage.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, faites un clic droit dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager) et choisissez Importer (Import).
- 2 Allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 05 Multicam > **DR17 EDITING LESSON 05 MULTICAM.drp** et choisissez Ouvrir. Double-cliquez sur le nouveau Projet pour l'ouvrir.
- 3 Au besoin, allez sur la page Montage et reliez les fichiers médias.

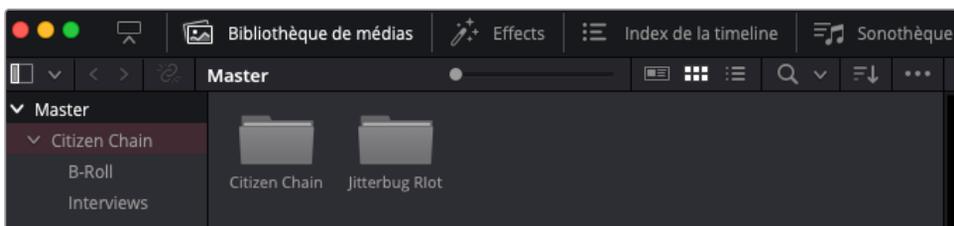
Ce projet contient des images de deux prises différentes. La première est une interview de Sasha dans Citizen Chain Cyclery ; la deuxième est un clip vidéo du groupe Jitterbug Riot.

Vous allez vous concentrer sur le montage des plans dans ces deux évènements.

- 4 Dans le menu déroulant du chutier de la bibliothèque de médias, choisissez le chutier Rouge.



Le chutier Bleu est masqué, car pour le moment, ces images ne vous intéressent pas.



- 5 Dans la timeline, visualisez le montage **Citizen Chain Multicam_START**.
Ce montage offre une bonne scène d'introduction à l'interview de Sasha.
- 6 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir toute la timeline.

REMARQUE La fonction Zoom min (Full Extent Zoom) affiche toujours la timeline actuelle dans la page Montage, identique à la timeline supérieure de la page Cut.

Le réalisateur veut que l'interview commence après le panoramique sur l'enseigne de la boutique Citizen Chain, à la fin du troisième plan.

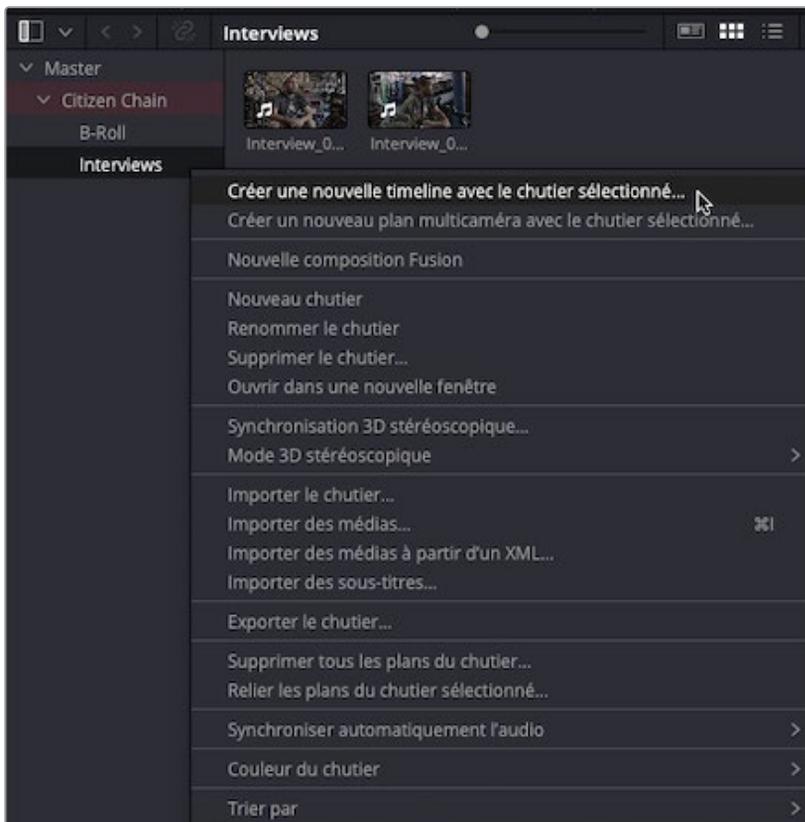
- 7 Placez la tête de lecture de la timeline sur le point de montage entre **Store_Front_MS.mov** et **Rosebud_Sticker.mov**.
- 8 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Interviews et visualisez les images.



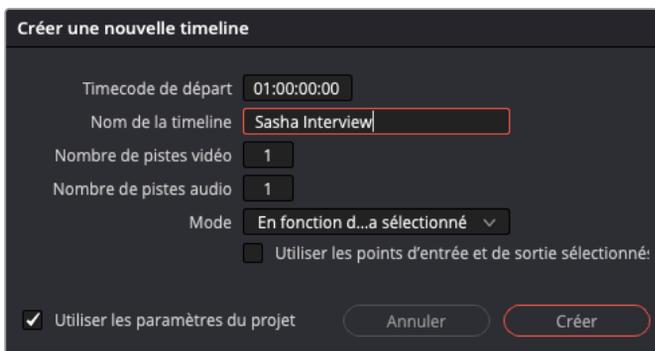
Ce chutier contient deux angles de vue de l'interview de Sasha dans sa boutique. Il parle des sources d'inspiration à l'origine du nom Citizen Chain. Bien que l'histoire soit intéressante, le réalisateur voudrait que les anecdotes s'enchaînent un peu plus rapidement. Heureusement, l'interview a été filmée par plusieurs caméras, vous n'êtes donc pas obligé de bricoler des plans de coupe ou des transitions Smooth cut sur les jump cut.

Par contre, avant de commencer à monter les images, il faut les synchroniser.

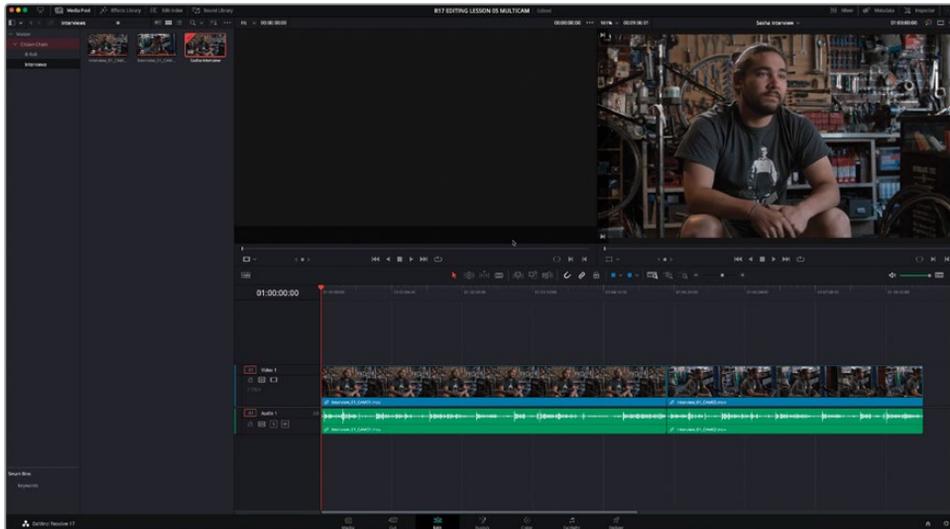
- 9 Dans la bibliothèque de médias, faites un clic droit sur le chutier Interviews et choisissez Créer une nouvelle timeline avec le chutier sélectionné (Create Timeline Using Selected Bin).



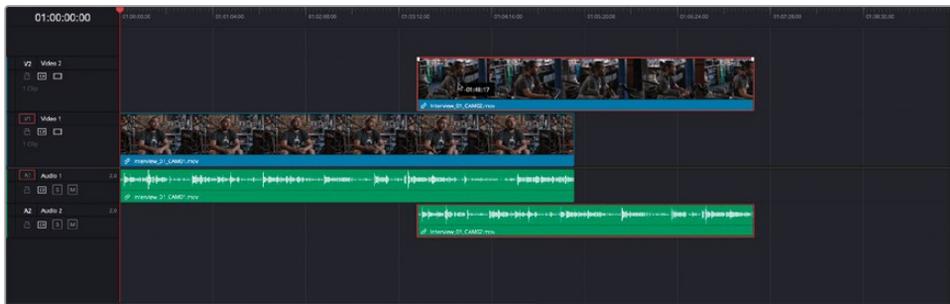
- 10 Dans la fenêtre Nouvelle fenêtre (New Window), renommez la timeline **Sasha Interview**, désélectionnez Point d'entrée/Sortie et cliquez sur Créer (Create).



Une nouvelle timeline est ajoutée au chutier Interview et s'ouvre automatiquement dans la timeline.



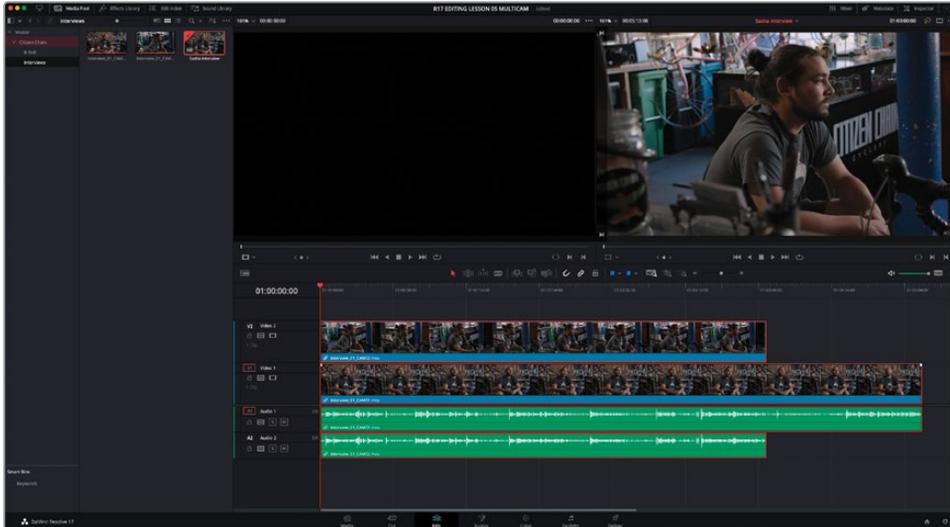
- 11 Dans la timeline, sélectionnez **Interview_01_CAM02.mov**, puis tirez-le n'importe où sur le plan précédent.



- 12 Dans la timeline, sélectionnez les deux plans, puis choisissez Plan > Plans alignés automatiquement > En fonction de la forme d'onde (Clip > Auto Align Clips > Based on Waveform).

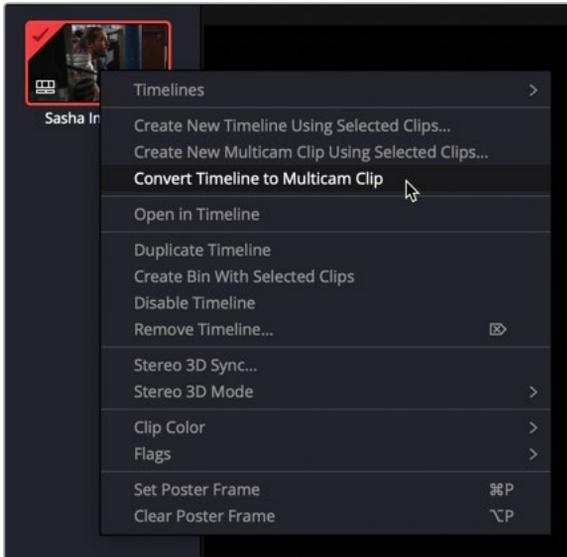
ASTUCE Si vous préférez, vous pouvez faire un clic droit sur les plans sélectionnés et choisir Plans alignés automatiquement > En fonction de la forme d'onde (Auto Align Clips > Based on Waveform).

Après une brève analyse, Resolve synchronise correctement les deux plans dans la timeline.



Vous devez maintenant convertir la timeline de l'interview de Sasha en un plan multicaméra.

- 13 Dans le chutier Interview, faites un clic droit sur la timeline de l'interview de Sasha, et choisissez Convertir la timeline en plan multicaméra (Convert Timeline to Multicam Clip.).



Les icônes de la timeline se transforment en icône multicaméra.

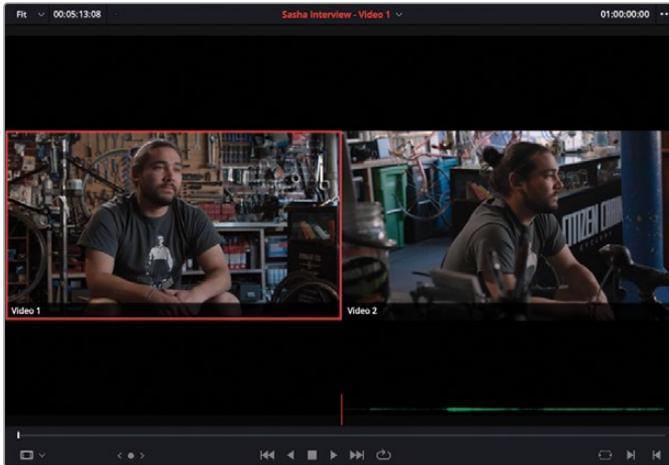


Vous pouvez maintenant insérer cette interview dans la timeline principale et commencer à monter les différents angles.

Visualiser le plan multicaméra

Vous pouvez travailler sur un plan multicaméra comme sur n'importe quel autre plan. N'oubliez pas que vous pouvez passer d'un angle à l'autre quand vous le souhaitez, car les deux angles de vue sont inclus.

- 1 Double-cliquez sur le plan multicaméra **Sasha Interview** pour l'ouvrir dans le viewer source.



Comme il s'agit d'un plan multicaméra, Resolve affiche automatiquement les deux angles côte à côte. Le plan entouré d'une bordure rouge représente l'angle de vue que vous visualisez et que vous entendez.

REMARQUE Les noms des angles « Video 1 » et « Vidéo 2 » étaient ceux utilisés sur la timeline originale. Vous apprendrez à renommer les angles plus tard.

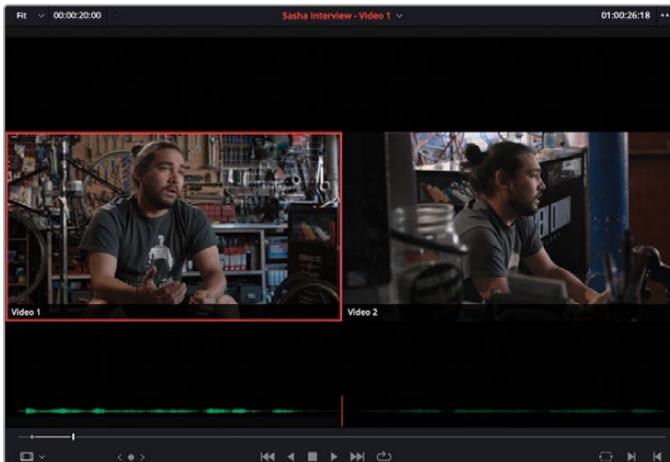
- 2 Lancez la lecture du plan multicaméra dans le viewer source. Les deux angles sont synchronisés.

- 3 Dans le viewer source, saisissez le point d'entrée avant la phrase « I was a big fan of Orson Welles » (vers 01:00:07:00).



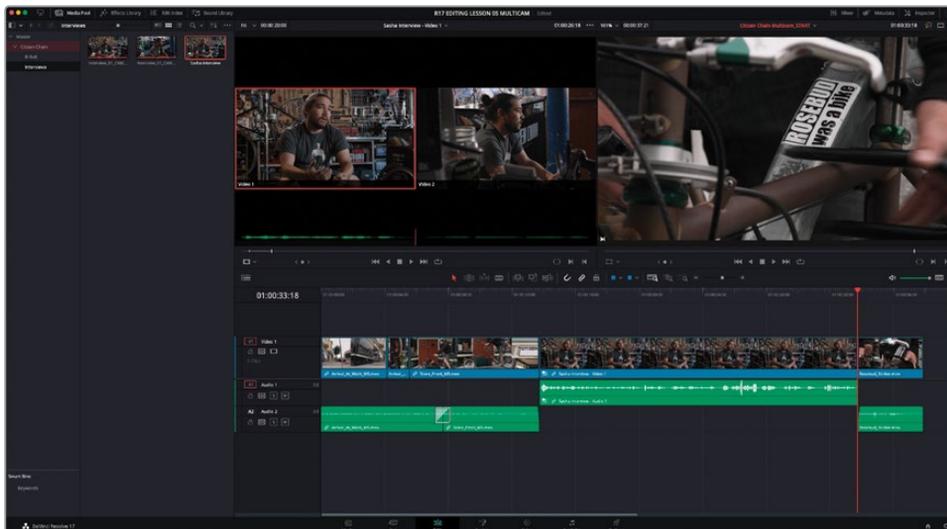
ASTUCE Si vous voulez afficher la forme d'onde dans le viewer source comme vous l'avez fait précédemment, activez simplement cette option dans le menu Options du viewer source (Source Viewer Options) avant d'ouvrir le plan multicaméra.

- 4 Réglez le point de sortie après que Sasha ait dit « ...we found out that Rosebud was really a bicycle » (vers 01:00:27:00).



REMARQUE Les timecodes que nous indiquons dans cet exercice, sont ceux de la timeline originale et non les timecode des plans sources.

- 5 Appuyez sur F9 ou cliquez sur le bouton Insérer (Insert) dans la barre d'outils de la timeline pour insérer ce plan multicaméra dans la timeline au niveau de la tête de lecture.



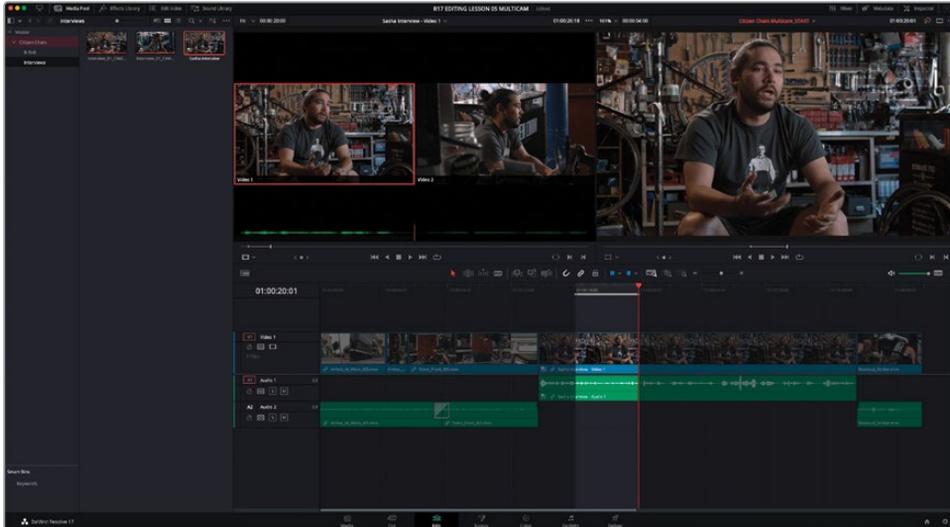
Lorsque vous lisez un plan multicaméra dans la timeline, vous ne voyez que le plan actif. L'autre est masqué.

Affiner le radio edit

Maintenant que l'interview a été montée dans la timeline, vous pouvez améliorer le rythme de la prise. Tout d'abord, il va falloir nettoyer la bande-son de ses « umm » et de ses « heu ». Ensuite, il faudra raccourcir un peu la dernière partie de l'interview.

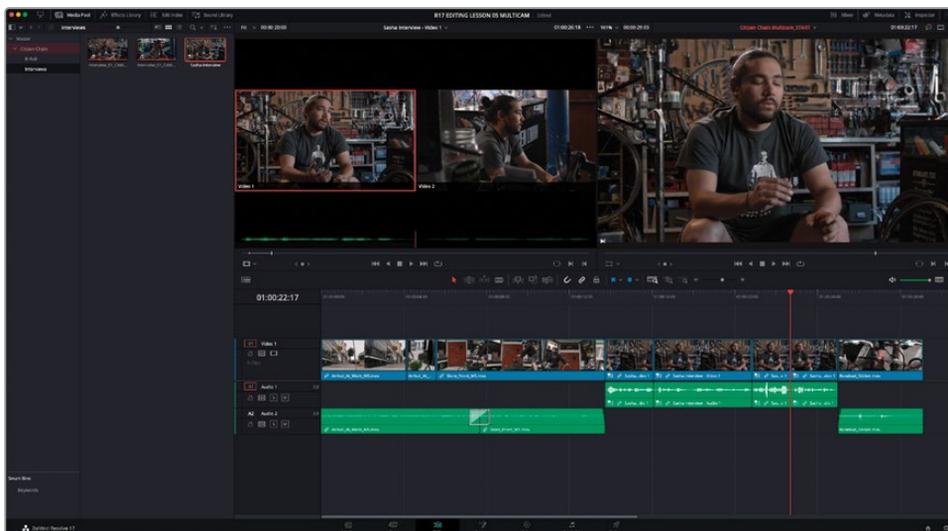
- 1 Dans la timeline, lisez l'interview jusqu'à ce que Sasha dise « I was a big fan of Orson Welles ». Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée.

- 2 Continuez de lire l'interview jusqu'à ce qu'il dise « ...I appreciated the pun.... ». Appuyez sur O pour régler un point de sortie.



- 3 Appuyez sur Majuscule-supprimer pour supprimer la partie sélectionnée et décaler la timeline.
- 4 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord.
Vous êtes dorénavant sans doute plus à l'aise avec ce type d'opération.
- 5 Continuez sur votre lancée et supprimez tous les éléments qui parasitent le discours de Sasha, notamment entre « Citizen Chain, Citizen Kane » et « And only after we named the shop... ».
- 6 Saisissez un nouveau point d'entrée après la phrase, « It was only after we named the shop » et un point de sortie après « We found out that Rosebud was really a bicycle ». Appliquez une nouvelle fois l'option Supprimer et Ripple pour donner du rythme à son propos.

REMARQUE Il y a encore une autre hésitation avant qu'il dise « Citizen Chain, Citizen Kane ». Vous pourriez revenir dessus une fois que vous serez à l'aise avec le montage multicaméra.



Considérons que le réalisateur est satisfait du résultat et qu'il ne veut pas utiliser la fin de l'interview.

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

REMARQUE Souvenez-vous que pour le moment, vous ne devez vous préoccuper que de la bande-son. Vous voulez vous assurer qu'aucun élément ne détournera l'attention du spectateur. Si vous voulez modifier les raccords, utilisez les techniques que nous avons vues au chapitre 3.

Une fois le radio edit correctement réalisé, vous pouvez ajouter des angles supplémentaires du plan multicaméra.

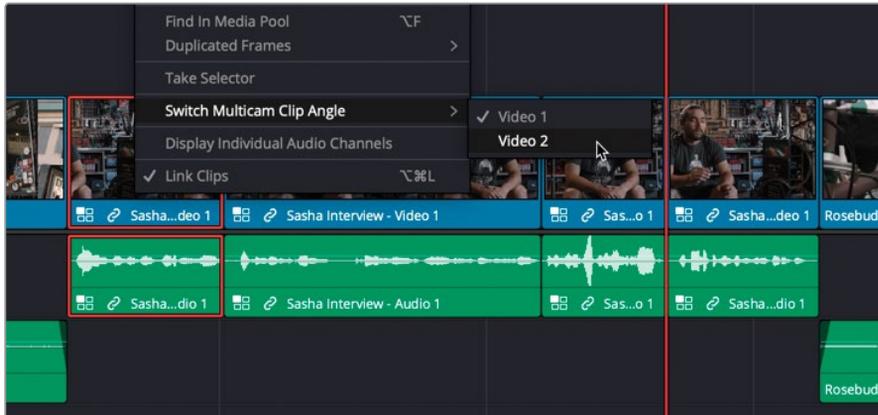
Passer d'un angle à l'autre sur la timeline

Il n'est pas nécessaire de réaliser les raccords multicaméra à la volée, vous pouvez bien entendu passer d'un angle à un autre comme vous l'entendez.

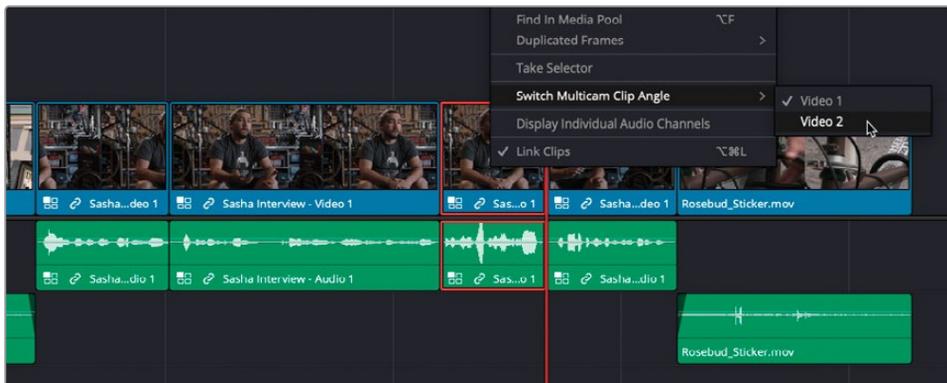
- 1 Sur la **Citizen Chain Multicam_START**, placez la tête de lecture sur le raccord entre le premier et le deuxième plan.

ASTUCE Vous pouvez repérer les plans multicaméra dans la timeline, car ils comportent une icône à côté du nom du plan.

- Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser la coupe.
- Aïe ! Vous êtes sans doute d'accord pour dire que ce jump cut est trop visible.
- Dans la timeline, faites un clic droit sur le premier plan et choisissez Changer d'angle de vue multicaméra > Angle 2 (Switch Multicam Clip Angle > Video 2).



- Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord.



- Dans la timeline, faites un clic droit sur le troisième plan et choisissez Changer d'angle de vue multicaméra > Angle 2 (Switch Multicam Clip Angle > Video 2).

REMARQUE Les techniques ci-dessus permettent d'échanger la partie vidéo du plan multicaméra dans la timeline. Si vous voulez changer l'audio, faites un clic droit sur le plan audio et choisissez Changer l'angle multicaméra (Switch Multicam Clip Angle) pour trouver les angles de vues disponibles.

- Allez au début de la timeline et visionnez les changements apportés.

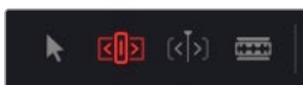
Utiliser le montage Split

Maintenant que l'interview est bien placée dans les images et comporte différents angles, il est temps de peaufiner le début et la fin de l'interview.

- 1 Appuyez sur Majuscule-Command-L (macOS) ou Majuscule-Ctrl-L (Windows) ou cliquez sur le bouton Relier la sélection (Linked Selection) pour désactiver cette fonctionnalité.



- 2 Cliquez sur l'outil Trim, ou appuyez sur T si celui-ci n'est pas déjà sélectionné.



Pour commencer, vous allez régler la coupe entre l'interview et le dernier plan de la timeline.

- 3 Sélectionnez la coupe vidéo sortante entre le quatrième plan multicaméra et [Rosebud_Sticker.mov](#).



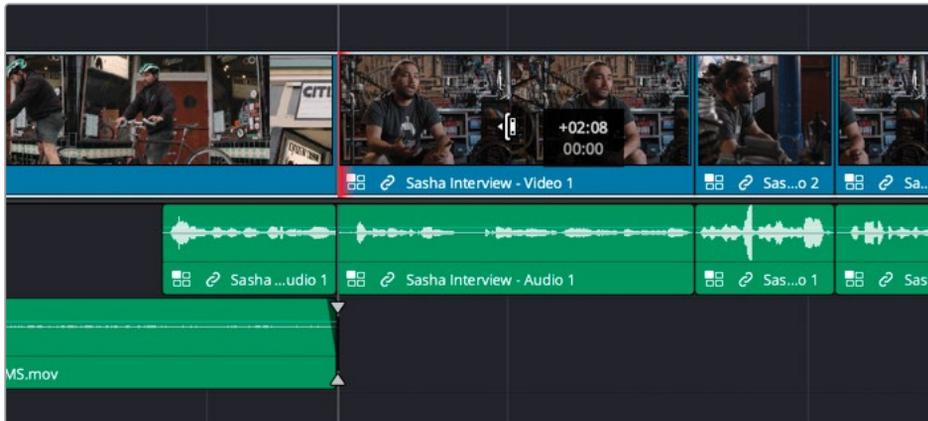
- 4 Rognez légèrement la coupe vers l'arrière pour créer un montage en L.
- 5 Appuyez ensuite sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord.

Ce changement simple a permis de créer un montage Split qui adoucit la fin de l'interview.

Maintenant, regardons le début de l'interview.

- 6 Sélectionnez le côté entrant du premier plan vidéo multicaméra.

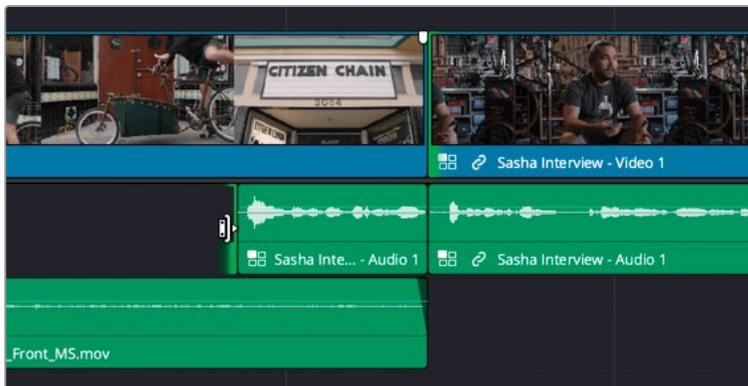
- 7 Rognez la sélection jusqu'à ce que vous soyez à la fin du premier plan multicaméra.



Resolve permet de rogner un plan jusqu'à le supprimer complètement. Si vous voulez le rogner encore davantage, il faudra sélectionner de nouveau la coupe.

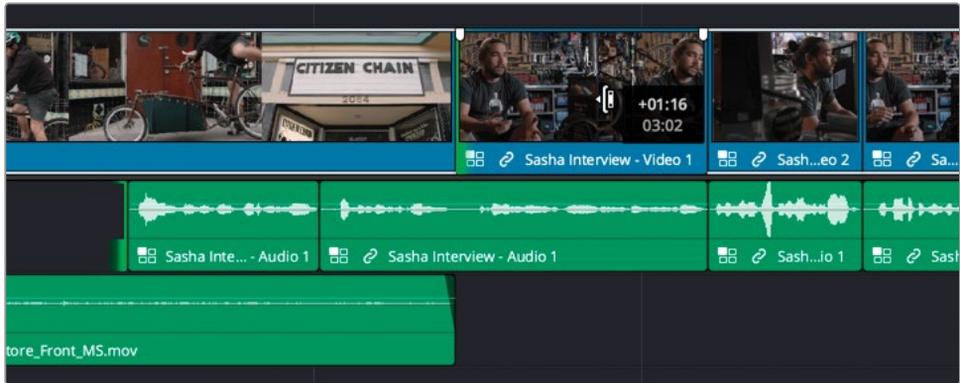
- 8 Sélectionnez de nouveau la vidéo du plan multicaméra suivant.

Si vous continuez de rogner, vous rogneriez aussi l'audio, écrasant le plan audio précédent, comme dans l'exercice au chapitre 1. Dans cet exercice, vous aviez désactivé la commande Sélectionner automatiquement les pistes (Auto Track Selector), mais ça ne va pas fonctionner ici. À la place, vous allez devoir créer un rognage asymétrique, c'est-à-dire un rognage qui s'applique à deux points de montage dans différentes directions. Mais ne vous inquiétez pas, ça à l'air plus compliqué que ça ne l'est en réalité.



- 9 Avec la vidéo entrante sélectionnée, cliquez sur Command (macOS) ou Ctrl (Windows), et sur la partie aval de l'espace vide avant le premier plan audio à gauche de l'interview.

- 10 Cliquez sur la coupe du plan vidéo entrant et rogniez la coupe de 1.15 (aidez-vous de la partie plate de la forme d'onde). En même temps, vous aurez sans doute remarqué que la coupe audio est rognée vers l'arrière, conservant ainsi la synchronisation entre les plans audio et vidéo.



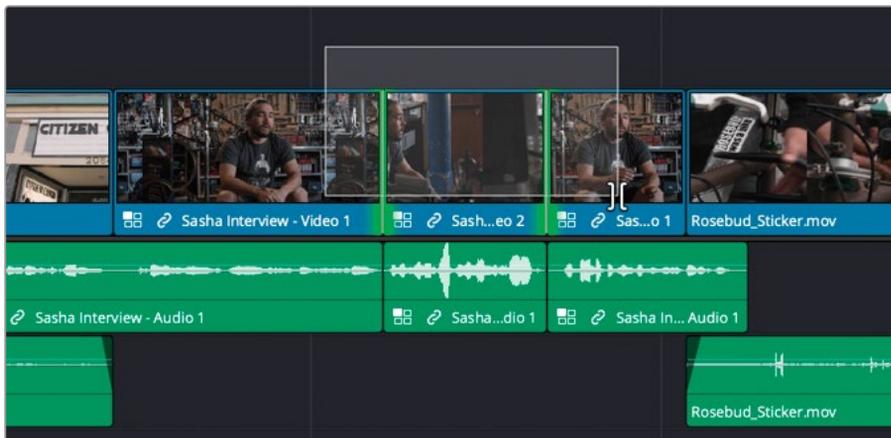
ASTUCE Vous pouvez utiliser la touche , (virgule) et . (point) pour affiner la coupe.

- 11 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser les coupes sélectionnées et le nouveau montage.

REMARQUE Il est rare de devoir réaliser des rognages asymétriques de ce genre, mais il est préférable de savoir comment les faire plutôt que de se retrouver dépourvu si vous deviez faire face à cette situation.

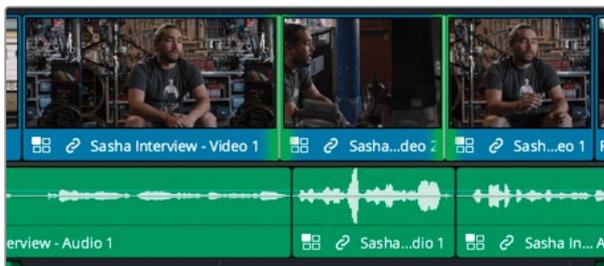
Maintenant que le début et la fin de l'interview se mélangent bien avec les plans de coupe, vous pouvez appliquer quelques petites modifications Split pour adoucir les coupes entre les différentes caméras.

- Assurez-vous que vous êtes encore en mode Trim, puis cliquez à un endroit vide de la timeline et tirez-la entre les trois plans multicaméra restants.



Les coupes sont automatiquement sélectionnées comme raccord Roll.

- Appuyez trois ou quatre fois sur la touche , (virgule) pour appliquer un raccord Roll sur la vidéo et ainsi créer deux montages en L.



- Appuyez de nouveau sur / (barre oblique) pour visualiser le raccord sélectionné. Ce léger décalage permet d'adoucir le raccord.
- Visualisez de nouveau ces coupes et ajustez au besoin. Le décalage d'une ou de deux images peut améliorer considérablement le rendu.

ASTUCE Souvenez-vous qu'il n'est pas nécessaire de faire un raccord Roll vers l'arrière pour créer un montage en L. Vous pouvez aussi appliquer un raccord Roll vers l'avant pour créer un montage en J.

- Quand vous avez terminé, sélectionnez tous les plans multicaméra dans la timeline (audio et vidéo). Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Aplatiser le plan multicaméra (Flatten Multicam Clip).



REMARQUE Cette opération permet de supprimer tous les angles non utilisés. Seuls les angles actifs sont conservés sur la timeline. Une fois aplatir, vous ne pouvez plus modifier les angles.

En filmant une interview avec plusieurs caméras, vous pouvez monter un film sans avoir recours à des solutions « cache-misère » (entre autres plans de coupes ou transitions Smooth Cut).

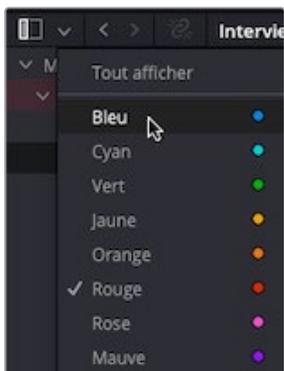
Visualiser la timeline finalisée

Si vous souhaitez visualiser la version finalisée du montage que nous avons créée, choisissez Fichier > Importer la timeline > Importer AAF, XML, DRT, ADL (File > Import Timeline > Import AAF, XML, DRT, ADL). Ensuite, allez sur R17 Editing/Lessons/Lesson 05 Multicam/[Citizen Chain Multicam Finished.drt](#).

Créer un clip musical multicaméra

Dans le prochain exercice, vous allez retravailler un clip musical, qui vous permettra d'explorer des fonctionnalités plus poussées de montage multicaméra dans la page Montage.

- 1 Dans le menu contextuel du chutier, choisissez les chutiers Bleu.



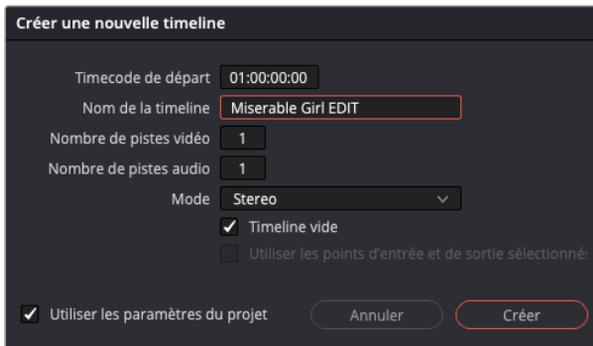
Les chutiers Citizen Chain sont masqués car ils ont été taggués par le mot clé Rouge (Red). Le chutier Jitterbug Riot est affiché.



Commençons par créer une nouvelle timeline.

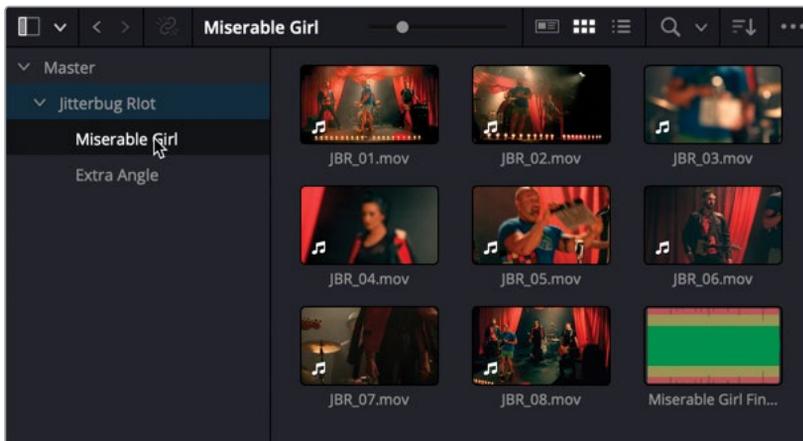
- 2 Avec le chutier Jitterbug Riot sélectionné, appuyez sur Cmd-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows) pour créer une nouvelle timeline.

- 3 Dans la fenêtre Nouvelle Timeline (New Timeline), saisissez le nom de votre timeline **Miserable Girl EDIT**—le nom de la chanson—et cliquez sur Créer (Create).



La nouvelle timeline a été ajoutée au chutier.

- 4 Sélectionnez le chutier Miserable Girl et visionnez la séquence.



Ce chutier contient huit plans vidéo séparés du groupe. L'audio de ces plans est de différente qualité. Un fichier audio .wav contient la version enregistrée en studio de ce morceau.

- 5 Vérifiez que les plans sont organisés par nom de plan dans le chutier et sélectionnez **JBR_01.mov** dans le chutier.

- 6 Ouvrez l'inspecteur et sélectionnez l'onglet Fichier.



L'inspecteur affiche alors les métadonnées du plan.

REMARQUE Cet onglet dans l'inspecteur n'est pas personnalisable. Les métadonnées complètes sont visibles dans le panneau Métadonnées.

Vous voyez sans doute que ce plan comporte des métadonnées Caméra identifiées par 01 dans l'inspecteur.

7 En bas de la fenêtre, cliquez sur Plan suivant (Next Clip).

Dans le chutier, le plan suivant **JBR_02.mov** est sélectionné et ses métadonnées sont affichées dans l'inspecteur.



Vous voyez sans doute que ce plan comporte des métadonnées Caméra identifiées par 08 dans l'inspecteur. Les autres caméras sont identifiées avec différentes métadonnées Caméra.

- 8 Dans le chutier, sélectionnez **Miserable Girl Final Mix.aif**.

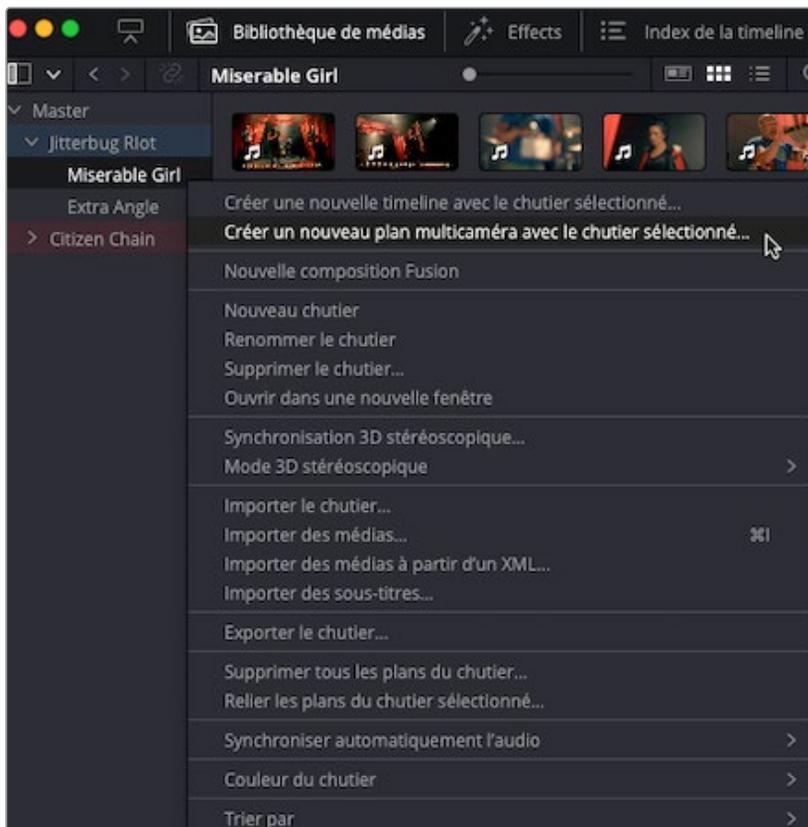


- 9 Vous remarquerez sans doute que le plan ne comportant que de l'audio affiche la métadonnée MUSIC.

Créer un plan multicaméra

Comme dans l'exercice précédent, la première étape pour monter une séquence multicaméra consiste à créer un plan multicaméra des plans synchronisés.

- 1 Faites un clic droit sur le chutier Miserable Girl et choisissez Créer un nouveau plan multicaméra avec le chutier sélectionné (Create New Multicam Clip Using Selected Bin).



REMARQUE Vous pouvez aussi créer un plan multicaméra à partir de plans sélectionnés individuellement au lieu de tout un chutier.

La fenêtre qui s'ouvre permet de créer un plan multicaméra et choisir la méthode de synchronisation.

Nouveau plan multicaméra

Timecode de départ: 01:00:00:00

Nom du plan multicaméra: Miserable Girl SYNC

Fréquence d'images: 24 Perte d'images

Synchronisation des angles: Poin...trée

Nom des angles: Séquentiel

Diviser les plans multicaméras sur les espaces vides

Détecter les plans d'une même caméra

Détecter avec: Métadonnées - N° de la caméra

Placer les plans sources dans le chutier « Plans originaux »

Annuler Créer

- 2 Dans le champ Plan Multicaméra (Multicam Clip), saisissez **Miserable Girl SYNC**.
- 3 Dans le menu déroulant Synchronisation des angles (Angle Sync), choisissez Son (Sound).

L'option Son (Sound) synchronise les plans en fonction de l'audio, de la même façon que les plans d'interview dans l'exercice précédent et au chapitre 2.

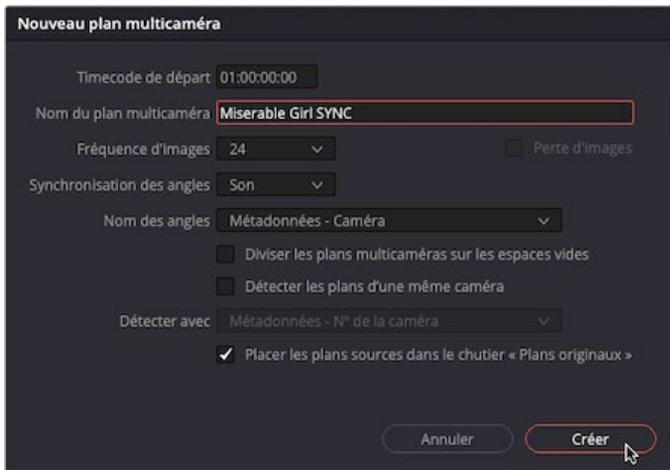
REMARQUE Les options de synchronisation des plans multicaméra comprennent l'utilisation des points d'entrée et de sortie, ainsi que des timecode et des marqueurs correspondants.

- 4 Réglez le menu Nom des angles (Angle Name) pour Metadata – Camera.

REMARQUE L'option Nom des angles (Angle Name) permet d'organiser les plans. Si vous choisissez l'option Séquentiel (Sequential), Resolve renomme les angles et les trie sous Angle 1, Angle2, etc., en fonction de leur timecode de départ.

Si vous choisissez Nom du plan (Clip Name), les plans sont rangés en ordre alphanumérique et les angles sont renommés. De même, si vous choisissez de les trier par Métadonnées - Angle (Metadata – Angle) ou Métadonnées - Caméra (Metadata – Camera), ceux-ci sont rangés en fonction des métadonnées.

- Assurez-vous que l'option Placer les plans sources dans le chutier « Plans originaux » (Move Source Clips to 'Original Clips' Bin) est sélectionnée.



- Cliquez sur Créer pour créer le plan multicaméra.

Resolve analyse l'audio des plans et crée un nouveau plan multicaméra dans le chutier sélectionné.

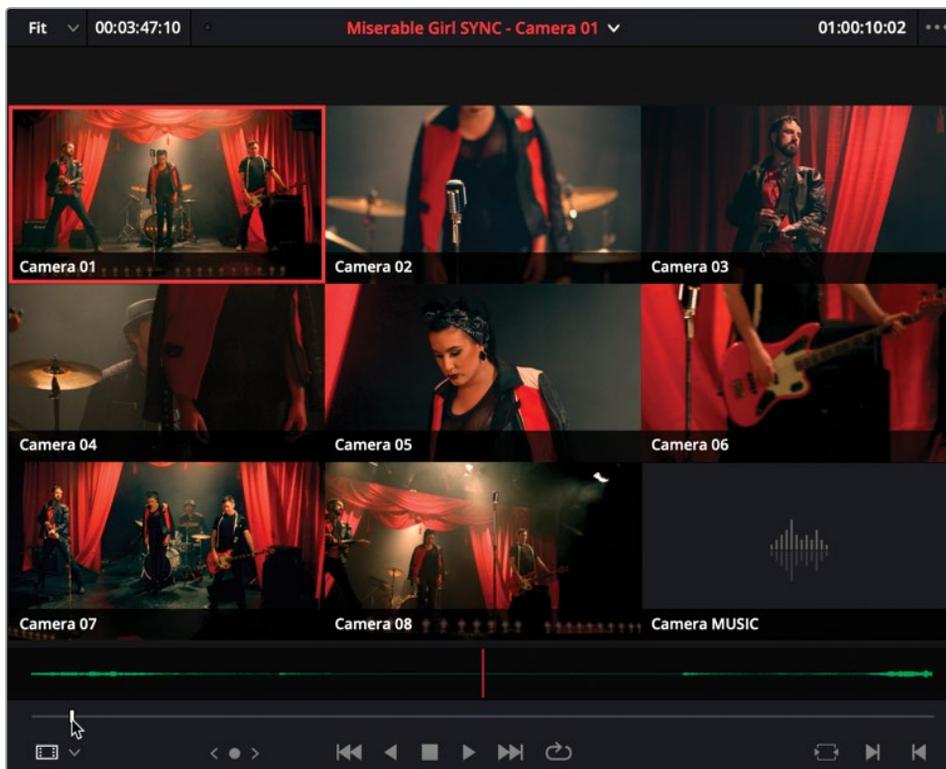


Un nouveau chutier appelé Plans originaux (Original Clips) apparaît également. Il contient les deux plans de l'interview.

Montage Multicaméra en temps réel

L'un des aspects sympas du montage multicaméra dans la page Montage, c'est de pouvoir réaliser les raccords en temps réel, comme si vous réalisiez un montage en direct. Bien maîtrisée, cette méthode en temps réel vous fera gagner de nombreuses heures de travail. Vous pourrez en effet réaliser votre montage à mesure que la timeline défile.

- 1 Double-cliquez sur le plan multicaméra **Miserable Girl SYNC** pour l'ouvrir dans le viewer source.



Le plan multicaméra apparaît dans le viewer source et affiche les neuf plans (ou angles). On voit les métadonnées de la caméra correspondantes. Le viewer source organise les angles de gauche à droite et de bas en haut. Le premier angle, (dans ce cas **JBR_01.mov** identifié par CAM_01) apparaît en haut à gauche et le neuvième angle (**Miserable Girl Final Mix.aif** identifié par MUSIC) apparaît en bas à droite. Vous avez sans doute remarqué que le nom des angles porte les informations des métadonnées de la caméra.

REMARQUE Si la tête de lecture se situe au début du plan multicaméra, vous verrez des images vides sur la plupart des angles. L'enregistrement n'a pas débuté au même moment. Déplacez la tête de lecture vers l'avant dans le plan multicaméra pour voir les images de tous les angles.

- 2 Lancez le plan multicaméra dans le viewer Source pour vérifier que tous les plans sont synchronisés.

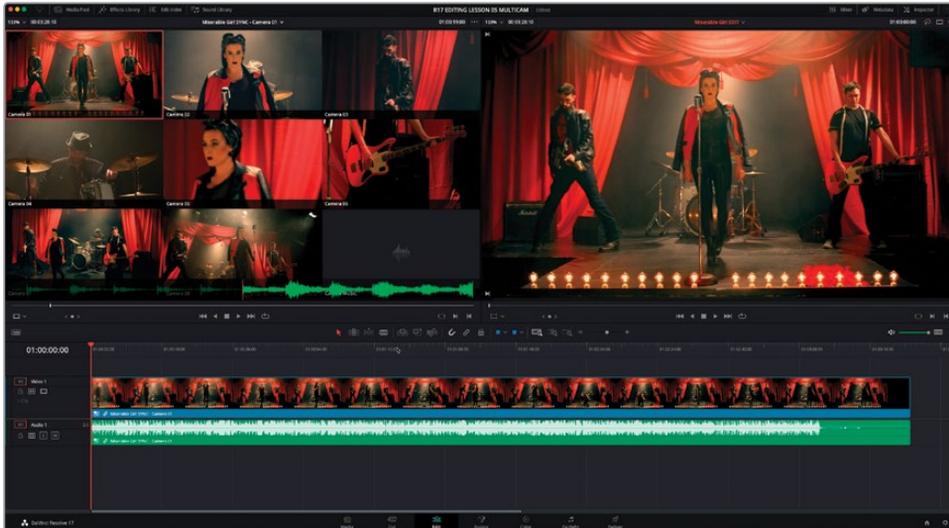
Comme **Camera 01**, dans le coin supérieur droit du viewer, est sélectionné par défaut, c'est l'angle que vous entendrez quand vous lancez la lecture.

- 3 Saisissez le point d'entrée juste avant que la musique commence (vers 01:00:19:00).



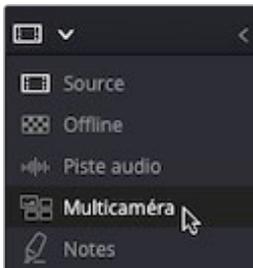
- 4 Appliquez l'option Écraser (Overwrite) pour monter ce plan dans la timeline vide Miserable Girl EDIT.
- 5 Cliquez sur la bibliothèque de médias et le bouton Inspecteur pour masquer ces panneaux et avoir un peu plus de place pour visionner les images.
- 6 Cliquez sur Zoom min (Full Extent Zoom) dans la barre d'outils pour voir toute la timeline.

- 7 Placez la tête de lecture au début de la timeline.

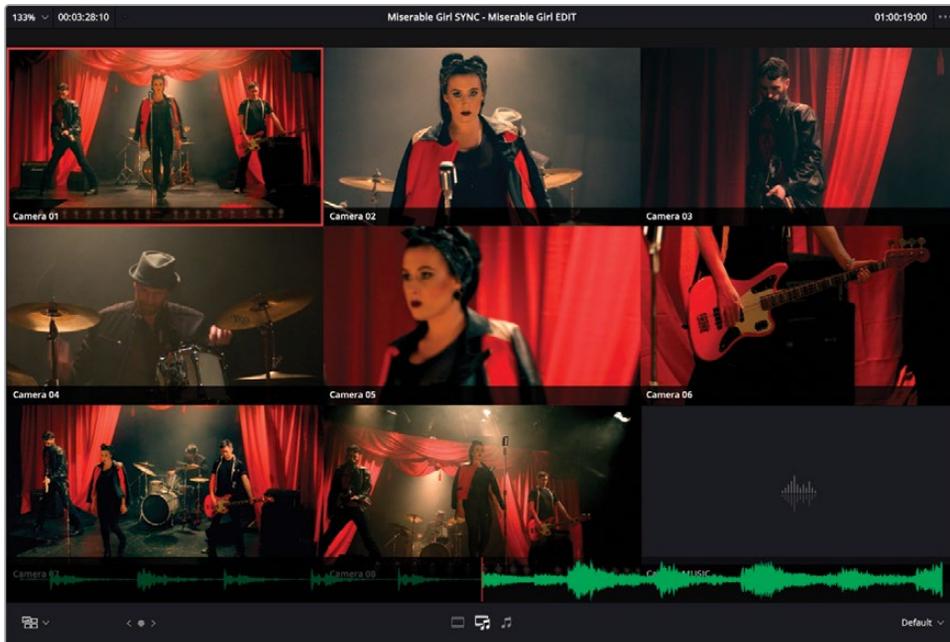


Dans le viewer timeline, seul le premier angle **Camera 01**, est affiché car il s'agit de la caméra active. Pour passer d'un angle de caméra à un autre et garder le viewer source synchronisé avec le plan timeline, vous devez activer le mode multicaméra dans le viewer source.

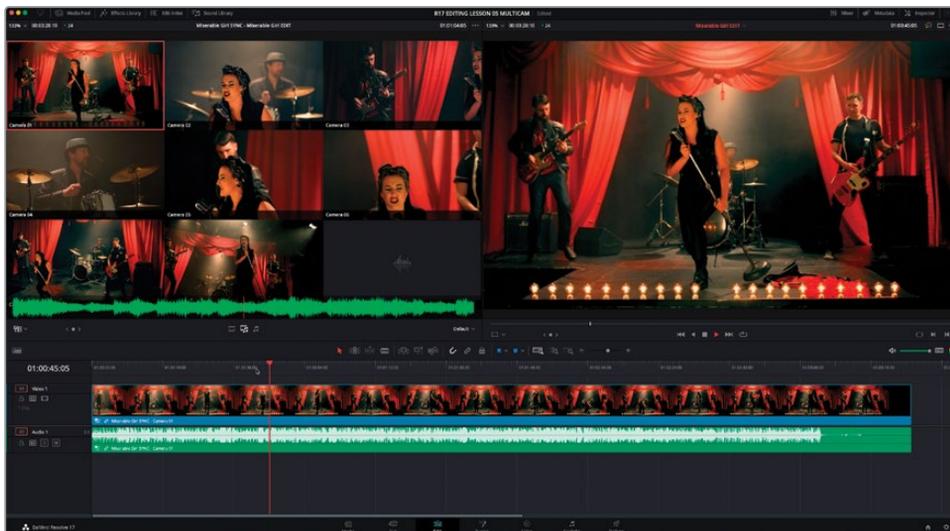
- 8 Pour ouvrir le mode multicaméra, choisissez l'option Multicaméra dans le menu déroulant du viewer source.



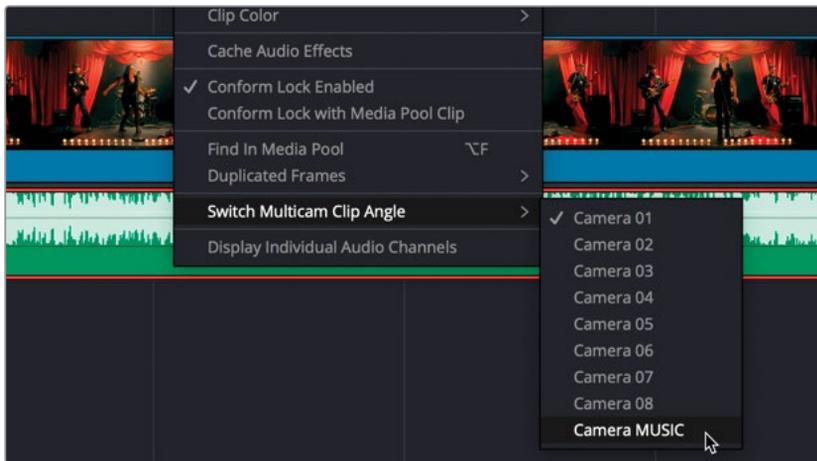
Le mode multicaméra remplace les commandes de transport sous le viewer par des commandes dédiées. Les commandes de transport ne sont plus nécessaires, car quand vous déplacez la tête de lecture de la timeline, vous déplacez également les plans source dans le viewer multicaméra. De cette façon, les plans sont synchronisés.



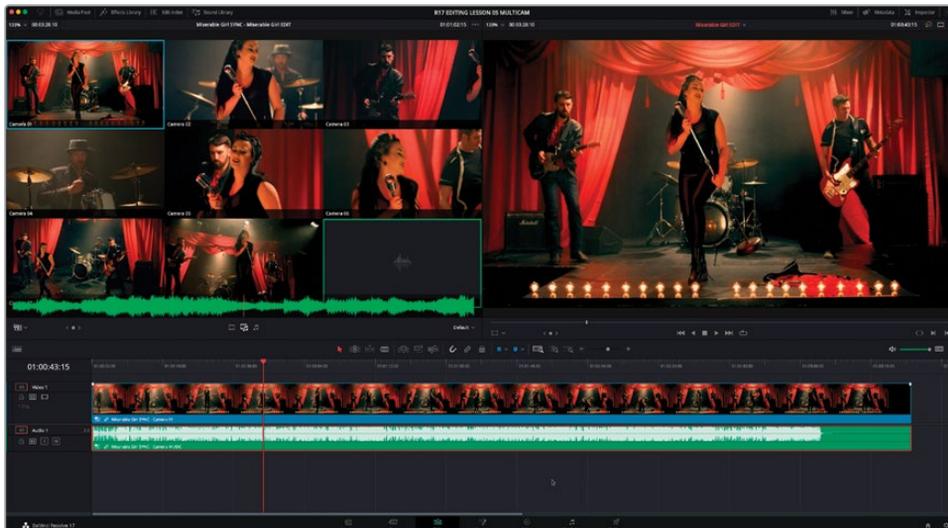
9 Lancez la lecture et faites bien attention à la synchronisation dans le viewer timeline.



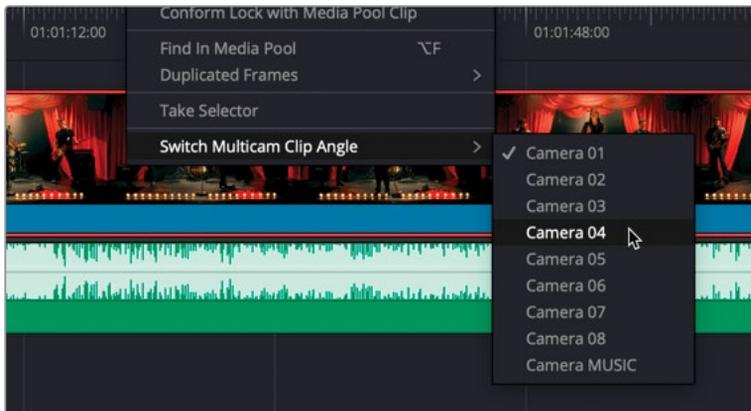
- 10 Dans la timeline, faites un clic droit sur l'audio du plan multicaméra et choisissez Changer l'angle multicaméra > MUSIC (Switch Multicam Clip Angle > MUSIC).



L'audio du plan multicaméra change pour lire l'audio du fichier **Miserable Girl Final Mix.aif**. Le viewer multicaméra affiche aussi un cadre vert autour de l'angle **MUSIC** pour indiquer qu'il s'agit de l'audio actif.



- 11 Dans la timeline, faites un clic droit sur l'audio du plan multicaméra et choisissez Changer l'angle multicaméra > Camera 04 (Switch Multicam Clip Angle > Camera 04).



La vidéo dans le viewer timeline se met à jour pour afficher le plan vidéo de l'angle 4, et le viewer multicaméra affiche un cadre bleu autour de ce même angle pour indiquer qu'il s'agit de l'angle actif.



Vous pouvez désormais dire à Resolve que vous ne voulez que monter la vidéo du plan multicaméra.

Sous le viewer source, vous verrez trois boutons qui représentent les options Vidéo uniquement, Vidéo et Audio et Audio uniquement.

- 12 Cliquez sur le bouton Vidéo uniquement à gauche pour ne modifier que la vidéo de ce plan multicaméra.



Et maintenant, amusons-nous un peu.

- 13 Placez la tête de lecture au début de la timeline, cliquez sur le bouton lecture et cliquez sur les différents angles dans le viewer source pour les monter les uns à la suite des autres. Les points de coupe apparaissent dans la timeline au fur et à mesure. Continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la fin de la timeline.



REMARQUE Vous pouvez aussi appuyez sur les touches 1, 2 et 3 pour monter les angles, au lieu de cliquer sur les vignettes dans le viewer.

- 14 Une fois la chanson terminée, placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture pour visualiser le rendu.

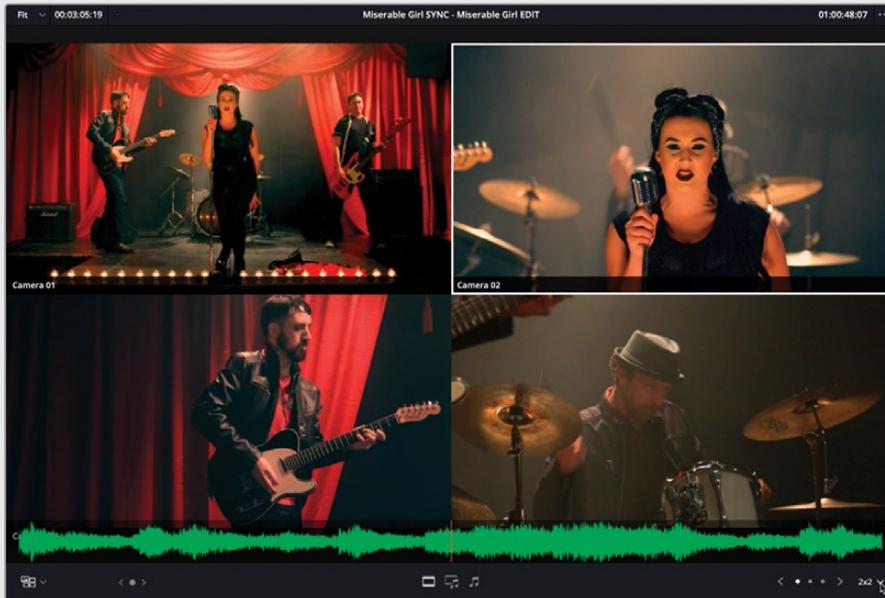
C'est pratique, non ?

Malheureusement, même si c'était amusant, il est très rare que les premières tentatives de montage multicaméra en temps réel soient réussies.

Techniques de montage multicaméra

Quand vous montez des images multicaméra, n'essayez pas d'avoir un rendu parfait dès le premier montage. Il vaut mieux vous concentrer sur le rythme de la musique et des images. Il est souvent utile de visionner les plans multicaméra plusieurs fois avant de faire votre première coupe. Quand vous commencez le montage, essayez de faire des coupes en fonction de ce que vous ressentez et n'ayez pas peur de faire des erreurs. Vous apprendrez à affiner les coupes dans les prochains chapitres.

Si vous trouvez qu'il est difficile de travailler sur autant d'angles à la fois, réduisez le nombre d'angles affichés. Dans ce cas, cliquez sur le menu contextuel Multicaméra (Multicam) en bas à droite du viewer source et choisissez 2x2. Cette option affiche les quatre premiers angles du plan multicaméra. Les angles restants se trouvent sur les autres pages.



En réduisant le nombre d'angles sur lequel vous travaillez, vous serez peut-être moins intimidé. Vous pouvez ajouter progressivement les autres angles.

Vous pouvez utiliser les métadonnées (comme vous l'avez appris dans la section Ajuster un plan multicaméra de ce chapitre) pour identifier les plans les plus importants de 1 à 4, puis les réorganiser.

Affiner un montage multicaméra

Maintenant que vous avez réalisé le bout à bout, vous vous apercevrez sans doute que les raccords n'ont peut-être pas été appliqués au bon endroit ou que vous avez sélectionné le mauvais angle de vue.

Ou les deux !

Mais ne vous inquiétez pas, vous n'êtes pas en direct, vous pouvez donc changer d'avis sans que personne ne s'en aperçoive. Corriger le problème de la coupe au mauvais endroit est assez simple. D'ailleurs, vous savez déjà comment modifier les points de coupe en réalisant un simple raccord Roll.

Le deuxième problème, pour lequel le mauvais angle a été utilisé, est facile à régler en échangeant les angles dans le viewer source.

ASTUCE Lorsque vous travaillez en mode multicaméra, faites bien attention à ce que les angles soient synchronisés. Ainsi, il n'est sans doute pas judicieux de raccorder les plans avant d'être sûr de bien maîtriser les raccords Ripple, par coulissement ou par glissement.

- 1 Dans la timeline, lancez le montage multicaméra jusqu'à ce que vous voyiez une séquence que vous voulez changer. Interrompez alors la lecture. Pendant la lecture, le viewer source se met également à jour. En effet, en mode Multicaméra, le viewer source est lié à la position de la timeline.
- 2 Dans le viewer multicaméra, faites Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur les différents angles.



Lorsque vous sélectionnez un nouvel angle de vue, le pointeur de la souris se transforme en icône de remplacement.

Cet outil sert à ajouter de nouveaux raccords au montage multicaméra.

- 3 Dans la timeline, placez la tête de lecture au milieu d'un des plans multicaméra et dans le viewer source, cliquez sur un autre angle.



Un nouveau point de coupe apparaît sous la tête de lecture et remplace le reste du plan multicaméra par ce nouvel angle de vue.

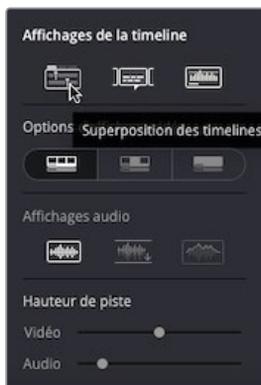
ASTUCE Appuyez sur les touches 1, 2, 3, etc. pour appliquer des coupes au niveau de la tête de lecture dans la timeline. Appuyez sur Option-chiffre (macOS) ou Alt-chiffre (Windows) pour changer de plans sur la timeline. Vous pouvez réaliser cela soit pendant la lecture, soit lorsque la tête de lecture est à l'arrêt.

Parfait ! Vous avez eu un bon aperçu du fonctionnement d'un montage multicaméra sur Resolve. Mais avant de continuer, vous allez apprendre d'autres techniques pour modifier les plans multicaméra.

Ajuster un plan multicaméra

Même si le plan multicaméra ne s'affiche que sur une seule piste dans la timeline, son fonctionnement est le même que celui d'un plan composé. Vous travaillerez sur les plans composés au chapitre 6, mais pour le moment, sachez que vous pouvez ouvrir le plan multicaméra sur sa propre timeline afin d'y appliquer des modifications, par exemple, modifier l'ordre des angles ou leur nom.

- 1 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline View Options) et choisissez la première option pour activer la superposition des timelines.



Les timelines sont désormais ouvertes dans leur propre onglet.

- 2 Sélectionnez un plan multicaméra dans la timeline et choisissez Plan > Ouvrir dans la timeline (Clip > Open in Timeline) ou faites un clic droit sur un des plans multicaméra de **Miserable Girl SYNC** et choisissez Ouvrir dans la timeline (Open in Timeline).

Le plan multicaméra s'ouvre dans un onglet.



ASTUCE Pour voir un tel nombre de pistes efficacement, cliquez sur Affichages de la timeline (Timeline View Options) et réduisez la hauteur des pistes vidéo et audio au minimum. Vous aurez également peut-être besoin de tirer vers le haut la ligne entre les viewers et la barre d'outils pour offrir plus de place à la timeline.

Vous pouvez voir comment Resolve organise un plan multicaméra. La méthode est assez proche de la façon dont les plans d'interview de Sasha ont été arrangés avant de créer le premier plan multicaméra de ce chapitre. L'organisation est simple : Le contenu des pistes Vidéo 1 et Audio 1 correspond à l'angle 1. De la même façon, le contenu sur la piste Vidéo 2 correspond à l'angle 2, etc. Vous remarquerez que les noms de la piste correspondent aux noms des angles affichés dans le viewer source multicaméra.

REMARQUE Vous voyez que la piste V9 est vide. L'audio **Miserable Girl Final Mix.aif** qui se trouve sur la piste A9 la musique est disponible sous Angle 9.

Vous allez maintenant ajouter un angle et changer l'ordre des angles dans le plan multicaméra.

- 3 Dans l'en-tête des pistes de la timeline, faites un clic droit et choisissez Ajouter des pistes (Add Angle).



Un nouvel angle est ajouté, V10 et A10.

- 4 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Extra Angle.



Un dixième angle, non utilisé pour l'instant se trouve dans le chutier **JBR_09.mov**.

- 5 Tirez le plan **JBR_09.mov** sur la nouvelle timeline multicaméra V10.

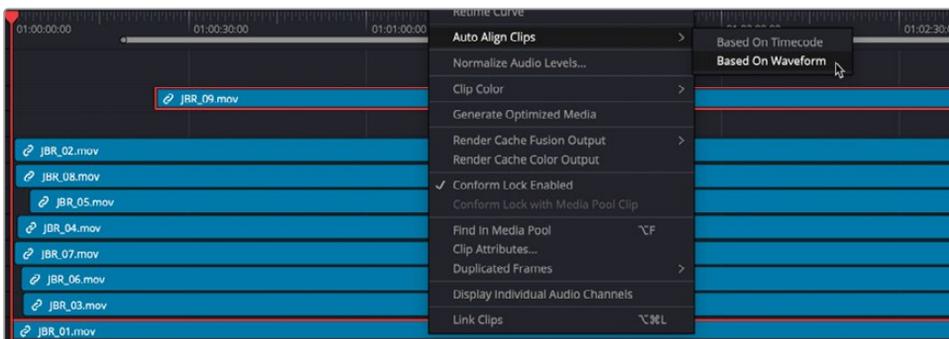


Vous allez maintenant devoir synchroniser ce nouvel angle avec les autres angles dans cette timeline.

- 6 Assurez-vous que l'option Lier la sélection (Link Selection) est activée, puis sélectionnez le plan sur V10/A10 et un autre plan dans la timeline.



- 7 Faites un clic droit sur une des vidéos et choisissez Plans alignés automatiquement > En fonction de la forme d'onde (Auto Align Clips > Based on Waveform).

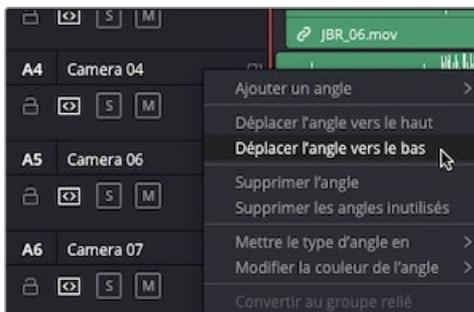


Resolve synchronise instantanément le nouvel angle avec les autres.



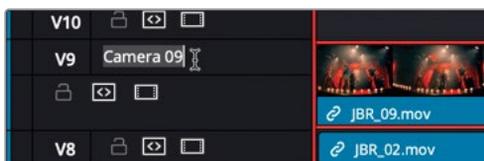
Vous allez maintenant renommer le nouvel angle pour être sûr que le plan multicaméra est bien organisé.

- 8 Faites un clic-droit sur l'en-tête de la piste pour V10 et choisissez Déplacer l'angle vers le bas (Move Angle Down).



Resolve change instantanément l'ordre des angles V10 et V9, ainsi que A10 et A9.

- 9 Augmentez la hauteur de V9 légèrement. Vous voyez que l'angle s'appelle toujours Camera 10.
- 10 Cliquez sur le nom du plan et saisissez **Camera 09** pour qu'il s'harmonise avec les autres noms des angles.

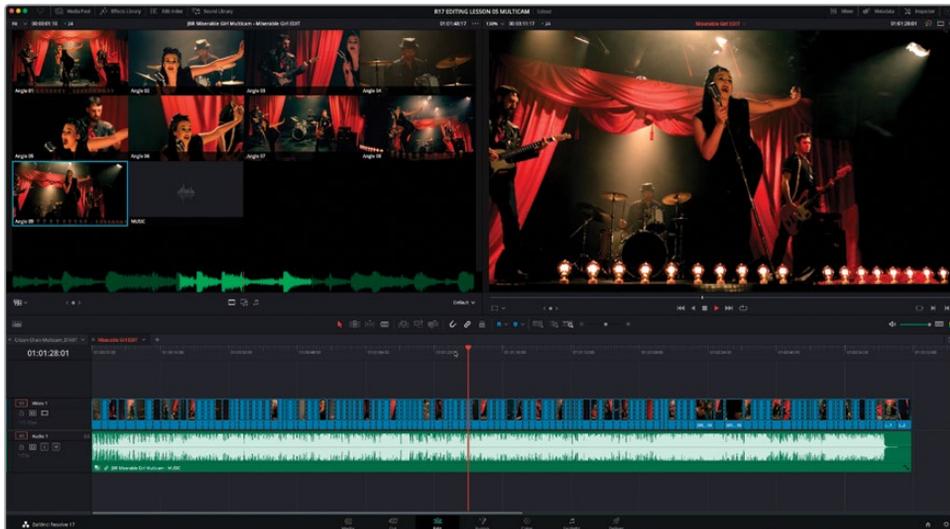


Vous pouvez désormais utiliser ce nouvel angle pour votre montage multicaméra.

- 11 Sélectionnez l'onglet de la timeline **Miserable Girl Edit** pour repasser sur la timeline principale.

- 12 Pour ouvrir le mode multicaméra, choisissez l'option Multicaméra (Multicam) dans le menu déroulant du viewer source.
- 13 Choisissez 4x4 pour voir les 10 angles dans le plan multicaméra (plus six espaces libres qui ne sont pas utilisés).

REMARQUE L'option 4x4 offre le nombre maximum d'angles à afficher sur un seul écran. En revanche, les plans multicaméra peuvent avoir un nombre illimité d'angles. Si vous avez plus de 16 angles, vous pouvez les voir en cliquant sur les autres « pages ».



- 14 Regardez de nouveau votre montage et faites les derniers petits réglages. N'oubliez pas d'inclure le nouvel angle de la caméra et d'aplatir les plans multicaméra une fois que vous avez fini.

Visualiser la timeline finalisée

Si vous souhaitez visualiser la version finalisée du montage que nous avons créée, choisissez Fichier > Importer la timeline > Importer AAF, XML, DRT, ADL (File > Import Timeline > Import AAF, XML, DRT, ADL). Ensuite, allez sur R17 Editing/Lessons/Lesson 05 Multicam. Vous trouverez deux versions de la timeline finalisée ; **MISERABLE GIRL FINISHED.drt** est une version montée que vous pouvez utiliser pour vous entraîner. La timeline importera aussi le plan multicaméra associé dans ce montage. **MISERABLE GIRL FINISHED_FLATTENED.drt** est le même montage, qui a été aplaté. Les autres angles ne sont donc plus disponibles.

Félicitations ! Vous devriez désormais être en mesure de bien gérer les montages multicaméra dans la page Montage de DaVinci Resolve. Souvenez-vous que de monter des prises provenant de différentes caméras n'est qu'un seul type de montage dans les pages Montage et Cut. Mais ces deux pages fonctionnent différemment pour synchroniser et monter les plans ensemble. Bien entendu, libre à vous de choisir le workflow que vous préférez.

Lorsque vous montez des projets multicaméra en temps réel, il est important d'adapter vos coupes au rythme du programme. Essayez plusieurs techniques de montage pour créer le film que vous avez en tête. N'hésitez pas à voir et revoir les raccords que vous avez réalisés pour vous assurer qu'ils auront l'effet attendu sur les spectateurs.

Révision

- 1 De quelles options disposez-vous pour synchroniser les angles d'un plan multicaméra qui ne comporte pas de son ?
 - a) Les points d'entrée ou de sortie
 - b) Les marqueurs
 - c) Le timecode
- 2 Quel est le nombre maximum d'angles que vous pouvez visualiser simultanément dans un plan multicaméra ?
 - a) 16
 - b) 18
 - c) 28
- 3 Quelle touche doit-on maintenir enfoncée pour passer du plan multicaméra à un autre angle, sans ajouter de point de coupe ?
 - a) Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows)
 - b) Opt (macOS) ou Alt (Windows)
 - c) Majuscule
- 4 Vrai ou faux ? Il est impossible de changer le nom ou l'ordre des angles ou encore d'ajouter de nouveaux angles sur un plan multicaméra existant.
- 5 Vrai ou faux ? Lorsque vous choisissez d'aplatir un plan multicaméra, vous perdez tous les angles synchronisés.

Réponses

- 1 a), b) et c) En plus du son, vous pouvez choisir de synchroniser les angles avec les points d'entrée et de sortie, le timecode ou les marqueurs.
- 2 a) 16. Le nombre d'angles de vue maximal par page est de 16 (4x4).
- 3 b) Il faut faire Option clic (macOS) ou Alt clic (Windows) sur un angle pour passer d'un angle à un autre.
- 4 Faux. Faites un clic droit sur un plan multicaméra et choisissez Ouvrir dans la timeline pour le modifier.
- 5 Vrai. Avec l'option Aplatir un plan multicaméra, tous les angles non utilisés sont supprimés et seuls les angles actifs sont conservés sur la timeline.

Chapitre 6

Montage ultra rapide avec 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 séries 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.

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.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Configurer un projet	271
Visionner les plans avec la fonction Bande source	275
Assembler les extraits	281
Affiner les plans dans la timeline	288
Changer l'ordre des plans	293
Ajouter des plans de coupe	294
Insertion intelligente	298
Utiliser des pistes additionnelles	301
Rogner les plans de coupe	308
Ajouter des angles de vue avec l'option de montage Écraser la source	314
Utiliser un chutier synchronisé avec l'option Écraser la source	316
Ajouter de la musique, des effets et des titres	324
Révision	333

Claviers de montage

Les claviers DaVinci Resolve ont été conçus 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.



Le Davinci Resolve Speed Editor

Le Speed Editor est un appareil compact comportant des options de montage dédiées conçues pour être utilisées avec un clavier et une souris. Par contre, contrairement à une souris, la molette de recherche donne l'impression de tenir la timeline dans sa main. Les boutons SHTL, JOG, et SCRL permettent de faire défiler la bande source et la timeline de manière très précise. Les touches de rognage et la molette permettent de faire du rognage en direct, pour un résultat plus rapide et plus précis.

Dans ce chapitre, nous vous expliquerons comment utiliser le Speed Editor au lieu de la souris ou du clavier.



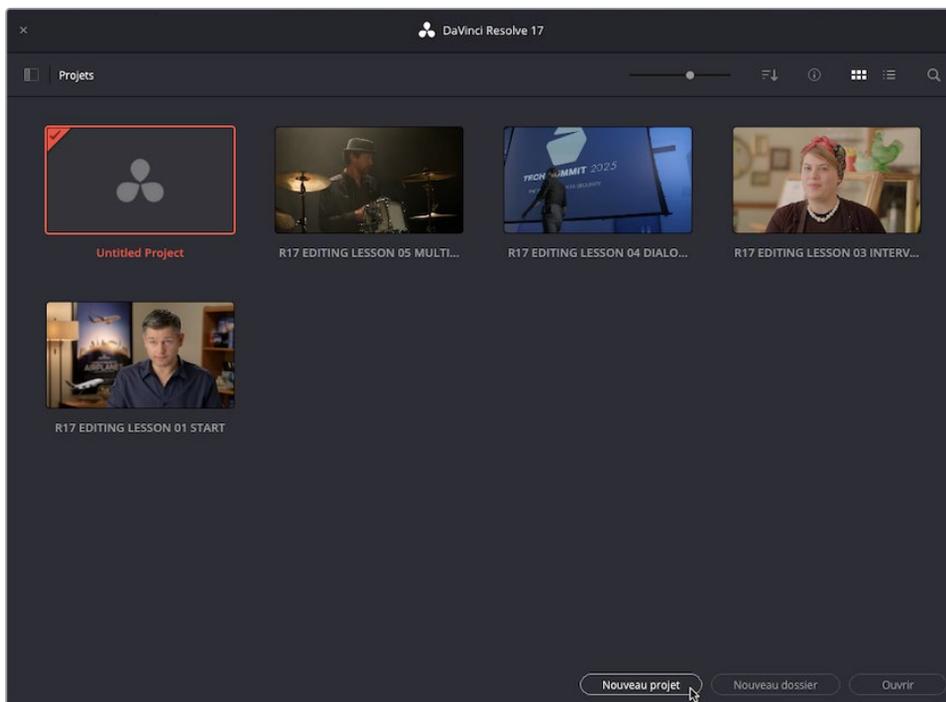
Le DaVinci Resolve Editor Keyboard

Le DaVinci Resolve Editor Keyboard est un clavier conçu pour les monteurs professionnels qui doivent travailler rapidement. Ce clavier comporte plusieurs options du Speed Editor, ainsi que des touches spécifiques pour voir et trier les plans. Il a l'avantage de servir de clavier classique et de Speed Editor en même temps.

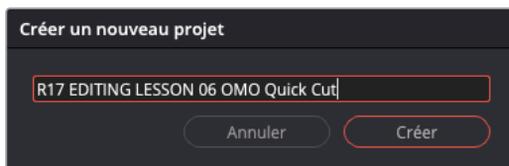
Configurer un projet

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

- 1 Commencez par ouvrir DaVinci Resolve.



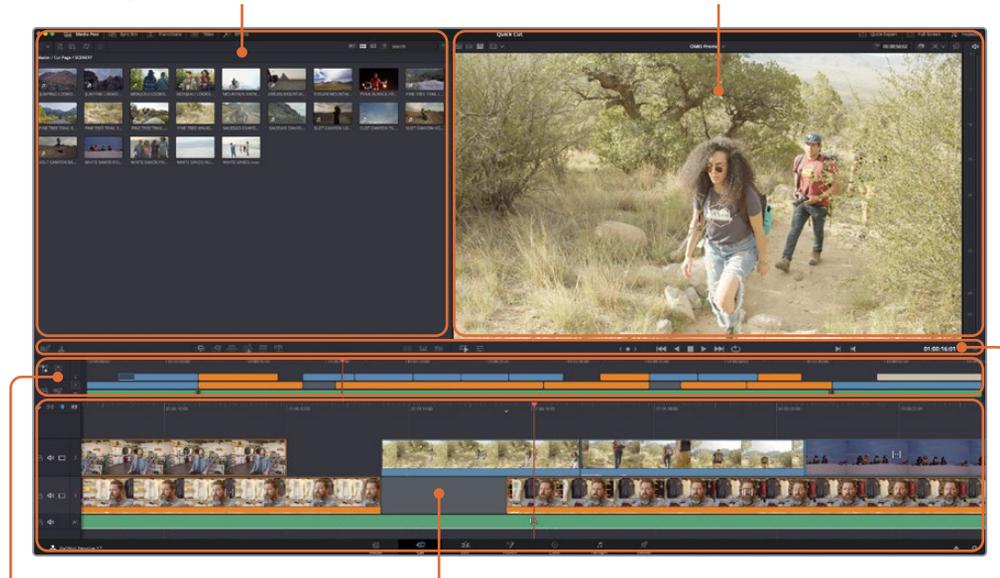
- 2 Cliquez sur Nouveau projet (New Project) et renommez-le **R17 EDITING LESSON 06 OMO Quick Cut**. Cliquez sur Créer (Create).



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

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

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.

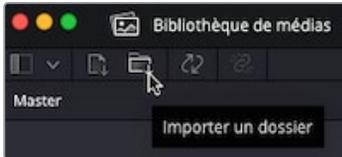
Pour mieux voir l'image, vous pouvez redimensionner l'interface.

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.



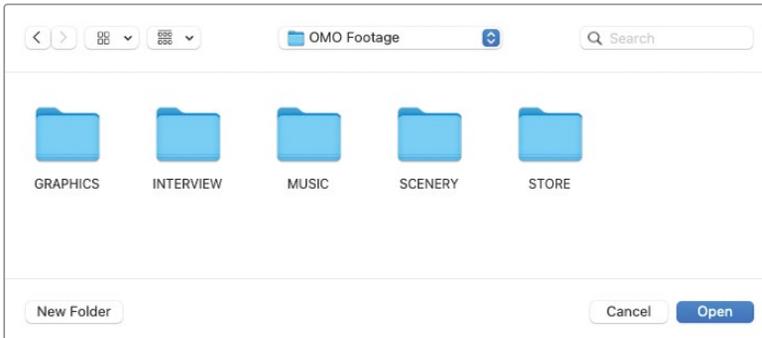
Quand vous commencez un projet, vous pouvez importer les médias en utilisant les boutons en haut à gauche.

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



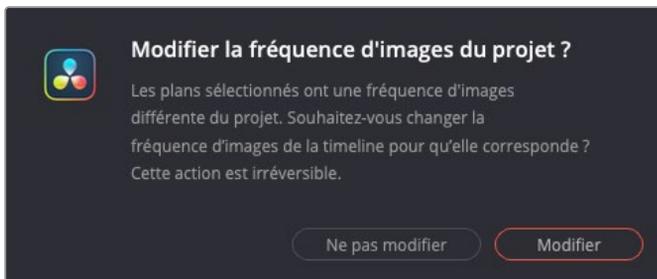
ASTUCE Le bouton d'importation des médias (Import File) permet d'importer un ou plusieurs médias audio, vidéo ou graphique.

- 6 Dans la fenêtre, allez sur le dossier R17 Editing / Media / OMO Footage.
- 7 Choisissez le dossier OMO Footage.

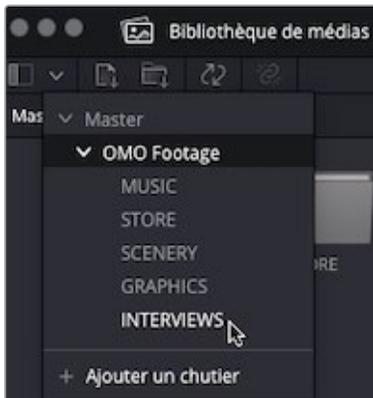


Dans ce dossier, les sous-dossiers comprennent des plans d'interview, des plans de paysage, des graphiques, de l'audio et des plans du magasin. Si vous importez un dossier qui contient des sous-dossiers, sa structure est conservée.

- 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 la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings).



- 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.
- 10 Choisissez le chutier INTERVIEWS.



- 11 Cliquez sur la liste des chutiers 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.

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.

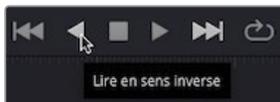
Pour lire un plan en mode bande source, vous pouvez utiliser les commandes de transport.

- 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.

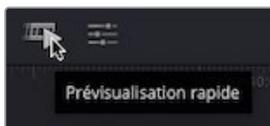
- 7 Utilisez la molette pour faire défiler lentement le plan.



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.

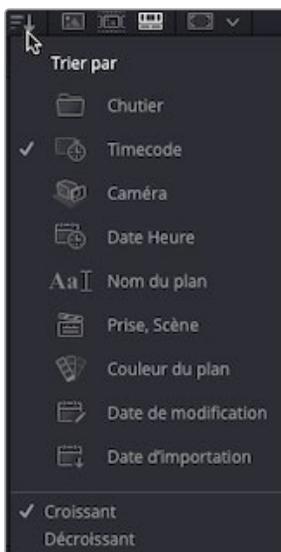
ASTUCE La page Cut prend aussi en charge les raccourcis JKL.

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.

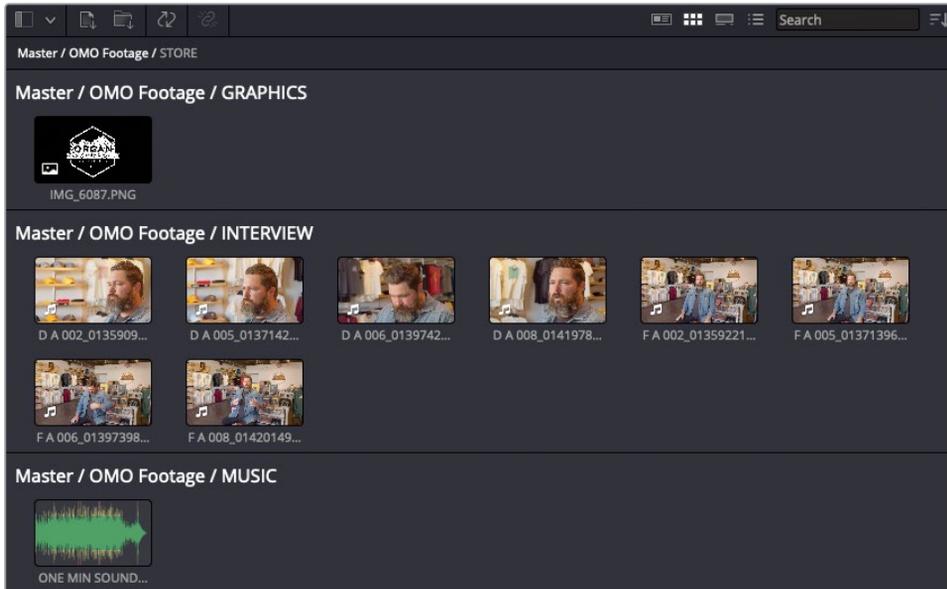
- 1 Cliquez sur le menu Trier par (Sort Media By) en haut de la bibliothèque de médias.



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).

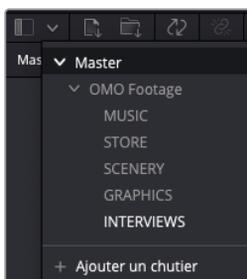
Maintenant, les plans sont affichés dans l'ordre du chutier. Vous avez sans doute remarqué que les plans ont également changé d'ordre dans le viewer Bande source.



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 INTERVIEW.



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



- 4 Retournez sur le chutier Master et affichez tous les plans dans la bande source.

ASTUCE Une autre manière d'accéder à une séquence dans le chutier (ou tout autre groupe de séquence) consiste à cliquer de nouveau sur le bouton Bande source (Source Tape). Appuyez sur Esc (Escape) pour retourner en arrière.

Vous pouvez aussi utiliser les points d'entrée et de sortie pour regarder une séquence en particulier. Dans la bande source, ajoutez des points d'entrée et de sortie autour de la séquence de votre choix et cliquez de nouveau sur le bouton Bande source (Source Tape). Cela vous indique la durée saisie dans Bande source (Source Tape). Appuyez de nouveau sur ESC pour retourner à l'étape précédente.

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 passer du dernier mode source sélectionné au mode Timeline en appuyant sur Q. Vous pouvez passer du mode bande source à 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 : Utilisez 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 le mouvement de shuttle est rapide. Le centre se trouve au niveau de la dentelure au moment où la touche SHTL est activée.

JOG : Utilisez 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, vers l'arrière ou vers la droite pour faire défiler une image à la fois vers l'avant.

SCRL: Utilisez 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.

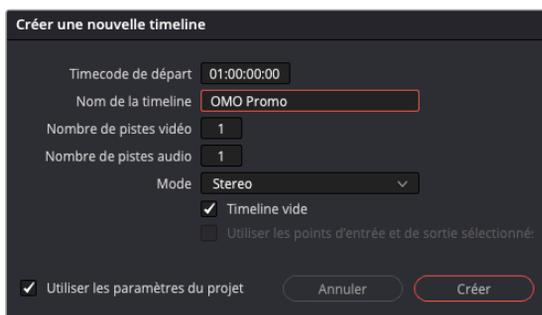


Assembler les extraits

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 INTERVIEW 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 INTERVIEW.



ASTUCE Vous pouvez utiliser les flèches vers le haut ou vers le 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... »

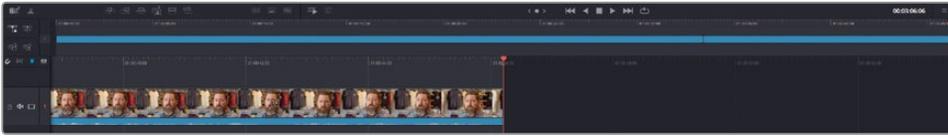


- 4 Stoppez la lecture à « ... the landscapes. »
C'est à ce moment-là que l'extrait doit s'interrompre.

- 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. »



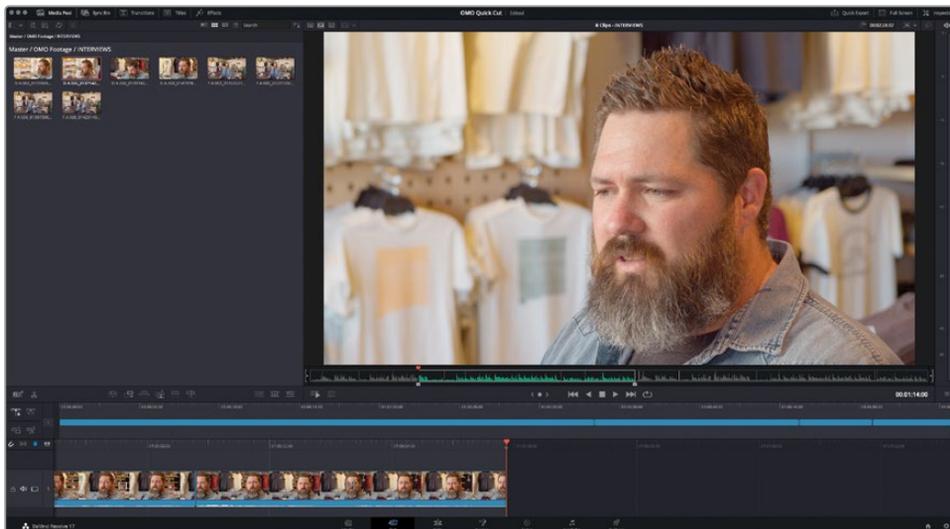
- 9 Cliquez sur le bouton Ajouter à la fin (Append) ou appuyez sur Majuscule-F12 pour ajouter le segment à la fin.



- 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. Pour ce faire, appuyez deux fois sur L.

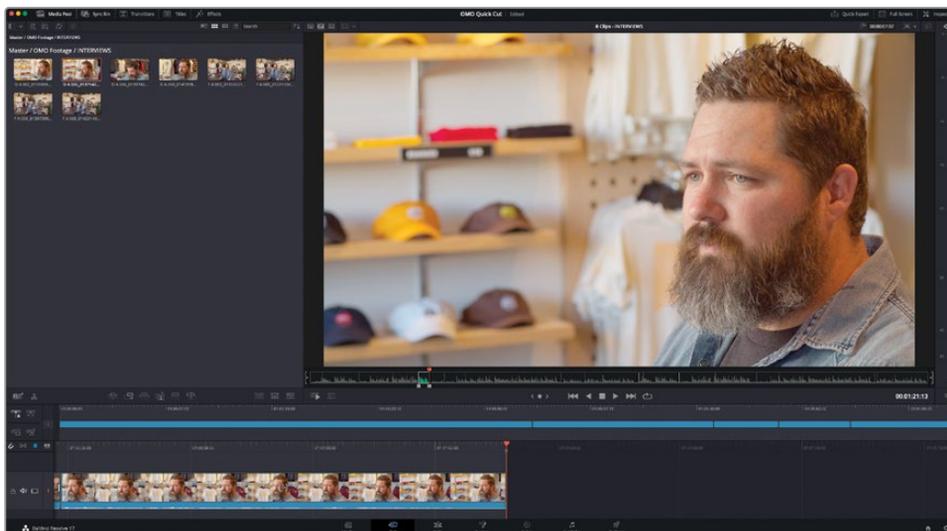
Cette coupe doit être précise, car il dit deux fois « that's ». Pour être ultra précis et couper juste après le premier « that's », utilisez la molette.



- 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.



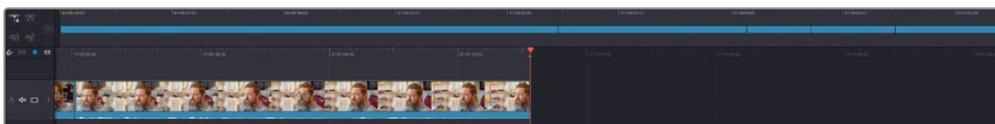
- 13 Ajoutez un point de sortie à la fin du plan de l'interview, après que Chris ait dit, « where the design process starts », et ajoutez le plan.



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

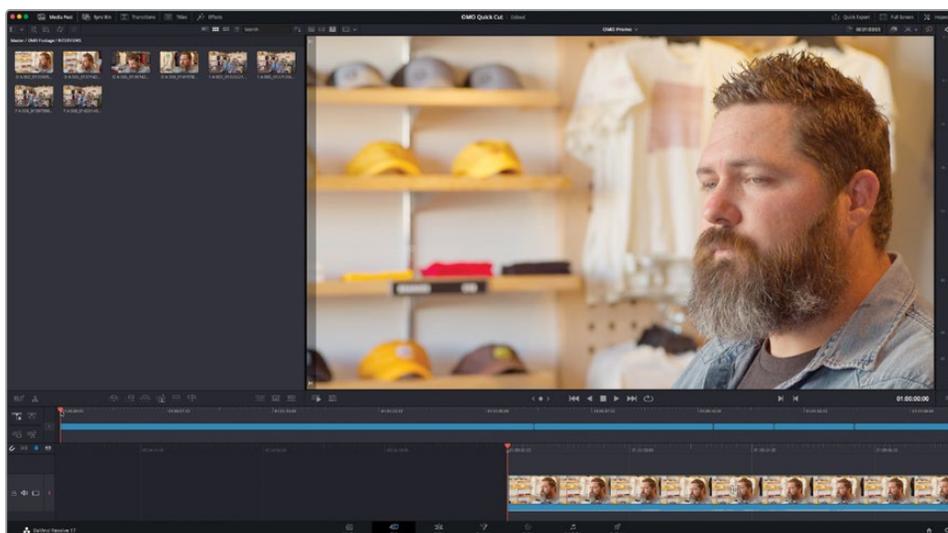
La page Cut affiche la timeline de deux manières différentes. La timeline supérieure sert à afficher le montage en entier. Elle permet de rapidement s'y retrouver dans les projets complexes. La timeline inférieure affiche une vue détaillée de la timeline au niveau de la tête de lecture. Cela permet d'effectuer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



Ces deux timelines côte à côte affichent les options Zoom min et Zoom détail dans la timeline de la page Montage. La combinaison de ces deux affichages vous fait gagner un temps précieux.

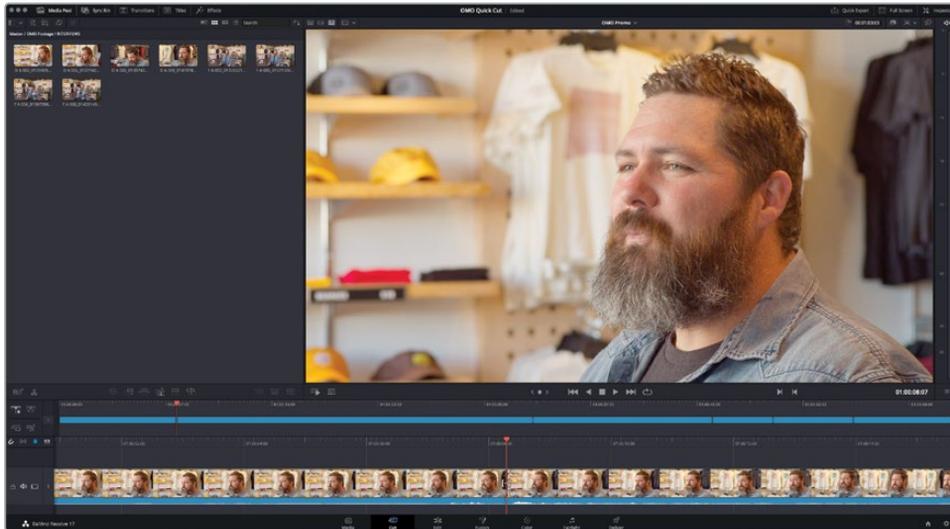
Les plans affichés dans la timeline inférieure changent automatiquement de hauteur pour s'adapter à l'espace disponible. Ainsi, si vous avez besoin que les plans soient un peu plus grands, utilisez simplement la commande Redimensionner la timeline (Resize Timeline). Cela permet de régler l'espace disponible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



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 le bouton Scinder les plans (Split Clip) en haut à gauche de la timeline ou appuyez sur Command-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows).



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.



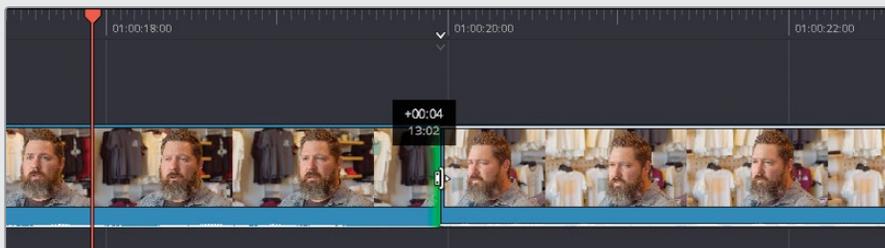
- 9 Appuyez sur Supprimer pour la supprimer de la timeline.



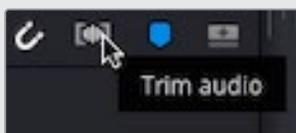
Affiner les Radio Edit avec le Trim audio

Pour affiner les Radio Edit de Chris, la page Cut offre de nombreuses astuces.

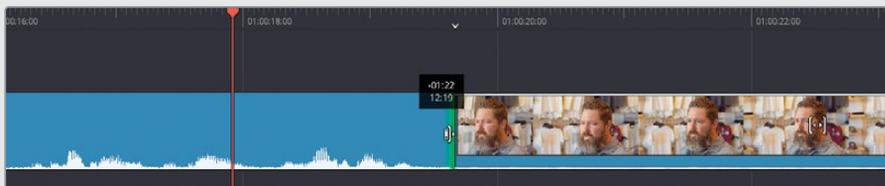
Tout d'abord, vous ne trouverez pas de mode Trim sur cette page. Sélectionnez simplement l'un des côtés d'une coupe sur un plan dans la piste 1 et tirez le pour rogner le plan et faire un ripple sur la timeline.



Vous pouvez aussi ajuster la forme d'onde affichée quand vous rognez un plan en activant l'option Trim audio (Audio Trim).



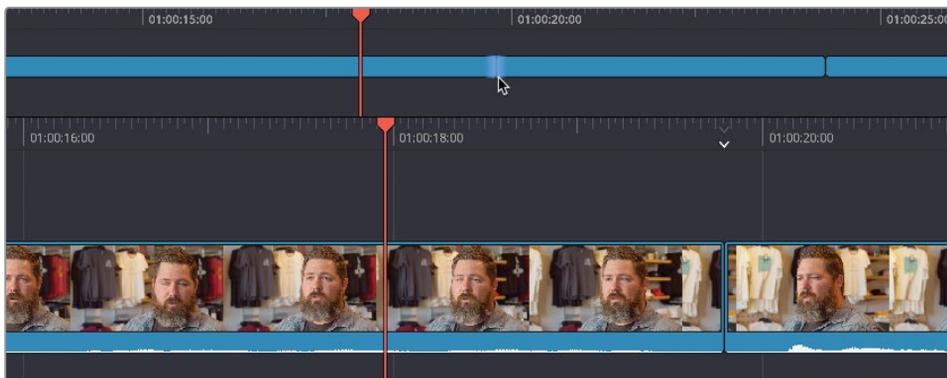
Une fois le bouton Trim audio (Audio Trim) activé, vous verrez une grande forme d'onde. Vous verrez ainsi où commencent et se terminent les phrases de Chris.



Changer l'ordre des plans

L'interview est en train de prendre forme. Mais si vous la réécoutez, 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 de l'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 de l'interview.

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

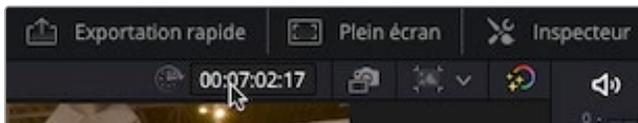
- 2 Cliquez que le bouton Bande source (Source Tape) ou appuyez sur Q pour aller sur le viewer bande source.

- 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 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.

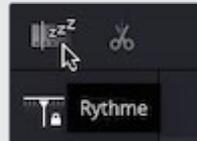
- 8 Faites glisser une nouvelle fois la prise Organ Mountain du viewer à la fin de la timeline.



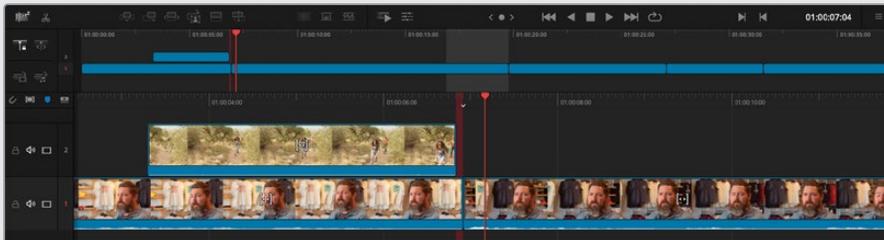
Fonctionnalité Rythme (Boring Detector)

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 ».

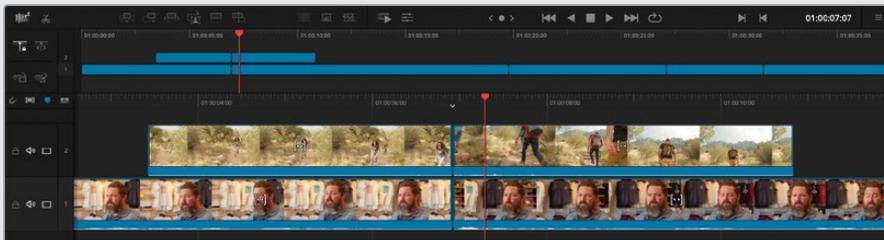


Quand vous cliquez sur Analyser, les plans qui répondent à ces paramètres seront identifiés.



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 cut », il faut réactiver la fonction Rythme et rouvrir les fenêtres Analyser le montage (Analyze Timeline Edits).

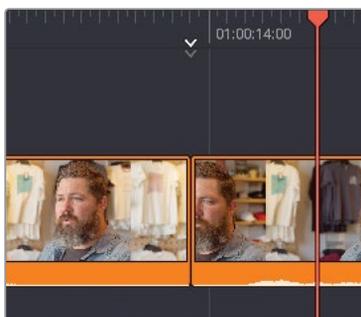
Insertion intelligente

Les fonctionnalités intelligentes de la page Cut permettent d'obtenir des résultats rapidement sans 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.

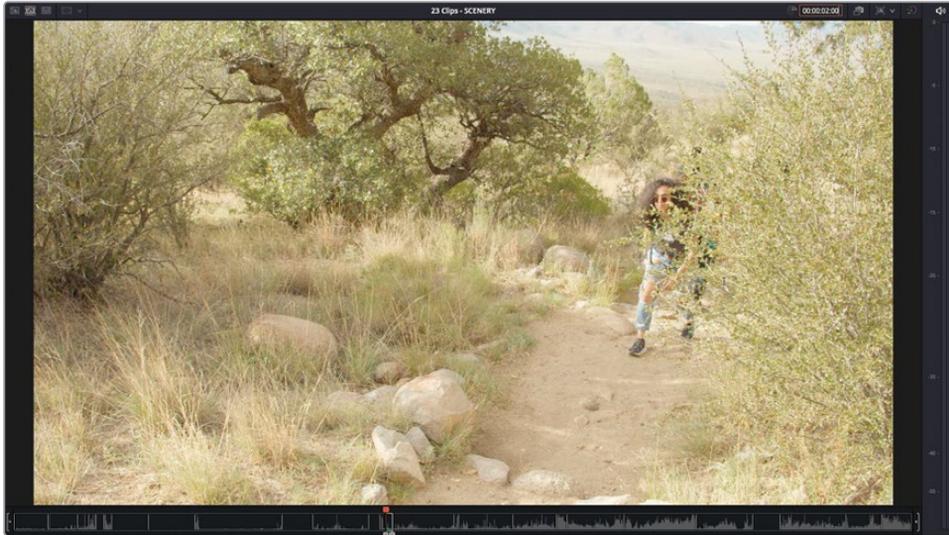


Vous avez sans doute remarqué la présence de la flèche vers le bas en haut de la timeline inférieure. Il s'agit de l'indicateur intelligent.



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.

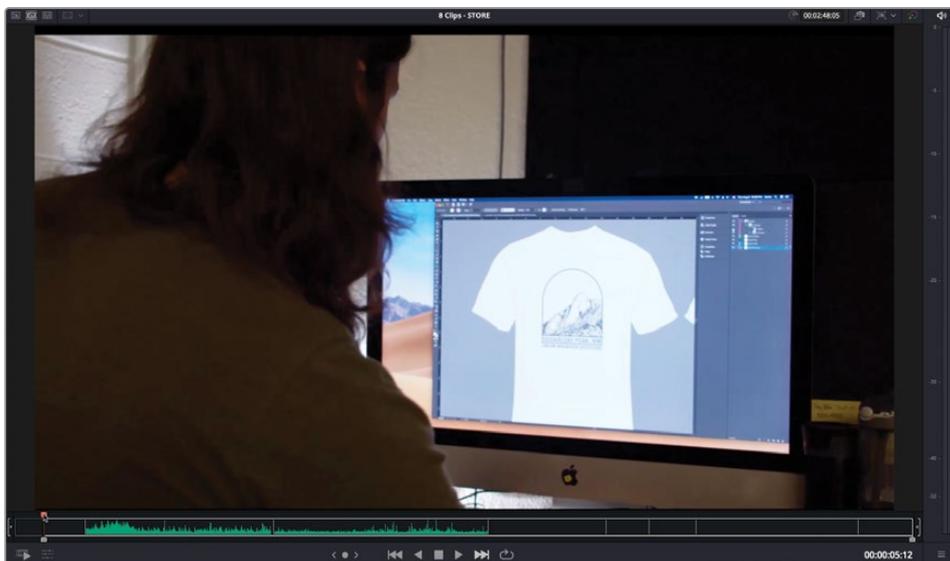
- 6 Dans la timeline supérieure, déplacez la tête de lecture près du point de coupe, après le troisième plan d'interview orange. Il s'agit du plan où Chris parle de ses sources d'inspiration.



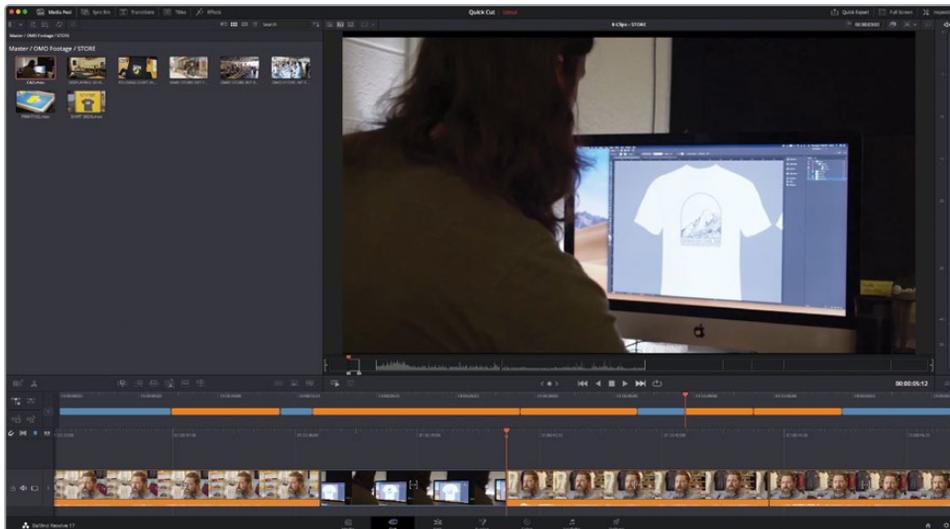
- 7 Appuyez sur Q pour passer en affichage Bande souce et utilisez l'affichage liste pour sélectionner le chutier STORE.

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.



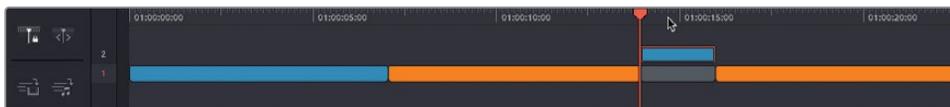
- 9 Dans le champ de durée du timecode, saisissez **300**. Cela correspond à 3 secondes.
- 10 Cliquez sur le bouton Insertion auto (Smart Insert) ou appuyez sur F9 pour insérer le plan après le troisième plan orange.



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).



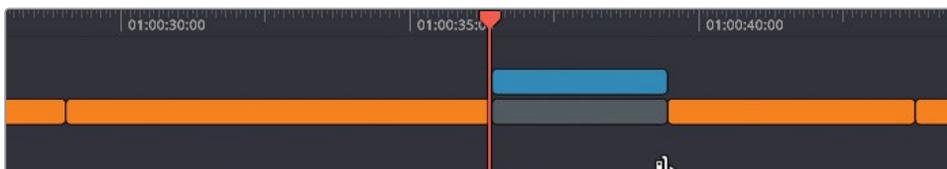
- 3 Utilisez la timeline supérieure pour positionner la tête de lecture avant le plan bleu et lancez la lecture pour visionner les modifications.

Le plan où le groupe de jeunes marche se prolonge après que Chris a terminé de parler. Il s'agit d'un montage en J. Vous remarquez aussi sans doute que quand vous rognez un plan sur une piste (autre que la piste 1), la page Cut ne ripple pas la timeline.

ASTUCE Vous pouvez également effectuer le rognage en vous servant de la timeline supérieure, mais pour les 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, rognez la fin de l'espace vide d'une seconde pour créer un montage Split. Lancez la lecture pour visualiser les changements.



Faire le montage directement dans les pistes

En plus de pouvoir déplacer les plans sur d'autres pistes, comme c'était 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 de l'interview.

- 1 Dans la timeline supérieure, placez la tête de lecture au début du montage.

- 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.

- 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.

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



- 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

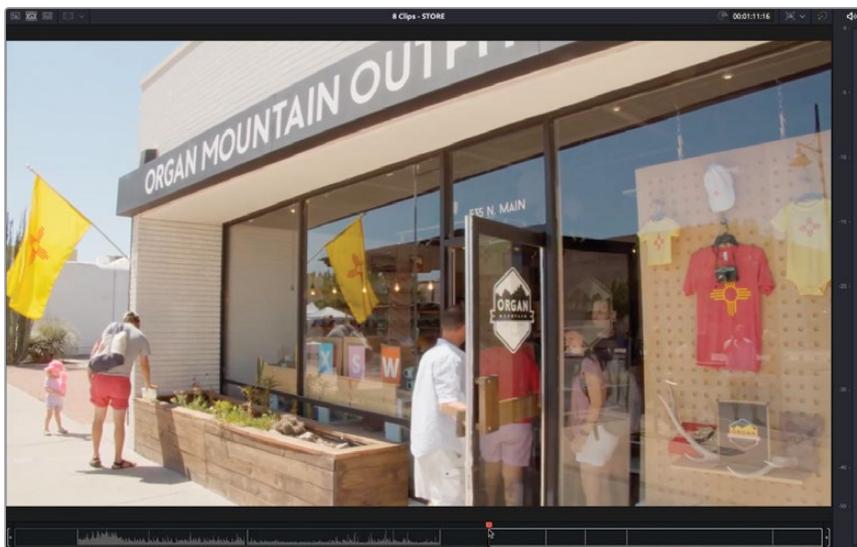
L'option de montage Placer au-dessus (Place on Top) permet d'ajouter des plans de coupe quand Chris parle. Les plans de coupe sont très utiles, ils permettent notamment de capter l'attention du public et de couvrir les jump cut. Avant d'ajouter les plans de coupe, nous allons voir comment ils fonctionnent.

- 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 utilisez 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.

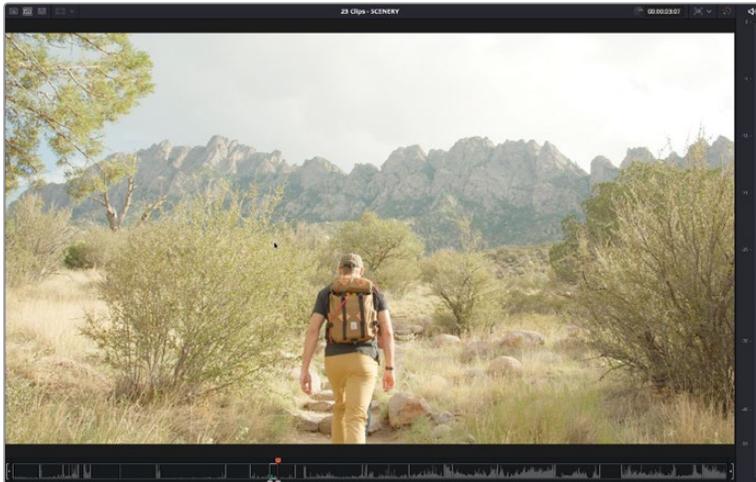
ASTUCE Vous voudrez peut-être revoir ce que dit Chris dans cette partie de l'interview. Cela pourrait vous aider à choisir les plans de coupe appropriés.

- 8 Appuyez sur Q pour passer en mode Bande souce et utilisez 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 personnes en train de marcher (**PINE TREE TRAIL STEPS.mov**).

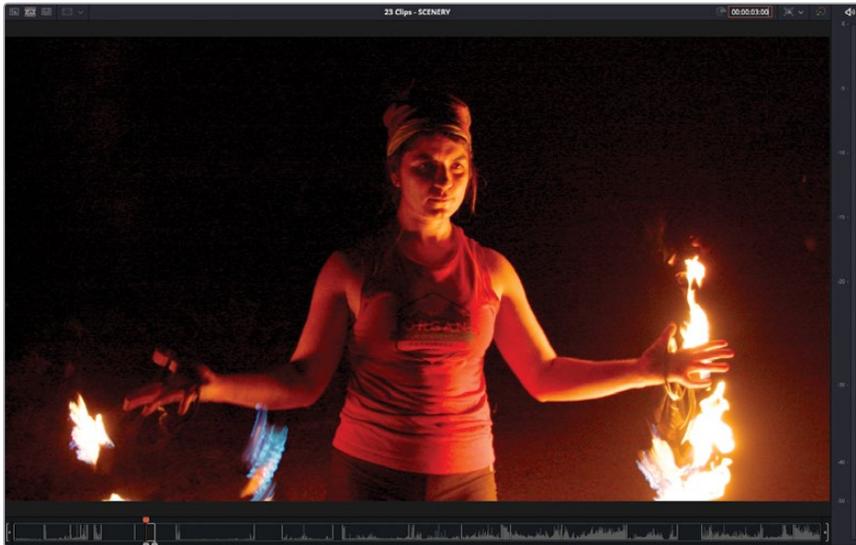
- 11 Saisissez le point d'entrée juste avant que la troisième personne apparaisse dans le plan.
- 12 Saisissez le point de sortie quand les trois personnes sont dans le plan avec les montagnes au loin (environ 3 secondes après).



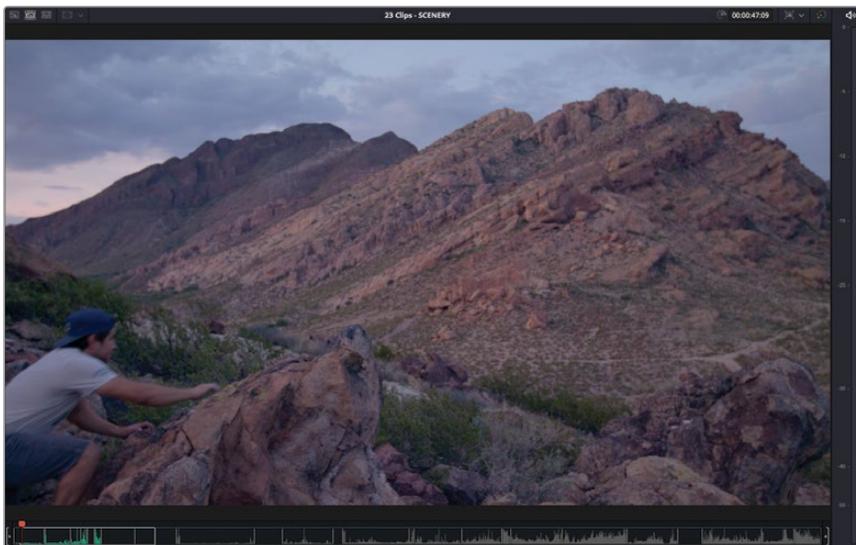
- 13 Cliquez sur le bouton Placer au-dessus (Place on Top) ou appuyez sur F12.
- 14 Trouvez la prise avec les quatre amis assis dans le sable.
- 15 Saisissez le point d'entrée quand la fille en rose lève la main et le point de sortie avant qu'elle la baisse. Appuyez sur F12 pour appliquer le raccord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

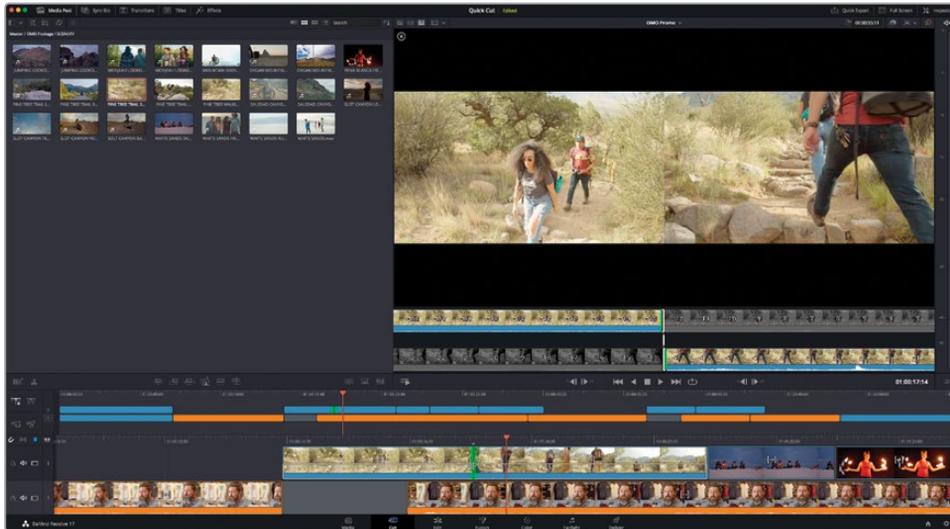
Ces deux plans appartiennent à la même séquence, quand le groupe de jeunes marche dans la montagne. Avec un peu de travail, ils pourraient apparaître comme un plan continu. Pour commencer, vous allez appliquer un montage *Roll*.

- 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.

- 4 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.

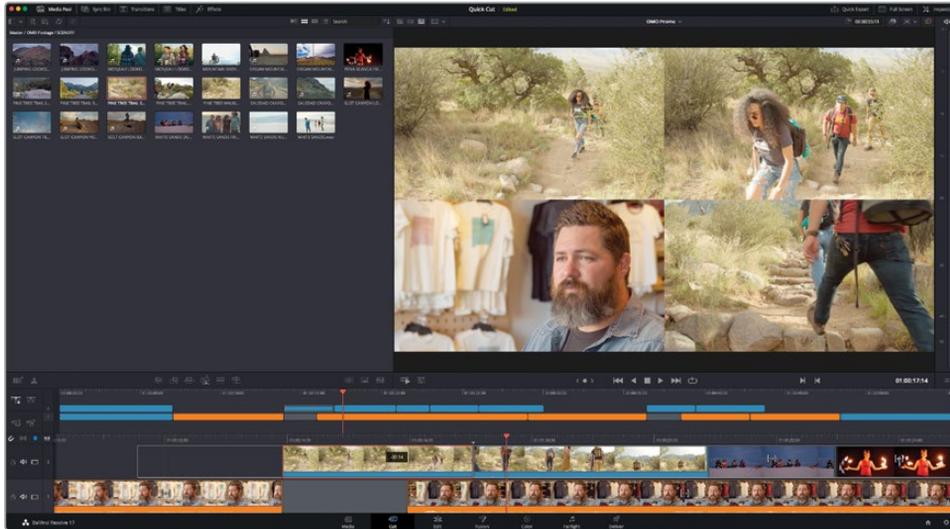


ASTUCE Vous pouvez rogner une image à la fois en cliquant sur les boutons +1 ou -1 dans le viewer ou en appuyant sur , (virgule) ou . (point).

- 5 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.
- 6 Dans la timeline inférieure, placez la souris sur l'icône Par coulissement du premier plan de coupe.



- 7 Cliquez et faites glisser le plan vers la gauche jusqu'à ce que l'écran 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 coulisement 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.

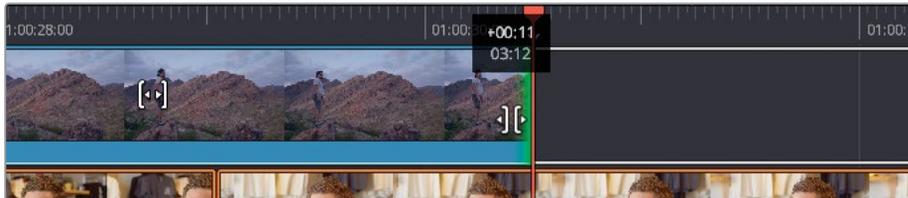
REMARQUE Cette utilisation des outils de rognage est assez courante quand on essaye de monter des plans assez différents ensemble.

-
-
- 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 avec le 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.

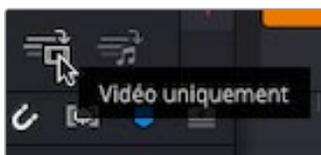
Si vous voulez déplacer les plans avec le Speed Editor, sélectionnez le plan, maintenez le bouton SPLIT enfoncé, et tournez la molette. La timeline supérieure affiche le changement de position du plan sélectionné.



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

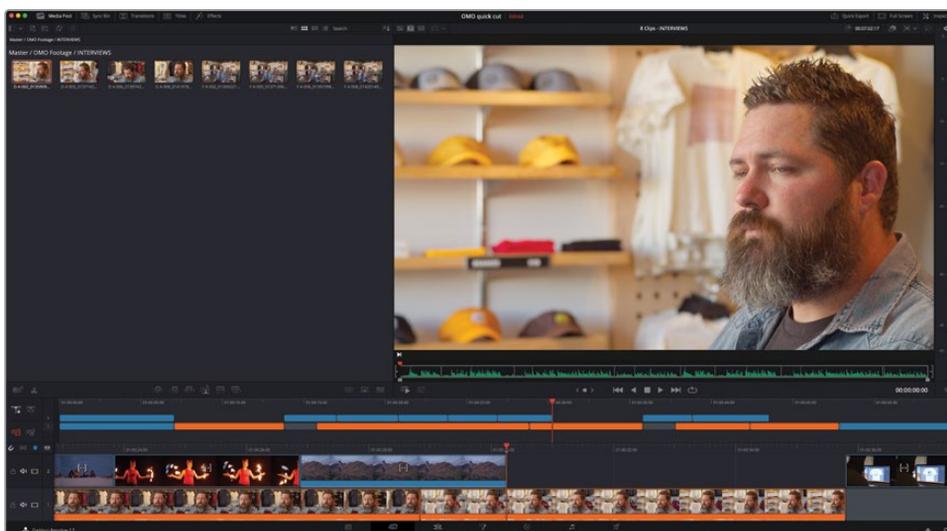
Pendant le tournage de l'interview, l'équipe a utilisé deux caméras avec un timecode identique. Cela facilite le montage multicaméra sur la page Cut quand vous utilisez l'option Écraser la source (Source Overwrite).

- 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 large de l'interview.



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

- 5 Saisissez le point d'entrée après que Chris s'est présenté, juste avant qu'il dise « We are located in... »
- 6 Saisissez le point de sortie après « Las Cruces, New Mexico. »



- 7 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.

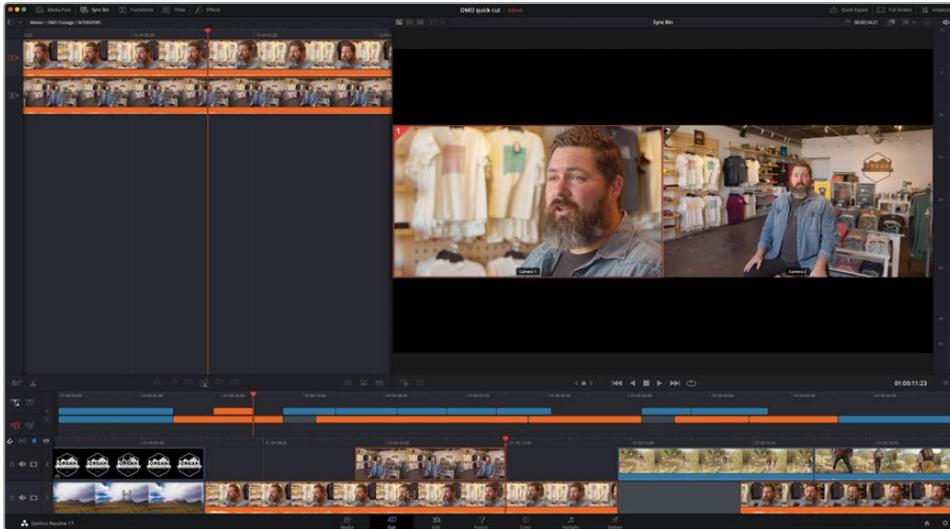
Utiliser un chutier synchronisé avec l'option Écraser la source

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 caméra correspondants n'importe où dans la timeline.

- 1 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.



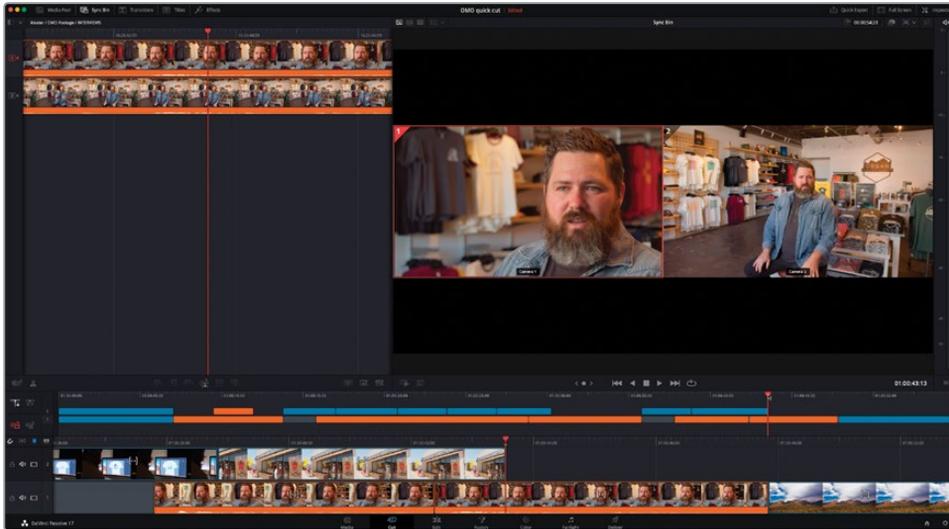
Les deux plans du chutier correspondant à l'emplacement de la timeline sont affichés sous la tête de lecture. Le viewer affiche un écran multiview qui regroupe les angles de vue synchronisés et met en valeur celui qui est actuellement sélectionné dans la timeline. Grâce aux chutiers synchronisés, il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



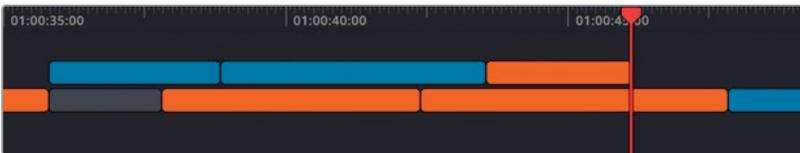
Vous voulez tout de même que l'on revoie Chris à la fin, avec par exemple un gros plan sur sa dernière phrase.

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.

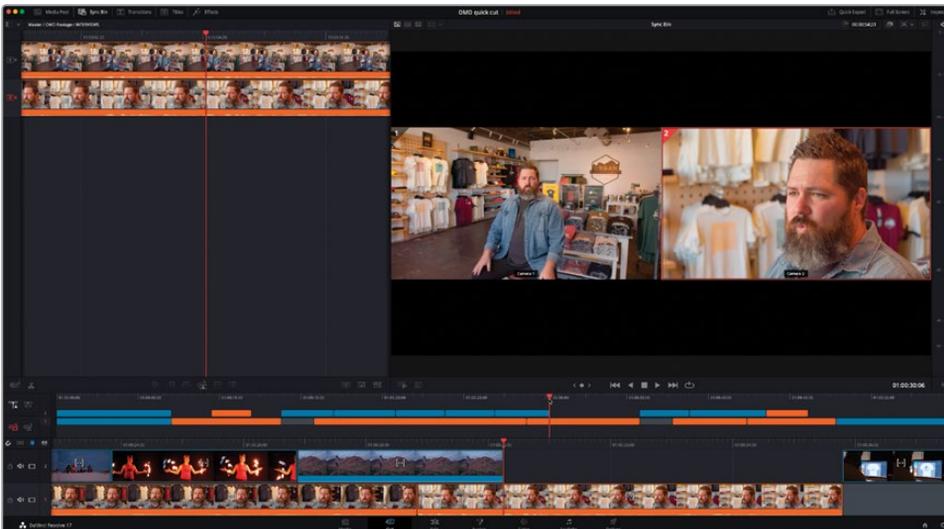
- 4 Lancez la lecture du plan dans le viewer et réglez un nouveau point de sortie juste avant que Chris dise « we say experience the Southwest. »



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

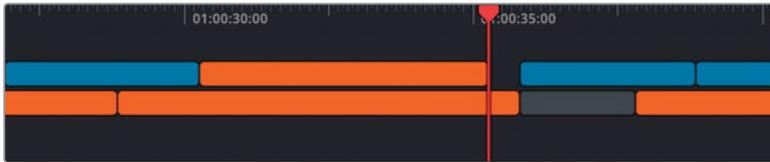


- 6 Déplacez la tête de lecture à la fin des cinq plans de coupe sur la piste 2, au moment où l'on voit Chris à l'écran dire « and we take that inspiration... »



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

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.

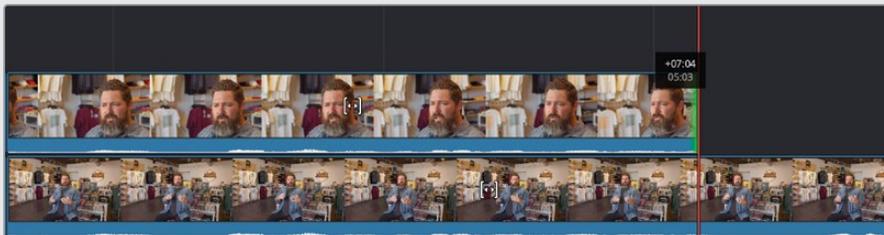
Appuyez sur le chutier SYNC pour afficher les angles disponibles dans le chutier SYNC.



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



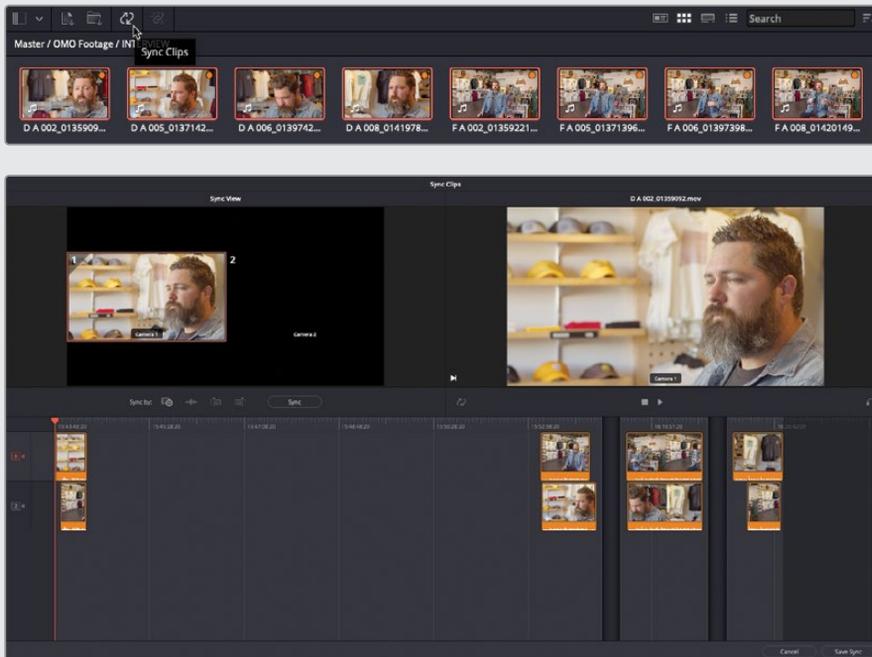
De cette façon, l'angle sélectionné sera appliqué directement au-dessus du plan de la timeline.



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, ces liens reposent sur le timecode enregistré, mais vous pouvez choisir de les 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.

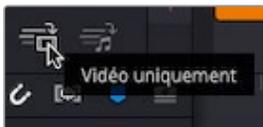
- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Sélectionnez le chutier MUSIC.

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.

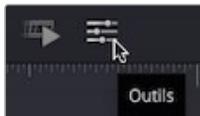


- 4 Sélectionnez le plan **ONE MIN SOUNDTRACK.wav** et appuyez sur F12 ou cliquez sur Placer au-dessus (Place on Top).

- 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).

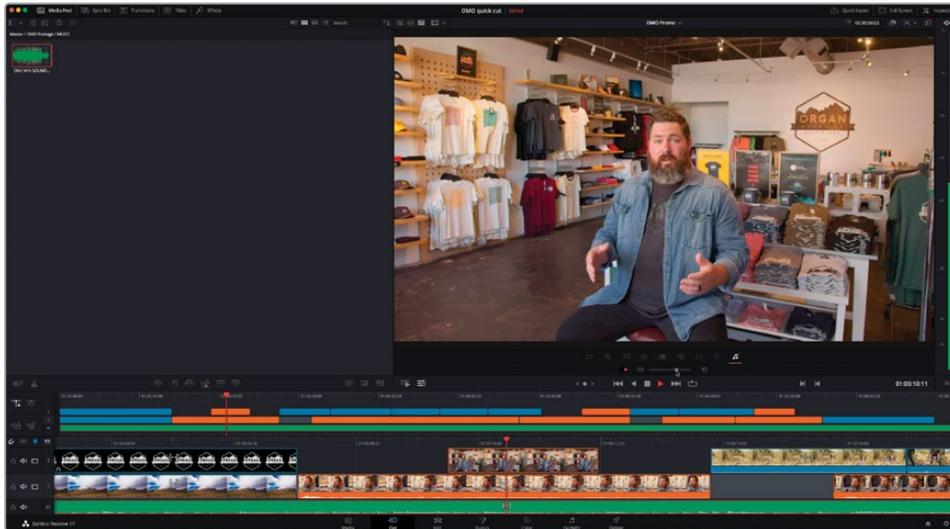


Les commandes s'affichent sous le viewer Timeline. Elles offrent un accès rapide à de nombreuses options. Comme vous avez sélectionné un plan audio, les commandes de niveaux sont automatiquement sélectionnées.



REMARQUE Le menu Outils (Tools) est conçu spécifiquement pour offrir un accès rapide aux réglages des plans. Il est très adapté aux petits écrans, comme ceux des ordinateurs portables. Vous pouvez accéder à une gamme plus large d'outils pour l'audio et la vidéo dans l'inspecteur. Sinon, allez sur la page Montage pour retrouver tous les outils qui ne sont pas disponibles sur la page Cut (par exemple pour ajouter ou ajuster les images clés audio dans la timeline).

- 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 ajouter des 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.

- 5 Sélectionnez le point de coupe entre les deux plans 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.

ASTUCE Toutes les transitions vidéo et audio de la bibliothèque d'effets de la page Montage sont disponibles sur la page Cut. Cliquez simplement sur le navigateur des Transitions en haut de la page Cut, puis faites glisser la transition de votre choix dans la timeline.

- 6 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.

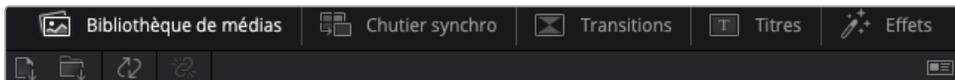
- 1 Faites défiler la timeline inférieure pour voir le début du logo d'Organ Mountain Outfitters.
- 2 Rognez le début du logo de 2 secondes.



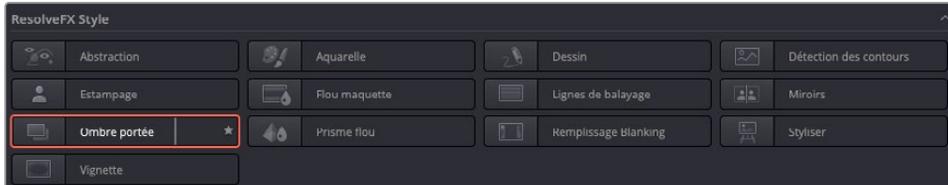
- 3 Si l'indicateur intelligent ne se trouve pas au début du logo, faites défiler la timeline inférieure jusqu'à ce que ce soit le cas.



- 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

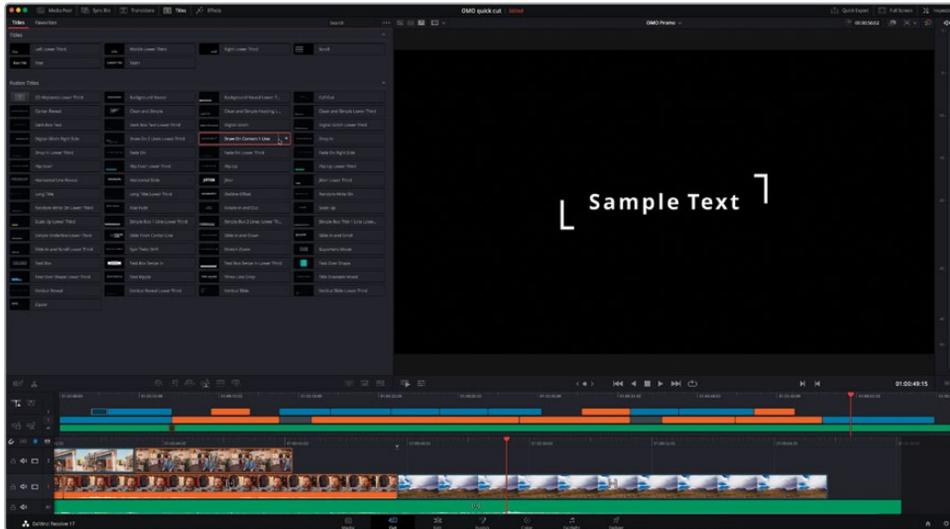
Maintenant que vous avez terminé la séquence d'ouverture, il est temps de finaliser le projet. Pour cela, vous allez ajouter un « Call to Action » en utilisant un modèle de titre Fusion.

- 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.

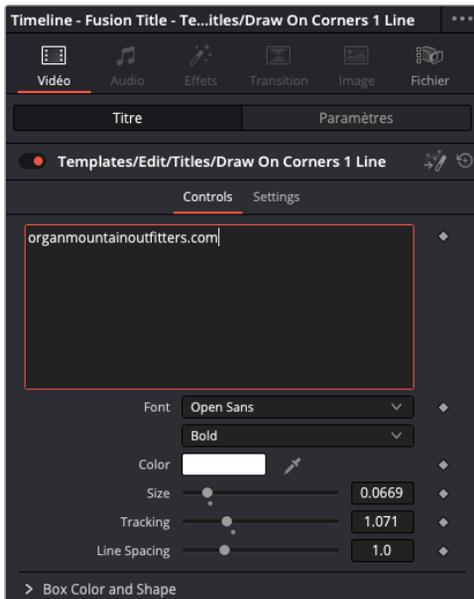
- Sélectionnez le modèle **Draw On Corners 1 Line** et déplacez la souris de gauche à droite pour le visualiser.



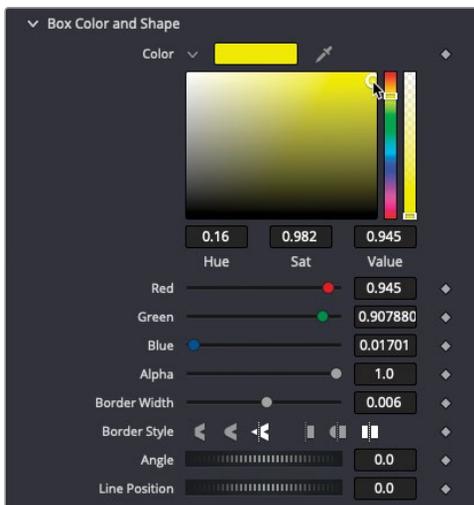
- Cliquez sur le bouton Placer au-dessus (Place on Top) ou appuyez sur F12 pour ajouter un modèle de titre de 2 secondes au-dessus du plan Organ Mountain.
- Faites défiler la timeline inférieure pour que le titre soit centré sur la tête de lecture. Pour modifier ce titre, vous devez ouvrir l'inspecteur.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



- 8 Dans la case texte, sélectionnez « 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.

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 Editing / Lessons / Lesson 06 Cut Page / OMO PROMO FINISHED.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.

Bravo ! Vous venez de terminer ce chapitre. vous avez appris à utiliser la page Cut pour réaliser diverses tâches de montage. Enfin, avec la page Cut, vous travaillez rapidement et efficacement, ce qui vous permet de monter vos images sans avoir à vous soucier des détails du montage, par exemple l'endroit où se trouve la tête de lecture.

Et souvenez-vous que les pages Montage et Cut peuvent être utilisées conjointement. Comme pour toutes les pages DaVinci Resolve, vous pouvez passer de l'une à l'autre à tout moment.

Révision

- 1 Dans la page Cut, quelle option de montage sert à monter différents angles dans un plan synchronisé ?
 - a) Insertion intelligente (Smart Insert)
 - b) Écraser (Overwrite)
 - c) Écraser la source (Source Overwrite)
- 2 Vrai ou faux ? La page Cut ne comporte que trois transitions : Cut, Fondu enchaîné et Smooth Cut.
- 3 Vrai ou faux ? Une fois le mode Trim sélectionné dans la page Cut, vous pouvez effectuer un raccord fin Ripple sur n'importe quelle coupe.
- 4 Vrai ou faux ? Les plans montés dans la page Montage avec les options dédiées de la page Montage, par exemple Fit to fill ou Remplacer, n'apparaissent pas dans la page Cut.
- 5 Quel appareil a été conçu pour travailler encore plus rapidement sur la page Cut ? (Sélectionnez toutes les bonnes réponses)
 - a) Le DaVinci Resolve Editor Keyboard
 - b) Le DaVinci Resolve Quick Keyboard
 - c) Le DaVinci Resolve Speed Editor

Réponses

- 1 c) Écraser la source (Source Overwrite) est la seule option de montage de la page Cut qui tire parti des plans synchronisés.
- 2 Faux. Le navigateur des transitions comprend toutes les transitions qui se trouvent dans la page Montage.
- 3 Faux. Le mode Trim n'existe pas dans la page Cut. Quand vous rognez un plan sur la piste 1, cela applique automatiquement un effet de ripple à la timeline. Tous les plans rognés sur une autre piste ne sont pas modifiés dans la timeline.
- 4 Faux. Tous les plans ajoutés sur la page Montage ou Cut apparaissent dans les autres pages.
- 5 a) Le DaVinci Resolve Editor Keyboard et c) le Davinci Resolve Speed Editor.

Chapitre 7

Créer une composition dans la page Montage

En plus de l'image et du son, une bande-annonce est souvent accompagnée d'éléments graphiques et de textes pour susciter l'intérêt du spectateur. C'est bien entendu la créativité et l'imagination du monteur qui rendront une bande-annonce unique, mais gardez à l'esprit que son but premier est de faire passer un message clair et précis. Une fois ce chapitre terminé, vous serez en mesure d'appliquer diverses techniques à toutes vos bandes-annonces et publicités afin de convaincre rapidement votre public. Elles pourront également servir si vous devez expliquer des concepts compliqués et abstraits à un public non averti.

Ce chapitre présente les fonctionnalités relatives au compositing et à la création d'animations offertes sur la page Montage de DaVinci Resolve 17. De nos jours, les monteurs ont souvent besoin de créer des compositions et appliquer des animations d'images clés, pour une prévisualisation d'éléments graphiques ou du contenu final.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 75 minutes de travail.

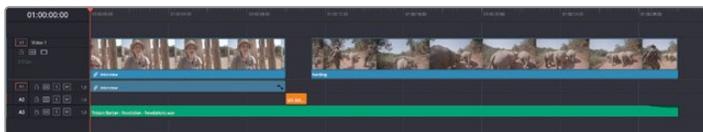
Objectifs

Stabiliser l'interview	336
Monter les pistes vidéo	340
Créer un plan composé	351
Animer un plan composé	352
Ouvrir un plan composé	364
Rogner l'interview	367
Créer un arrière-plan animé	370
Ajouter des effets à un plan composé	379
Travailler avec des caches mobiles	382
Plans d'effets	398
Utiliser FairlightFX dans la page Montage	400
Exporter le plan	403
Révision	407

Pour qu'une bande-annonce soit efficace, il faut que vous ayez une vision bien claire de ce que vous voulez communiquer. Si vous ne définissez pas bien votre projet, il sera difficile que les autres le comprennent.

Ce film promotionnel multicouche de 30 secondes vise à promouvoir une organisation de lutte pour la conservation des rhinocéros.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, faites un clic droit dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager) et choisissez Importer (Import). Allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 07 Compositing, sélectionnez **R17 EDITING LESSON 07 COMPOSITING.drp**, et cliquez sur Ouvrir (Open).
- 2 Cliquez sur le bouton de la page Montage si celle-ci n'est pas déjà ouverte. Reliez les fichiers médias.
- 3 Pour restaurer la configuration par défaut, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 4 Dans le chutier Timelines, faites un double-clic sur la timeline **DISUNITY PROMO START** et lancez la lecture.



Cette timeline utilise deux plans et un titre. C'est la base de la vidéo. Vous allez travailler sur les plans pour mieux les mettre en valeur. Et vous allez modifier le bruit du fusil entre les deux plans.

Stabiliser l'interview

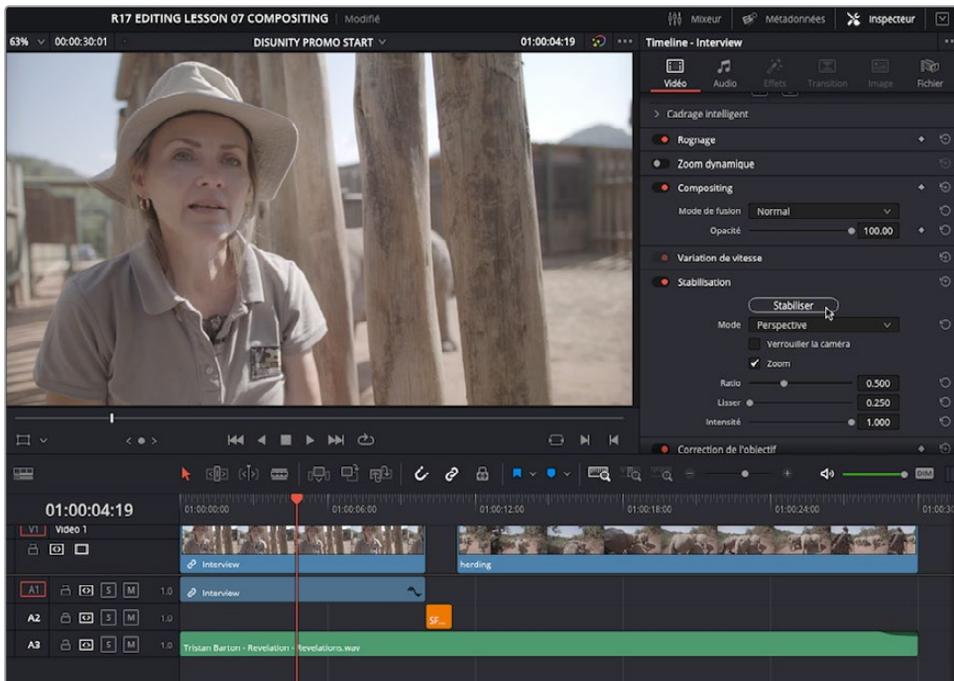
La première chose à faire consiste à stabiliser le premier plan d'interview.

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



Cette séquence a été tournée au poing, elle comporte donc un peu trop de mouvements. Vous allez utiliser la fonction de stabilisation de Resolve pour réduire ce mouvement.

- 2 Placez la tête de lecture n'importe où sur le premier plan.
- 3 Au besoin, ouvrez l'inspecteur et sélectionnez l'onglet Vidéo.
- 4 Cliquez sur le paramètre Stabilisation (Stabilization) pour afficher les réglages.

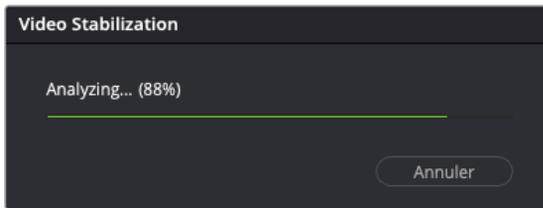


Les commandes de stabilisation de la page Montage sont les mêmes que celles disponibles sur les pages Cut et Étalonnage. La seule différence réside dans l'affichage du graphique de stabilisation sur le panneau Tracker de la page Étalonnage.

- 5 Cliquez sur le bouton Stabiliser (Stabilize).



Resolve analyse le mouvement de l'image et tente de réduire le mouvement de la caméra.

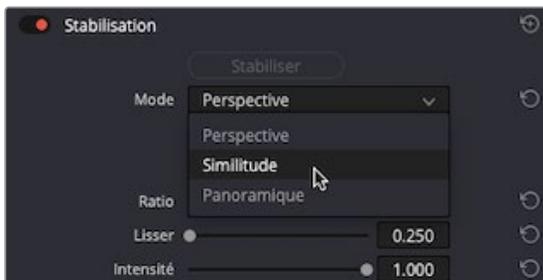


- 6 Lancez l'interview pour visualiser les résultats.

L'image est un peu plus stable qu'avant, mais un effet de pulsation est visible en arrière-plan. C'est sans doute une conséquence de la parallaxe entre l'arrière-plan et le premier plan. Vous allez devoir changer certains paramètres pour minimiser cet effet.

ASTUCE Pour mieux voir le résultat, appuyez sur Command-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour lire l'image en plein écran. Appuyez sur esc pour retourner sur l'interface Resolve.

- 7 Réglez le menu déroulant Mode du paramètre Stabilisation (Stabilization) sur Similitude (Similarity).



REMARQUE Le menu déroulant Mode offre trois options : Panoramique (Translate) qui permet d'activer l'analyse et la stabilisation du Pan et du Tilt. C'est utile quand vous voulez stabiliser un mouvement sur l'axe X et Y. Similitude (Similarity), permet d'activer l'analyse et la stabilisation du pan, du tilt et du zoom. Enfin, Perspective (le paramètre par défaut), permet d'activer l'analyse et la stabilisation du pan, du tilt, du zoom et de la rotation. La stabilisation de la perspective crée cet effet de pulsation.

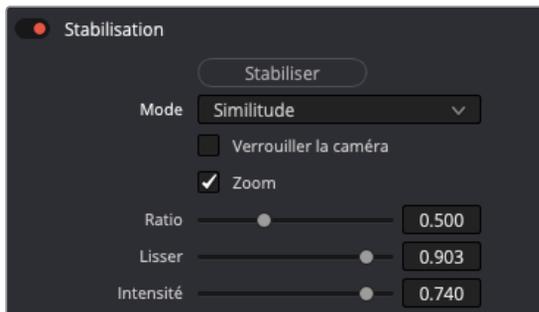
- 8 Appuyez de nouveau sur Stabiliser (Stabilize).
- 9 Placez la tête de lecture au début du plan et appuyez sur Command-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour voir les résultats.

La pulsation ne saute pas aux yeux, mais le mouvement est visible.

- 10 Appuyez sur esc pour retourner sur l'interface Resolve.
- 11 Réglez le curseur Lisser (Smooth) sur 0.9.

Une haute valeur de lissage réduit le mouvement de la caméra.

- 12 Réduisez la valeur Intensité (Strenght) à 0.75.



En réduisant l'option Intensité (Strenght), le mouvement de caméra original apparaît un peu plus dans la scène.

- 13 Cliquez de nouveau sur Stabilize (Stabiliser).
- 14 Appuyez sur Command-F (macOS) ou Ctrl-F (Windows) pour voir le résultat en plein écran. Au besoin, continuez d'affiner les paramètres Lisser (Smooth) et Intensité (Strength).

REMARQUE Vous n'êtes pas en train d'essayer d'éliminer le mouvement de la caméra, mais simplement de le réduire un peu.

Une fois que le mouvement restant vous convient, vous êtes prêt à passer à la partie un peu plus créative de la bande-annonce.

Monter les pistes vidéo

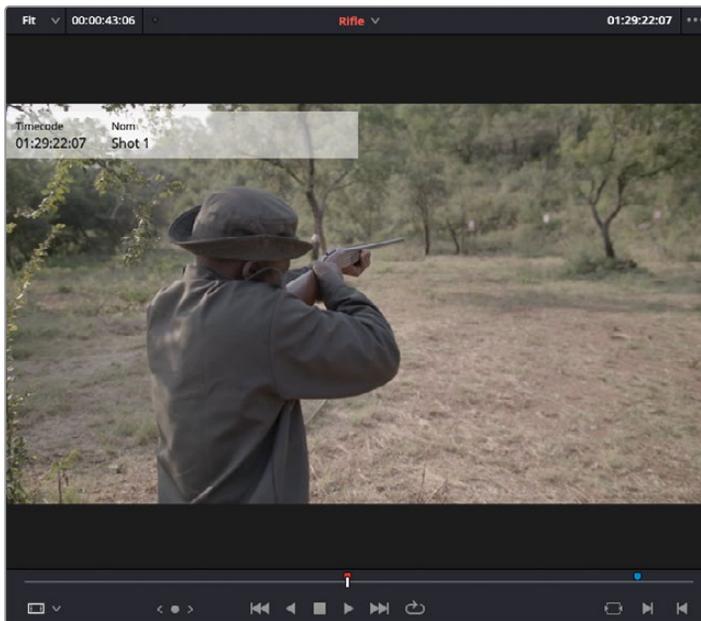
En général, dans ce genre de vidéo, le problème n'est pas de gérer les nombreux plans d'une timeline, mais de les superposer correctement sur différentes pistes dans la timeline.

Le réalisateur veut que le plan du ranger en train de tirer au fusil se juxtapose avec celle du rhinocéros. Pour y parvenir, vous allez commencer par superposer les plans qui fonctionnent bien ensemble.

- 1 Dans le chutier Video, double-cliquez sur le plan avec le **fusil** pour le charger dans le viewer.

Dans ce plan, deux coups sont tirés. Des marqueurs ont été placés dans ce plan pour indiquer l'emplacement des tirs. Il ne faut pas inclure cette partie du plan, car on entend déjà le tir du fusil un peu plus tard, entre les deux plans existants.

- 2 Appuyez sur Majuscule-flèche vers le bas pour aller sur le marqueur rouge.



Comme il ne faut pas inclure l'image du tir, réglez le point d'entrée d'une seconde vers l'arrière.

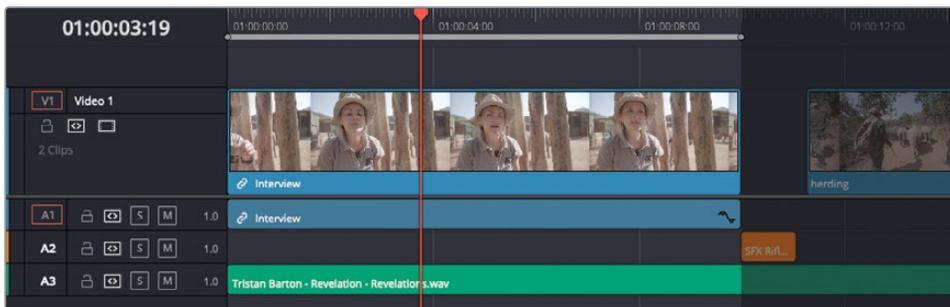
- 3 Saisissez **-1.** (moins 1 point) et appuyez sur Entrée pour déplacer la tête de lecture d'une seconde. Ensuite, appuyez sur O pour définir le point de sortie.



REMARQUE Quand vous saisissez le timecode, vous pouvez utiliser « . » (point) au lieu de « 00 ».

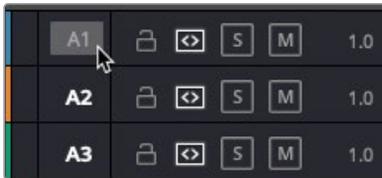
Vous allez saisir la durée par rapport au premier plan dans la timeline.

- 4 Dans la timeline, déplacez la tête de lecture où vous voulez sur le premier plan et appuyez sur X pour saisir les points d'entrée et de sortie.



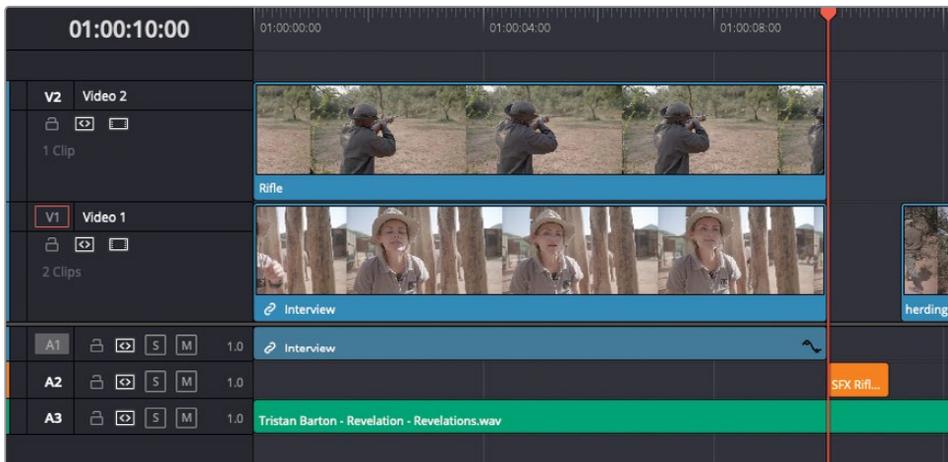
Comme vous ne voulez pas entendre le tir, désactivez l'audio de ce plan.

- 5 Dans l'en-tête de la piste Audio 2, cliquez sur la commande de destination A1 ou appuyez sur Option-Command-1 (macOS) ou Alt-Ctrl-1 (Windows) pour désactiver l'audio de ce plan.



Une fois la durée du segment définie et la bonne piste sélectionnée, vous êtes prêt à appliquer un raccord.

- 6 Appuyez sur F12 pour appliquer le raccord Placer au-dessus (Place on Top).

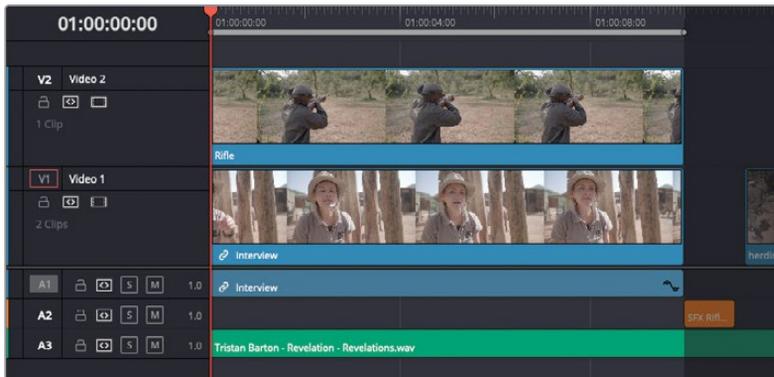


Le plan avec le fusil sur la piste Video 2 contient désormais un montage en backtiming, sans audio. Vous aurez besoin d'ajouter la vidéo du rhinocéros.

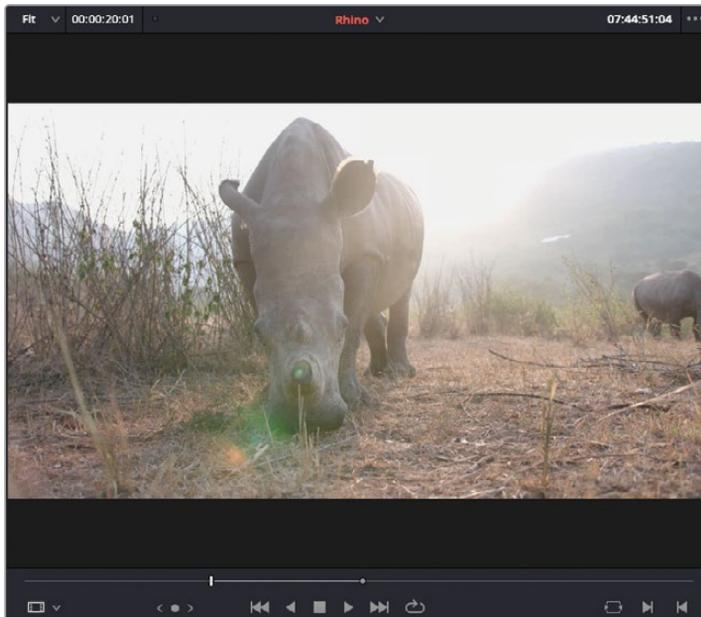
Appliquer un raccord Écraser et adapter la vitesse

Écraser et adapter la vitesse (Fit to Fill) est un montage à 4 points dans lequel le plan source et la timeline sont de différentes durées. Davinci Resolve calcule automatiquement le niveau d'ajustement de la vitesse nécessaire pour que le plan source s'insère dans l'espace de la timeline. Cet ajustement automatique est particulièrement utile dans les bandes-annonces où l'action doit suivre un rythme ou un commentaire spécifique.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline, puis appuyez sur X pour saisir les points d'entrée et de sortie du plan suivant.



- 2 Dans le chutier Video, double-cliquez sur le plan **Rhino** pour le charger dans le viewer.



Ce plan contient des points d'entrée et de sortie qui représentent une durée de 20 secondes.

- 3 Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire le segment entre les points d'entrée et de sortie.

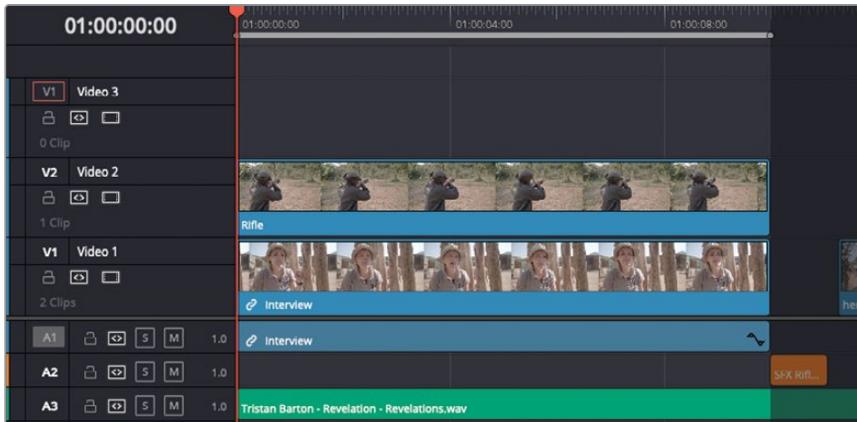
Sur cette prise, le mouvement du rhinocéros est trop lent. Il faut accélérer un peu la vitesse pour que l'on voie tout le mouvement. Bien entendu, il ne faut pas dépasser la durée de dix secondes que vous venez de délimiter.

- 4 Dans l'en-tête de la piste A1, désactivez la commande de destination pour n'appliquer les changements qu'à la piste vidéo. Comme aucune autre piste vidéo n'est disponible, vous allez devoir ajouter une nouvelle piste vidéo.
- 5 Dans l'en-tête de la timeline, faites un clic droit sur l'en-tête de la piste Video 2 et choisissez Ajouter une piste (Add Track).

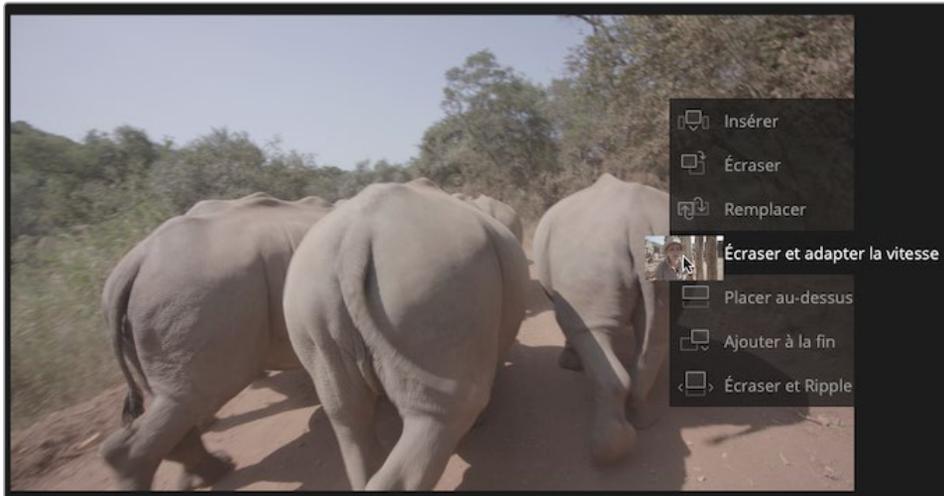


Une nouvelle piste Video 3 apparait au-dessus de Video 2. Vous allez maintenant assigner la vidéo du plan source à la piste Video 3.

- 6 Appuyez sur Option-3 (macOS) ou Alt-3 (Windows) pour assigner la vidéo source à la piste Video 3.



- Utilisez les informations incrustées du viewer timeline ou appuyez sur Majuscule-F11 pour réaliser un montage Écraser et adapter la vitesse (Fit to Fill).



Le nouveau plan est ajouté à la timeline et la vitesse augmente pour que le plan de 20 secondes s'insère dans les 10 secondes.



- Placez de nouveau la tête de lecture au début du plan du rhinocéros et visualisez le résultat.

Au lieu d'écraser le plan et d'utiliser les commandes de variation de la vitesse pour régler la vitesse, et si vous connaissez la durée du plan source et la durée de la timeline, un montage Écraser et adapter la vitesse (Fit to Fill) peut vous faire gagner du temps.

Mettre à l'échelle et positionner les plans

Pour le moment, les plans remplissent le cadre, ceux du dessus cachent les pistes du dessous. Avec les commandes de mise à l'échelle et de positionnement, vous pouvez placer les plans du rhinocéros et du ranger de manière à ce qu'ils soient visibles avec un effet d'image dans l'image.

- 1 Placez la tête de lecture au milieu du plan **Rhino** et cliquez dessus pour le sélectionner. Vous allez utiliser les commandes à l'écran pour redimensionner et positionner ce plan comme une image dans l'image, en bas à droite.
- 2 Dans le coin inférieur gauche du viewer timeline, cliquez sur le bouton Transformation (Transform) ou appuyez sur Majuscule-` (accent grave) pour afficher les commandes de transformation à l'écran dans le viewer.



- 3 Tirez les coins des commandes à l'écran pour réduire la taille de l'image et placez-la dans le coin inférieur droit de l'image.



REMARQUE Si vous utilisez les poignées pour redimensionner les bords au lieu des coins, vous ajusterez le zoom X ou Y du plan séparément. Utilisez les coins si vous ne voulez pas changer le format d'image.

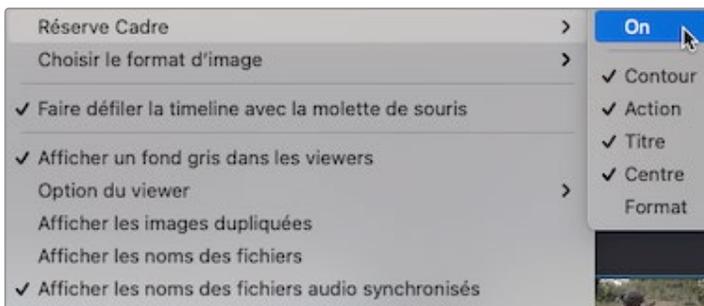
Pour mieux régler la position du plan par rapport au plan d'interview, vous devrez désactiver le plan **Rifle**.

- 4 Sélectionnez le plan **Rifle** dans la timeline et appuyez sur D. Le plan est alors désactivé.

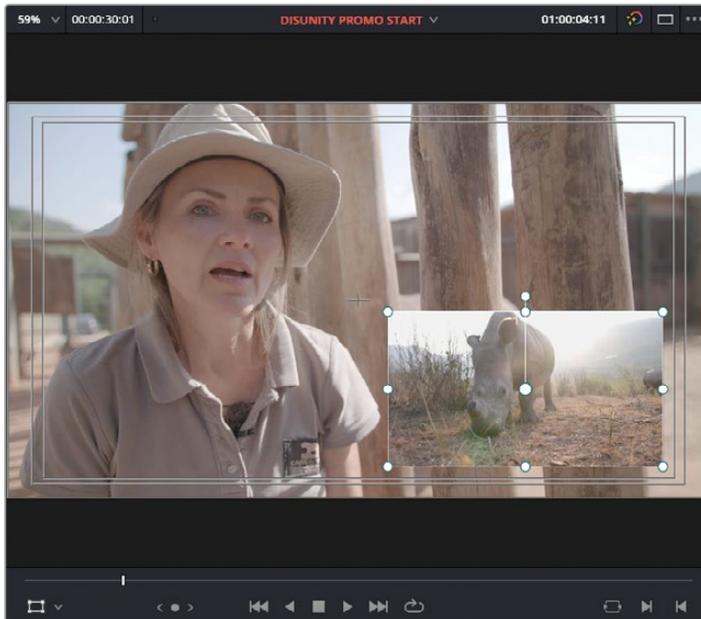


Quand vous créez ce genre de composition multicouche, il est utile d'avoir des repères pour la *Réserve Cadre*. La *Réserve Cadre* (ou zone *Safe Title*) correspond à la partie de l'image visible sur les écrans TV standard.

- 5 Choisissez Affichage > Réserve Cadre > On (View > Title Safe > On).



Ces repères apparaissent dans le viewer timeline.



- 6 Sélectionnez de nouveau le plan **Rhino** dans la timeline et utilisez les commandes de transformation à l'écran pour affiner la mise à l'échelle et la position du plan, jusqu'à ce que vous voyez satisfait du résultat.

REMARQUE Assurez-vous que l'image redimensionnée reste dans la Réserve Cadre. De cette façon, toute image redimensionnée est visible par les spectateurs.

Ensuite, vous allez redimensionner le plan **Rifle**, et le positionner en haut à droite de l'image. La façon la plus rapide de faire correspondre la taille consiste à copier et coller les attributs.

- 7 Assurez-vous que le plan **Rhino** est sélectionné dans la timeline, puis choisissez Fichier > Copier (Edit > Copy) ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 8 Sélectionnez le plan **Rifle** dans la timeline et appuyez sur D pour le réactiver dans la timeline.
- 9 Choisissez Édition > Coller les attributs (Edit > Paste Attributes), ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows).

La commande Coller les attributs (Paste Attributes) ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez sélectionner les attributs à coller sur le plan sélectionné.



- 10 Dans cette fenêtre, cochez les cases Position et Zoom.



REMARQUE La case Zoom active automatiquement les paramètres Échelle (Scale) X et Y.

- 11 Cliquez sur Appliquer (Apply) pour refermer la fenêtre.

Le plan **Rifle** est redimensionné et se positionne sur le plan **Rhino**. Vous pouvez simplement régler la position en le déplaçant dans le viewer.

- 12 Maintenez le bouton Majuscule enfoncé et tirez les commandes à l'écran pour déplacer la prise Rifle en haut à droite de l'image, en le gardant aligné avec le plan Rhino.



En modifiant la taille des plans, vous voyez l'interview en arrière-plan. Si vous voulez animer les plans d'image dans l'image, ou ajouter un effet, il est préférable de les rassembler *en plan composé*.

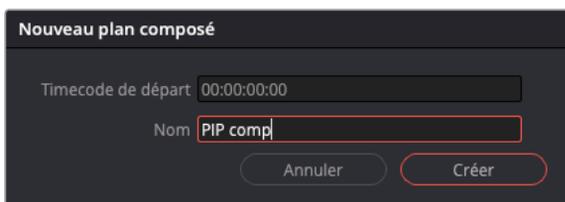
Créer un plan composé

Vous allez animer ces deux plans d'image dans l'image (PIP). Bien entendu, vous pourriez animer indépendamment chaque élément, mais il est plus simple de les retravailler ensemble. Vous pourriez alors animer un seul élément au lieu de répéter les mêmes opérations sur chaque couche. En regroupant toutes les pistes en un seul *plan composé*, vous n'avez à gérer qu'un seul plan. Rassurez-vous, aucun raccord ne sera modifié.

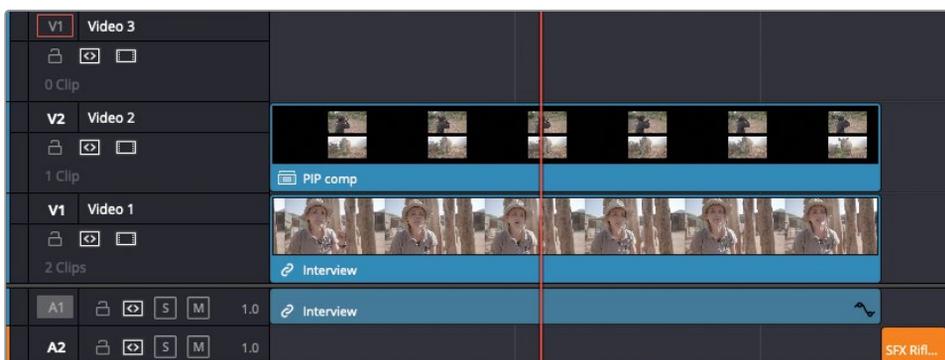
- 1 Sélectionnez les plans Rhino et Rifle dans la timeline.



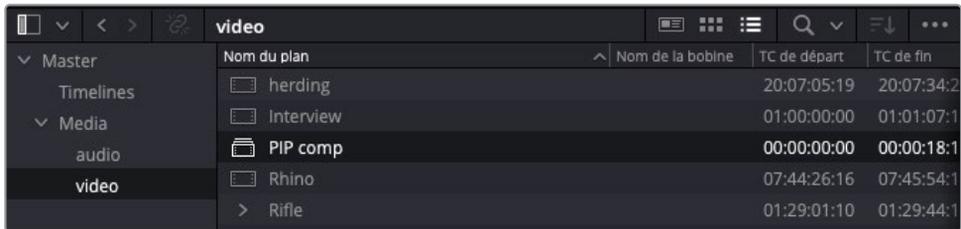
- 2 Choisissez Plan > Nouveau plan composé (Clip > New Compound Clip) ou faites un clic droit sur les plans sélectionnés et choisissez Nouveau plan composé (New Compound Clip). Une fenêtre s'ouvre pour renommer le plan.
- 3 Renommez le plan composé **PIP comp** et cliquez sur Créer (Create).



Les deux plans sont aplatés en un nouveau plan composé dans la timeline.



Le plan composé est ajouté au chutier sélectionné dans la bibliothèque de médias.



video				
	Nom du plan	Nom de la bobine	TC de départ	TC de fin
Master				
Timelines				
Media				
audio				
video				
	herding		20:07:05:19	20:07:34:2
	Interview		01:00:00:00	01:01:07:1
	PIP comp		00:00:00:00	00:00:18:1
	Rhino		07:44:26:16	07:45:54:1
	Rifle		01:29:01:10	01:29:44:1

Ces plans sont traités comme des plans sources standard, et non comme des mix aplatés de vos plans audio et vidéo. Tous les raccords restent intacts et peuvent être modifiés à tout moment.

ASTUCE Supprimer un plan composé d'un chutier le supprime également des timelines sur lesquelles il se trouve.

Animer un plan composé

Si vous avez déjà utilisé des images clés avec d'autres logiciels de montage, vous n'aurez aucun mal à créer des animations dans DaVinci Resolve. Une fois les images clés activées dans l'inspecteur, vous pouvez repositionner ou redimensionner les plans dans l'inspecteur, la timeline ou le viewer.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
C'est à cet endroit que vous allez ajouter votre première image clé. Elle indiquera le début de l'animation.
- 2 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Vidéo (Video).

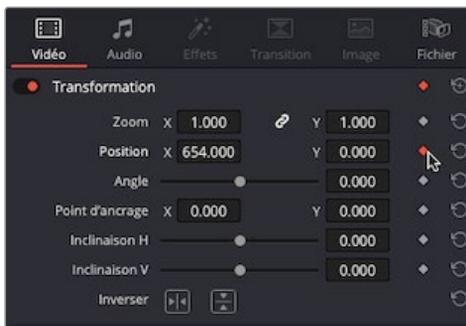


- 3 Tirez le champ de la position X vers la droite jusqu'à ce que les plans soient complètement hors champ.



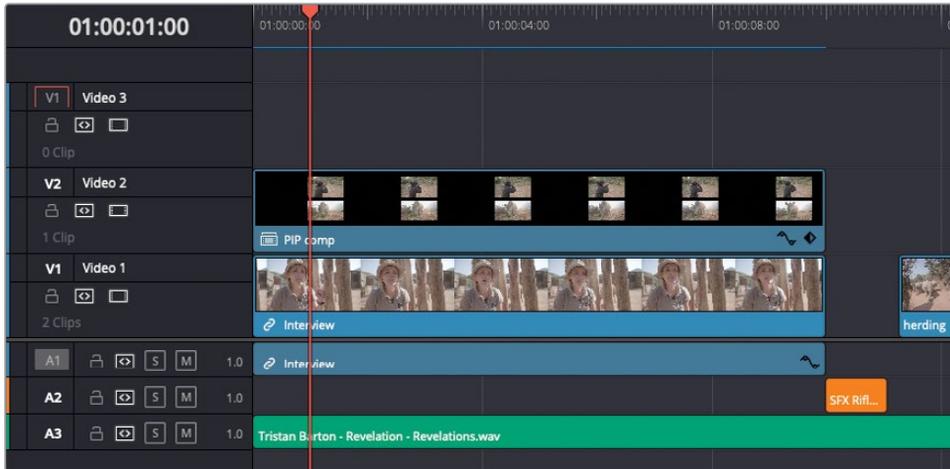
ASTUCE Vous n'avez pas besoin de sélectionner un plan dans la timeline pour ajuster ses paramètres dans l'inspecteur. DaVinci Resolve affiche automatiquement les commandes dans l'inspecteur pour le plan situé sur la piste vidéo la plus en haut, au niveau de la tête de lecture. Cependant, si vous n'êtes pas sûr du plan à ajuster, sélectionnez le plan directement dans la timeline.

- 4 À droite des paramètres Position, cliquez sur le bouton représentant l'image clé.



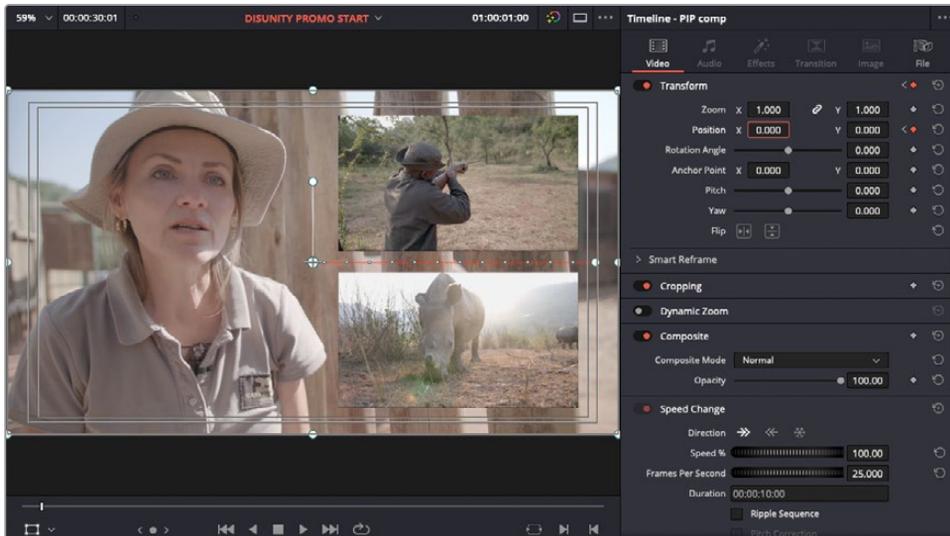
Une image clé est ajoutée à la position X et Y de cette section. Pour terminer l'animation, vous avez besoin de trouver l'image sur laquelle vous voulez que les deux plans terminent leur mouvement.

- Sans rien sélectionner dans la timeline, saisissez **+1**. (plus 1 point), puis appuyez sur Entrée.



La tête de lecture sera décalée d'une seconde vers l'avant. C'est à cet endroit que vous allez placer l'image clé finale.

- Tirez la position X vers la gauche jusqu'à ce que les deux plans entrent dans le cadre ou saisissez **0** dans le champ de valeur et appuyez sur Entrée.



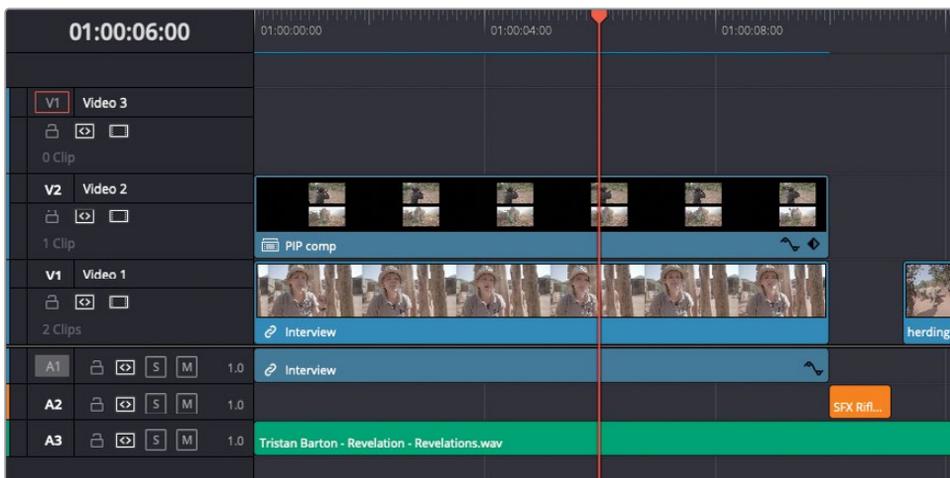
REMARQUE Vous pouvez utiliser les commandes à l'écran pour changer la position X du plan composé, comme vous l'avez fait pour les valeurs de zoom et position des deux plans originaux. Cependant, les paramètres de l'inspecteur permettent de faire des changements plus précis.

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

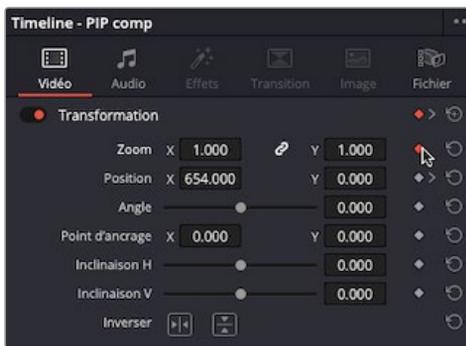
Les deux plans à l'écran sont animés.

Vous allez ensuite animer le plan composé pour que les deux plans réduisent en taille.

- 8 Placez la tête de lecture à la fin de l'animation, et désélectionnez le plan **PIP comp**, puis saisissez **+5**. (plus 5 point) pour déplacer la tête de lecture de 5 secondes vers l'avant.



- 9 Dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur, ajoutez une image clé au paramètre Zoom.



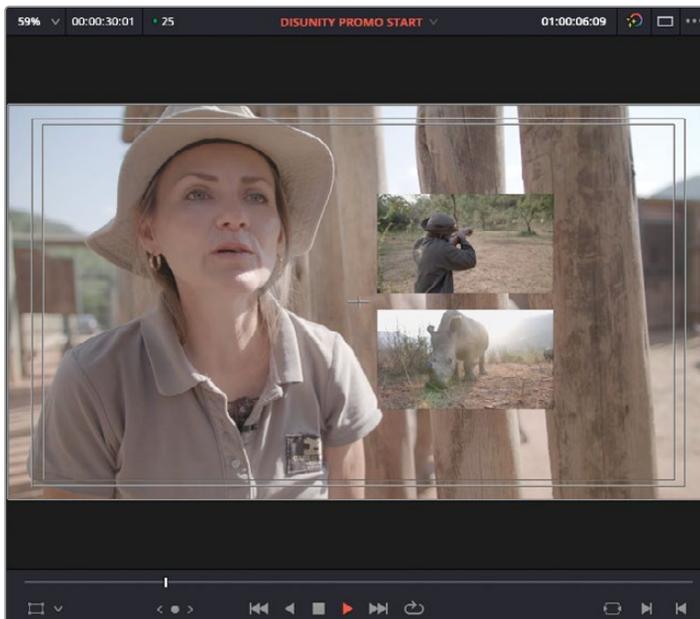
- 10 Saisissez **+1**. (plus 1 point) pour avancer d'une seconde.

- 11 Réglez le paramètre Zoom X ou Y sur 0.



REMARQUE Par défaut, les paramètres Zoom X et Y sont reliés. Vous pouvez les délier en utilisant le bouton Lien (Link) afin d'animer indépendamment l'une ou l'autre valeur.

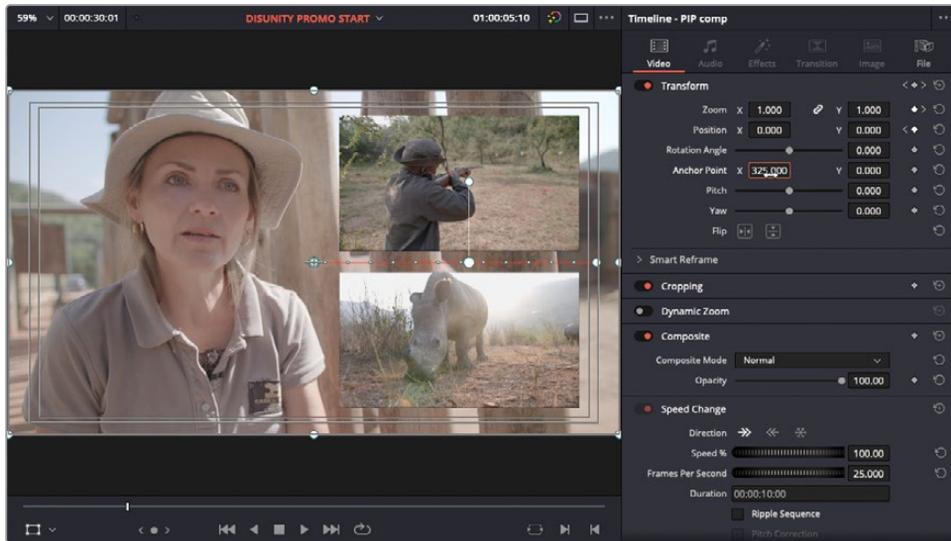
- 12 Lancez la nouvelle animation.



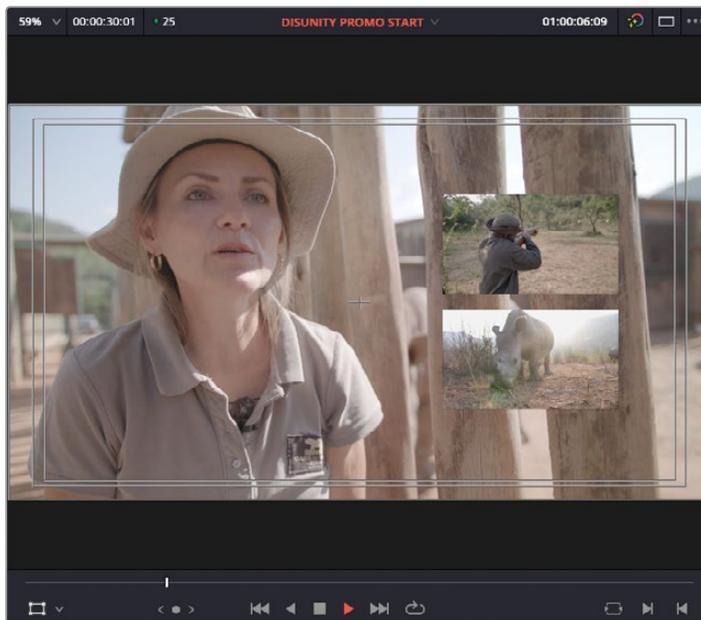
Vous voyez comment les deux plans s'animent vers le centre du viewer ? Ce mouvement est dû au *point d'ancrage* réglé sur le plan composé. Le point d'ancrage détermine l'endroit autour duquel le plan zoom et pivote. Par défaut, tous les plans ont un point d'ancrage réglé au centre des plans.

- 13 Déplacez la tête de lecture vers l'arrière, avant que l'animation de zoom commence.
- 14 Cliquez sur le plan composé dans la timeline. Les commandes de transformation devraient s'afficher dans le viewer timeline.

- 15 Dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur, cliquez et tirez la valeur du Point d'ancrage X (Anchor Point X) vers la droite jusqu'à ce que la commande de rotation apparaisse au milieu des deux images dans l'image (environ 300 pixels, en fonction de la taille des images dans le plan composé).



- 16 Lancez de nouveau l'animation pour voir la différence.



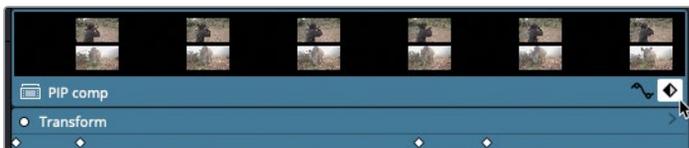
Le réglage du point d'ancrage est important afin d'utiliser le moins d'images clés possible.

Changer la vitesse de l'animation

L'animation est un peu linéaire. Il faudrait par ailleurs la ralentir légèrement. Pour régler sa vitesse, vous aurez besoin de changer la distance entre les images clés. Pour cela, il faut afficher la piste d'images clés du plan dans la timeline.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur le bouton en forme de losange en bas à droite du plan composé

La piste d'images clés du plan s'affiche alors. Les quatre images clés que vous venez d'ajouter au plan composé apparaissent sous forme de petits losanges.



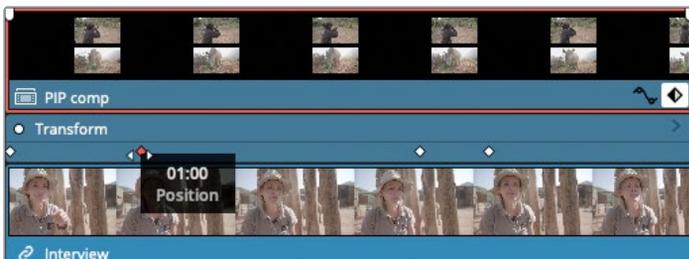
REMARQUE Le bouton en forme de losange apparait uniquement si le plan de la timeline comporte une ou plusieurs images clés.

- 2 Dans la piste d'images clés, cliquez sur le deuxième losange.



Il s'allume en rouge pour indiquer qu'il a été sélectionné.

- 3 Tirez l'image clé vers la droite, de manière à ce que la souris affiche une position de 1:00.

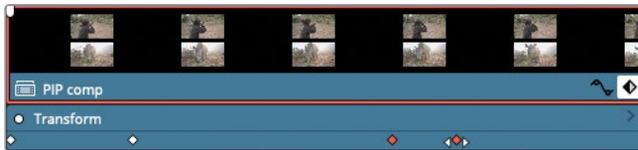


L'image clé a été déplacée d'une seconde vers l'avant.

- 4 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture pour visualiser l'animation.

La vitesse est plus appropriée.

- 5 Cliquez sur la troisième image clé, puis appuyez sur la touche Majuscule et cliquez sur la quatrième image clé.

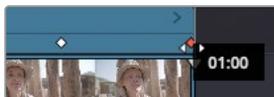


- 6 Tirez les deux images clés sélectionnées vers l'avant jusqu'à ce que la souris affiche 2:00.



Ce mouvement déplace les images clés de deux secondes vers l'avant.

- 7 Désélectionnez les deux images clés, puis cliquez de nouveau la quatrième pour la sélectionner.
- 8 Tirez la quatrième image clé vers l'avant jusqu'à ce que la souris affiche 1:00.



Ce mouvement déplace la quatrième image clé d'une seconde vers l'avant.

- 9 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez de nouveau l'animation.

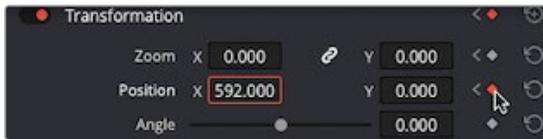
Maintenant que vous avez ajusté la vitesse de l'animation, vous pouvez affiner la transition entre les plans.

Lissez l'animation

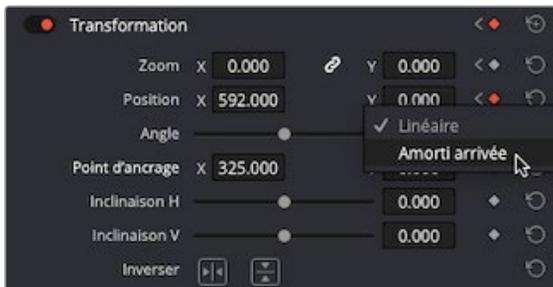
Pour lisser la fin de l'animation, vous pouvez régler l'accélération dans l'inspecteur ou dans le viewer.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
Inutile de régler l'accélération de la première image clé, car le mouvement commence hors champ. Allez sur la deuxième image clé, au moment où la première partie de l'animation se termine.

- 2 Dans l'inspecteur, cliquez sur Aller à l'image clés suivante (Go to next Keyframe) ou appuyez sur] (crochet droit) pour aller sur l'image clé suivante dans la timeline.



- 3 Dans l'inspecteur, faites un clic droit sur l'image clé rouge du paramètre Position et choisissez Début amorti (Ease In).



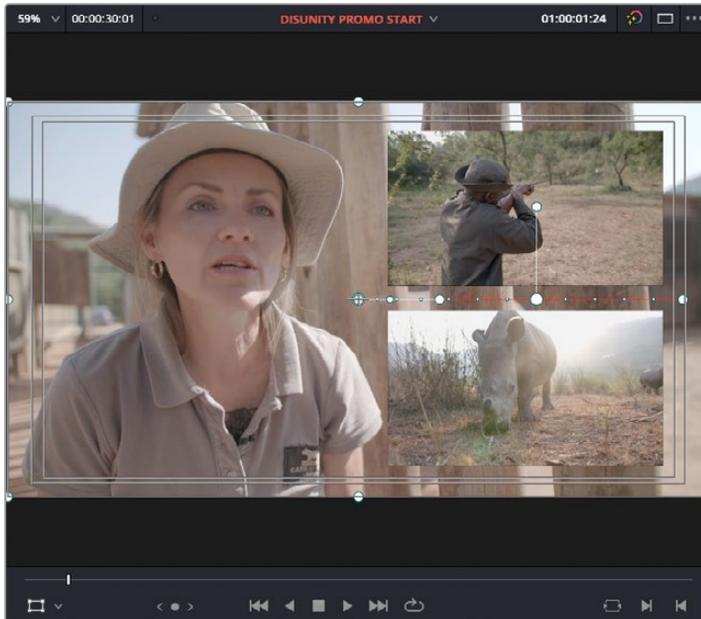
REMARQUE L'option Début amorti (Ease In) est uniquement disponible si une image clé se trouve à gauche de l'image clé sélectionnée, et qu'elle affecte l'accélération de l'image clé sélectionnée (c'est-à-dire, à gauche). Si des images clés sont placées à droite de l'image clé sélectionnée, vous pourrez choisir l'option Fin amorti (Ease Out) qui ajuste l'accélération à partir de l'image clé sélectionnée. Si des images clés sont présentes de part et d'autre, les options d'amorti seront appliquées simultanément aux deux côtés.

- 4 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.
L'animation est légèrement plus fluide, mais ça pourrait être mieux. Pour modifier la quantité d'amorti appliquée à l'animation vous devez régler la *trajectoire d'animation* dans le viewer.
- 5 Appuyez sur [(crochet gauche) pour aller sur la deuxième image clé et sélectionnez le plan composé dans la timeline.

ASTUCE Si la tête de lecture se trouve avant l'image dans la timeline, et non après, alors appuyez sur] (crochet droit) pour aller sur l'image clé suivante.

- 6 En bas du viewer timeline, vérifiez que les commandes de transformation sont toujours actives.

La trajectoire d'animation du plan composé devrait maintenant être visible dans le viewer. Elle représente la progression du plan à l'écran.

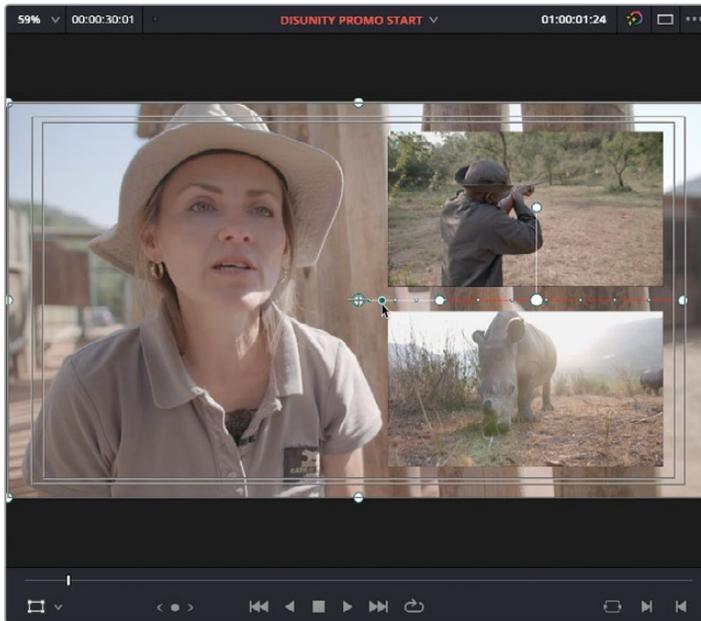


Au niveau de la position de l'image clé, le viewer affiche deux poignées sur la trajectoire d'animation.



La poignée extérieure à droite permet de modifier la forme ou la *courbure* de la trajectoire. Cela permet de régler le chemin suivi par le plan à l'écran. La plus petite poignée du milieu contrôle *l'accélération* de l'animation.

- 7 Tirez la commande du milieu vers la gauche, pour la rapprocher de l'image clé.



En déplaçant la poignée du milieu vers l'image clé, vous lissez l'animation. Vous en aurez la confirmation par les points rapprochés sur la trajectoire d'animation. Pour compenser, les autres points sur la trajectoire d'animation doivent être bien espacés. Cela signifie que ces parties de l'animation ont été accélérées. Cette commande ne règle pas la vitesse du début et de la fin de l'animation, mais plutôt la vitesse sur la trajectoire.

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

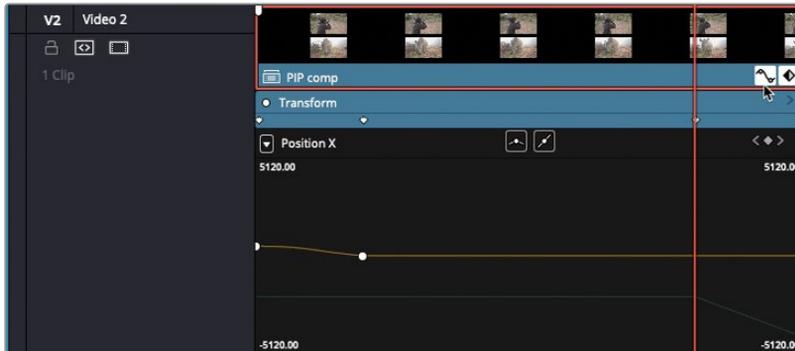
Le résultat est plus lisse, plus naturel.

Vous allez appliquer une interpolation similaire au début de l'animation du zoom.

- 9 Appuyez sur [(crochet gauche) ou] (crochet droit) pour déplacer la troisième image clé sur le plan composé.

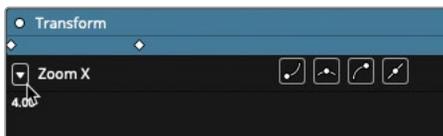
Cette animation repose sur des images clés *temporelles* et non *spatiales*, la courbe d'accélération doit être ajustée avec les commandes d'animation dans la timeline.

- 10 En bas à droite du plan composé, cliquez sur la courbe d'animation à gauche de l'image clé.

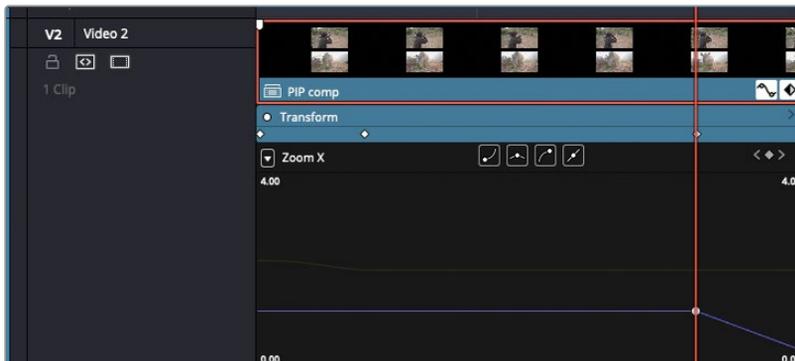


La courbe s'ouvre alors sous la piste d'images clés du plan.

- 11 Dans le menu déroulant Courbe (Curve) en haut à gauche, sélectionnez Zoom X.

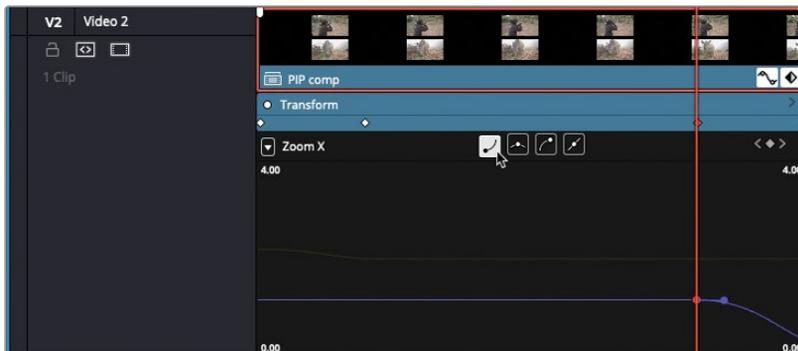


On voit alors toutes les images clés du Zoom X sur la courbe.



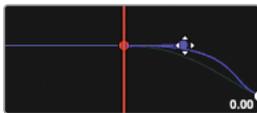
REMARQUE Par défaut, les paramètres Zoom X et Zoom Y sont reliés. De cette façon, quand un des paramètres est ajusté, l'autre se modifie pour conserver le format d'image. Vous pouvez éviter ce comportement et changer les paramètres Zoom X et Zoom Y séparément en cliquant sur le lien entre les champs Zoom dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur.

- 12 Cliquez sur la première image clé du Zoom X.
- 13 Cliquez sur Fin amorti (Ease Out) au-dessus de la courbe.



Les poignées de bézier apparaissent à droite de l'image clé. Vous pouvez les utiliser pour régler la vitesse du début de l'animation.

- 14 Tirez la poignée de bézier vers la droite pour ralentir le début de l'animation.

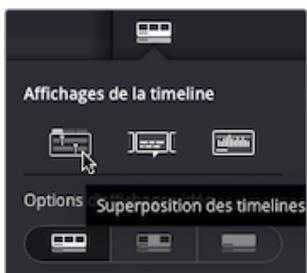


- 15 Quand vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur les boutons pour masquer la courbe d'animation et la piste d'images clés, puis appuyez sur Majuscule-` (accent grave) et ainsi masquer les commandes de transport.

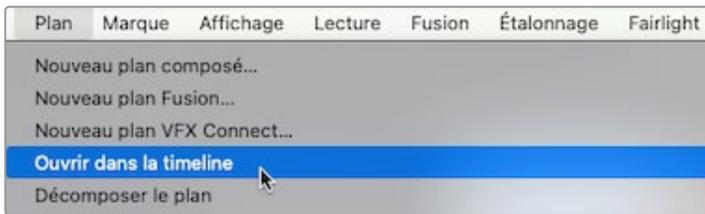
Ouvrir un plan composé

Les plans composés permettent d'appliquer facilement des effets et des animations sur tous les plans qui y sont contenus. Par contre, pour changer n'importe quel élément d'un plan composé, vous devez l'ouvrir dans sa timeline.

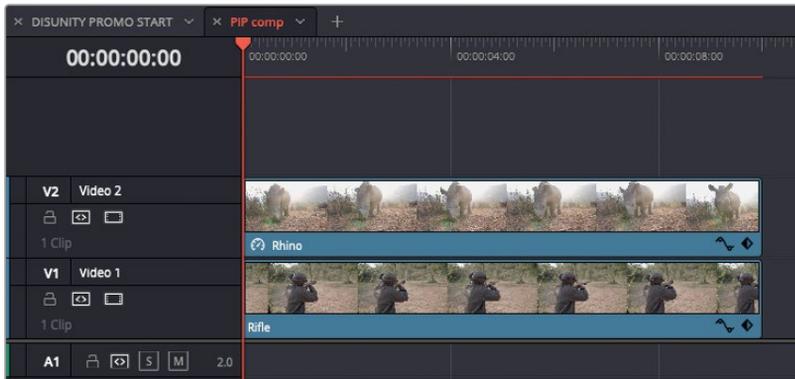
- 1 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline Layout) et activez l'option Superposition des timelines (Stacked Timelines).



- 2 Choisissez Plan > Ouvrir dans la timeline (Clip > Open in Timeline).



Cette option affiche les éléments du plan composé dans la timeline.



- 3 Dans la timeline, sélectionnez le plan **Rifle**.
Cette prise comporte un tremblement qu'il faudrait réduire.
- 4 Cliquez sur l'onglet Vidéo dans l'inspecteur et sur l'en-tête Stabilisation (Stabilization) pour afficher les commandes correspondantes.
- 5 Cochez la case Verrouiller la caméra (Camera Lock), puis cliquez sur le bouton Stabiliser (Stabilize).



REMARQUE Une fois l'option Verrouiller la caméra (Camera Lock) activée, Resolve tente de supprimer les mouvements de la caméra. Toutefois, un trépied pourrait vous éviter bien des problèmes.

Après l'analyse, lancez la lecture et visionnez le résultat.

- 6 Si vous ne vous souvenez plus à quoi ressemblait la prise d'origine, vous pouvez désactiver la stabilisation.
- 7 Cliquez sur le bouton rouge à gauche du nom pour la désactiver, puis lancez la lecture du plan. Réactivez-la après le visionnage.

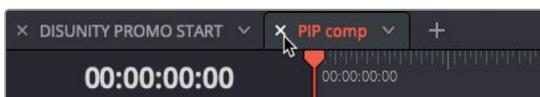
Maintenant que la stabilisation du plan **Rifle** est faite, vous pouvez essayer d'enlever le mouvement du plan **Rhino**.

- 8 Sélectionnez le plan **Rhino** dans la timeline et dans l'inspecteur, ouvrez les commandes Stabiliser (Stabilize) et cliquez sur Stabiliser (Stabilize).

ASTUCE Vous pouvez utiliser le plan pour vous entraîner. Utilisez certaines des options que l'on vient de voir pour bien comprendre leur fonctionnement. Pour réinitialiser les commandes de stabilisation, cliquez simplement sur le bouton Réinitialiser (Reset) en haut à gauche de la commande.

Une fois les stabilisations faites, nous allons explorer la timeline entière.

- 9 Refermez l'onglet de la timeline du plan composé.



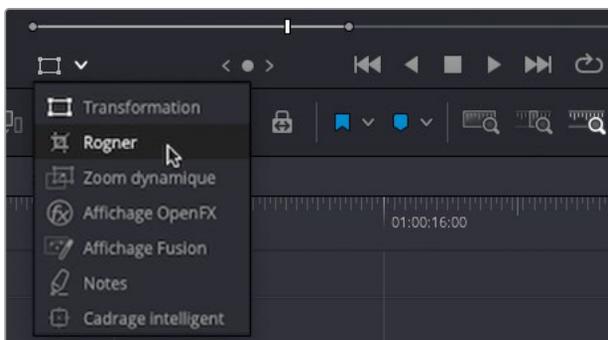
REMARQUE Si vous n'avez pas activé les timelines superposées, vous pouvez retourner sur **01_Start timeline** en double-cliquant sur le nom dans la commande de trajectoire en bas à gauche du plan composé.

Comme le plan composé dans la timeline a changé, le plan composé associé dans le chutier et utilisé dans **01_Start timeline** a également été mis à jour. Les plans composés enregistrés dans un chutier sont reliés aux plans composés de la timeline, les changements y sont donc automatiquement répercutés.

Rogner l'interview

Plutôt que d'avoir le plan d'interview en arrière-plan, le réalisateur souhaite qu'il apparaisse comme image dans l'image à gauche des deux petits plans. Pour y parvenir, vous allez utiliser les options de rognage disponibles sur DaVinci Resolve. Vous allez commencer par redimensionner l'image à la bonne taille.

- 1 Sélectionnez le plan de l'interview dans la timeline, et dans les commandes à l'écran, sélectionnez Rogner (Crop).



Les poignées autour du plan vous permettent de rogner les deux côtés du plan.

- 2 Tirez la poignée de droite vers la gauche et arrêtez-vous quand elle déborde légèrement sur la gauche des plans **Rifle** et **Rhino**.



- 3 Utilisez la poignée centrale inférieure, rognez le bas du plan **Interview** de manière à l'aligner avec le plan **Rhino**.



ASTUCE Pour être sûr que les deux bords sont correctement alignés, n'hésitez pas à zoomer dans le viewer timeline. Placez le pointeur de la souris sur le viewer timeline et utilisez la molette pour zoomer et le bouton central pour faire un panoramique. Quand vous avez terminé, appuyez sur Z pour réinitialiser le zoom.

- 4 Répétez ces étapes avec le haut du plan **Interview**, et rognez-le pour qu'il soit aligné avec le haut du plan **Rifle**.
- 5 Enfin, rognez le côté gauche du plan de l'interview de manière à ce qu'il se trouve dans la Réserve Cadre.



Conserver la position de l'image rognée

Malheureusement, même si le rognage est satisfaisant, l'image rognée n'est pas encore bien cadrée.

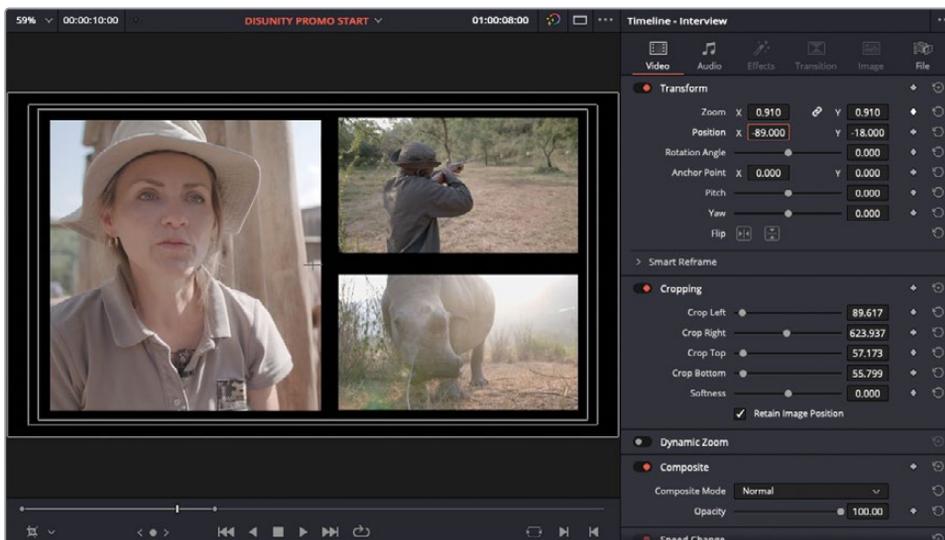
- 1 Gardez le plan **Interview** sélectionné dans la timeline, et repérez les commandes de rognage dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur.

ASTUCE Vous pouvez utiliser les curseurs pour rogné à gauche, à droite, en bas et en haut et l'option Lissage (Softness) pour affiner le rognage.

- 2 Dans les commandes de Rognage (Cropping) de l'inspecteur, cochez la case Conserver la position de l'image (Retain Image Position).



- 3 Dans les commandes de transformation de l'inspecteur, utilisez les paramètres Zoom et Position pour positionner la personne interviewée dans la zone rognée.



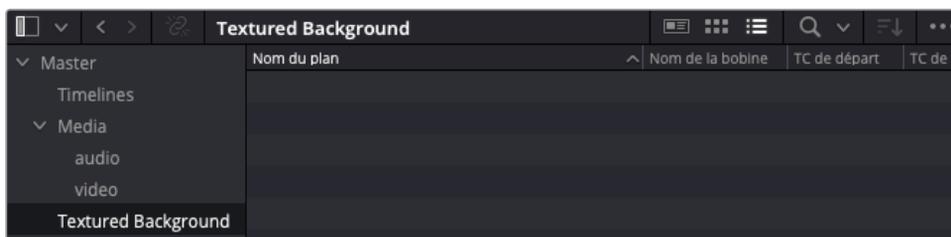
ASTUCE Il peut être utile de désactiver les commandes à l'écran en appuyant sur Majuscule-` (accent grave) pour voir les changements apportés. Vous pouvez aussi activer les commandes de transformation pour positionner l'image dans la zone de rognage dans le viewer timeline.

L'option Conserver la position de l'image (Retain Image Position) écrase l'ordre par défaut. L'ordre normal consiste à appliquer les paramètres de transformation *avant* le rognage, même si celles-ci ont été ajustées après le rognage. L'image serait d'abord positionnée, puis rognée pour parvenir au résultat voulu. L'option Conserver la position de l'image (Retain Image Position) implique que le rognage est appliqué en premier, avant les paramètres de transformation. Cela permet de réaliser une composition plus facilement.

Créer un arrière-plan animé

Maintenant que les images sont positionnées à l'écran, il est temps de remplir l'arrière-plan. Pour cela, vous allez utiliser et ajuster un des générateurs Fusion par défaut. Pour commencer, explorez les commandes en modifiant le générateur dans une nouvelle timeline, avant de le copier dans la timeline principale.

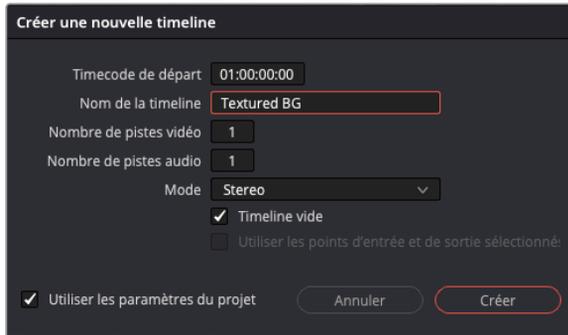
- 1 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Master et appuyez sur Cmd-Majuscule-N (OS X) ou Ctrl-Majuscule-N (Windows), ou choisissez Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin).
- 2 Surlignez le nom Nouveau Chutier (New Bin) et renommez-le **Textured Background**.



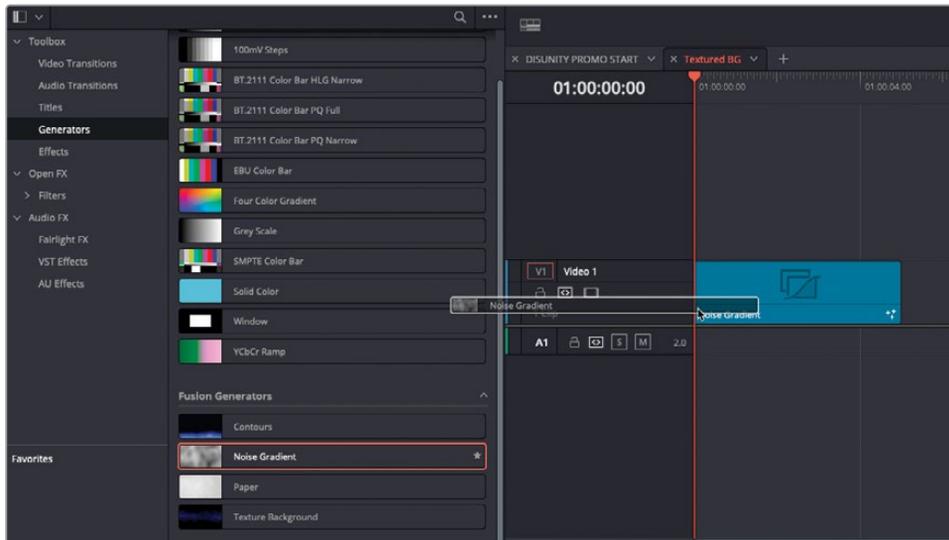
Vous allez placer les éléments sur lesquels vous allez travailler dans leur propre chutier afin de bien organiser le projet.

- 3 Gardez le chutier Textured Background sélectionné, puis appuyez sur Cmd-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows) ou choisissez Fichier > Nouvelle timeline (File > New Timeline) pour créer une nouvelle timeline.

- 4 Dans la fenêtre Nouvelle timeline, saisissez **Textured BG** dans le champ Nom de la timeline (Timeline Name) et cliquez sur Créer (Create).

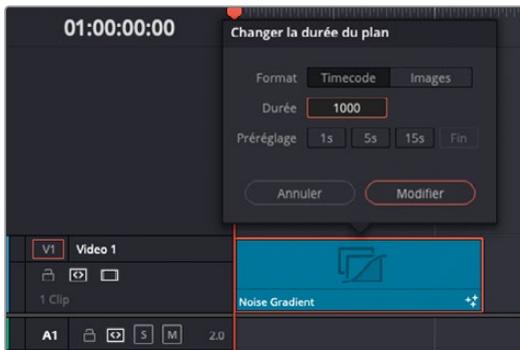


- 5 Ouvrez la bibliothèque d'effets, sélectionnez la catégorie Générateurs (Generators), puis faites défiler la fenêtre vers le bas jusqu'aux générateurs Fusion par défaut.
- 6 Sélectionnez le générateur Dégradé (Noise Gradient) et montez-le dans la nouvelle timeline.

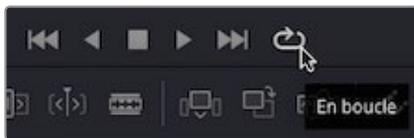


ASTUCE Vous pouvez utiliser les techniques de glisser-déposer pour monter les générateurs et les titres dans la timeline. Sinon, vous pouvez tirer un générateur de la bibliothèque d'effets directement dans le viewer de la timeline et utiliser les fonctions de montage Écraser (Overwrite), Insérer (Insert) etc, avec des points d'entrée et de sortie pour un montage à trois points rapide.

- 7 Faites un clic droit sur le générateur dans la timeline et choisissez **Changer la durée du plan** (Change Clip Duration) ou appuyez sur **Command-D** (macOS) ou **Ctrl-D** (Windows).
- 8 Réglez la durée sur **10:00** et cliquez sur **Changer** (Change).



- 9 Dans le viewer de la timeline, cliquez sur le bouton **Lecture en boucle** (Loop Playback) ou appuyez sur **Command-/** (macOS) ou **Ctrl-/** (Windows), puis lancez la lecture.



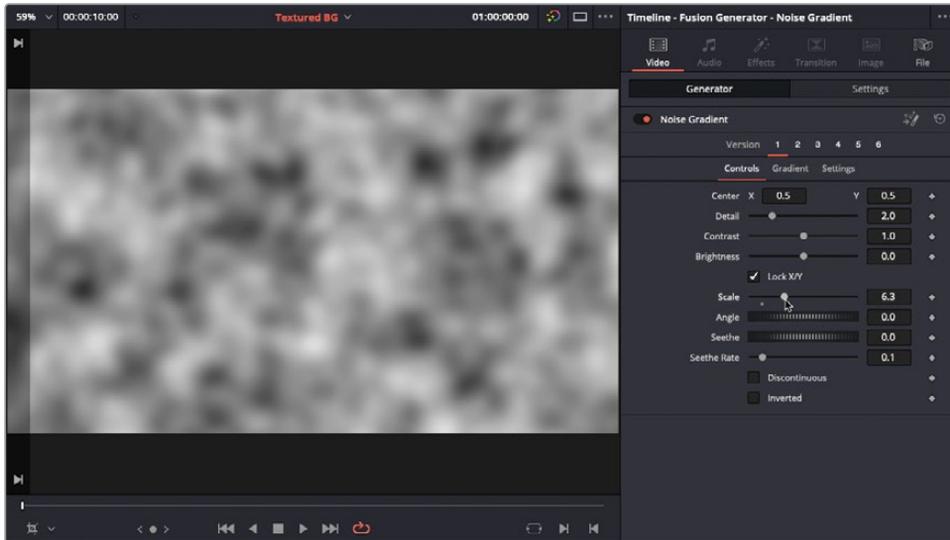
La lecture démarre, et quand la tête de lecture atteint la fin de la timeline, elle revient automatiquement au début.

- 10 Au besoin, ouvrez l'inspecteur pour afficher les commandes **Générateur** (Generator) dans l'onglet **Vidéo**.



Ces commandes sont les mêmes que celles que vous voyez dans la page Fusion. Vous allez les utiliser pour créer un arrière-plan adapté à la composition que vous avez créée. Tout d'abord, vous allez devoir ajouter un peu de texture.

- 11 Dans l'inspecteur, augmentez le paramètre Amplitude (Scale) sur 6.



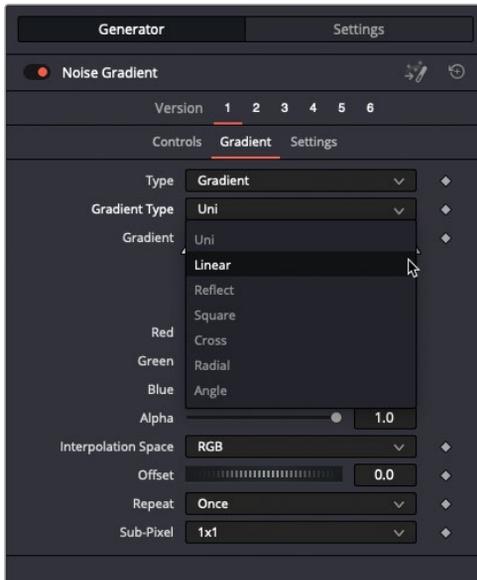
La quantité de bruit augmente.

- 12 Sélectionnez l'onglet Dégradé (Gradient) dans l'onglet Générateur (Generator) de l'inspecteur.

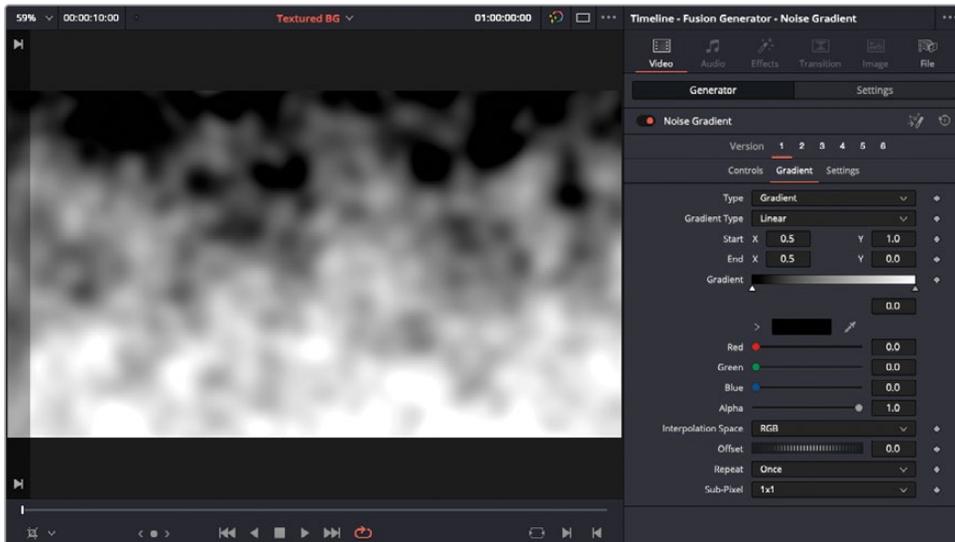


C'est à cet endroit que vous pouvez changer les propriétés du dégradé noir et blanc utilisé par défaut par le générateur de bruit.

13 Réglez le type de dégradé sur Linéaire (Linear).



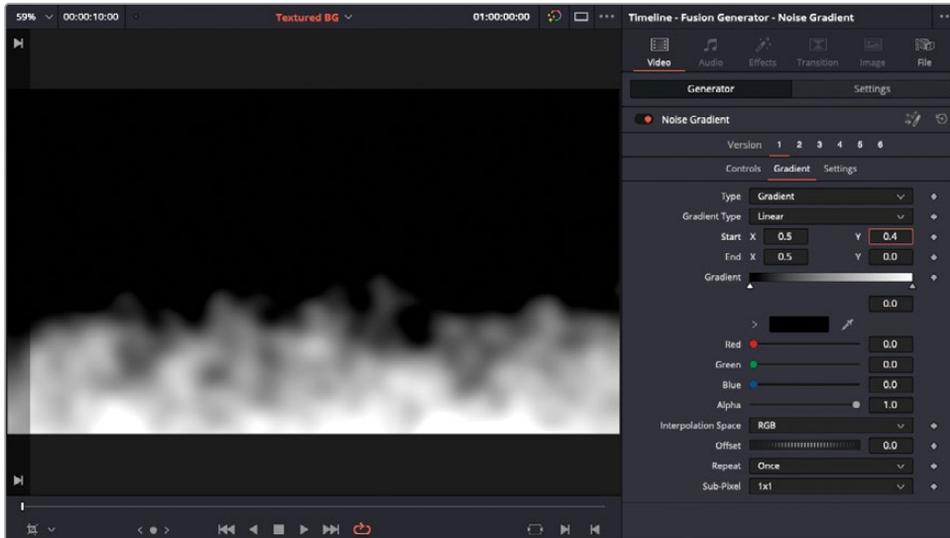
Le dégradé commence en haut du viewer et continue vers le bas. Vous voyez sans doute qu'il y a plus de noir en haut du viewer et de blanc en bas. Les commandes du dégradé se trouvent dans l'inspecteur.



REMARQUE Les valeurs de début et de fin du dégradé n'utilisent pas les coordonnées X et Y habituels de la page Montage. Ces valeurs de 0 et 1 sont utilisées par Fusion, elles peuvent donc être appliquées uniformément, peu importe la résolution sur laquelle vous travaillez.

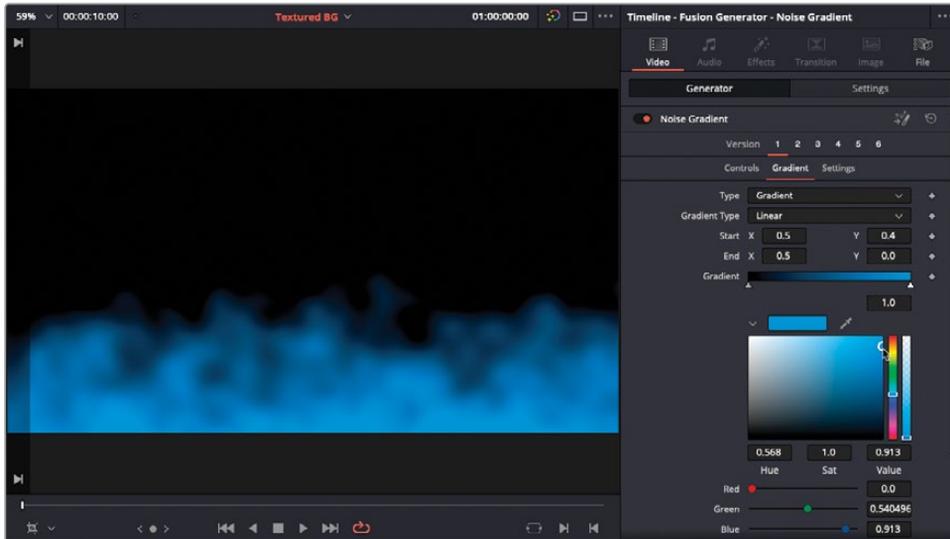
Si Début X (Start X) est réglé sur 0, cela signifie que le point de départ se situe sur le bord gauche du viewer timeline. Si Début X (Start X) est sur 1, cela signifie que le point de départ se situe sur le bord droit du viewer timeline. De la même façon, 0 sur Y place le point en haut du viewer, et 1 en bas du viewer.

- 14 Cliquez et tirez le paramètre Début X (Start X) vers la gauche jusqu'à ce qu'il se trouve sur 0.4.



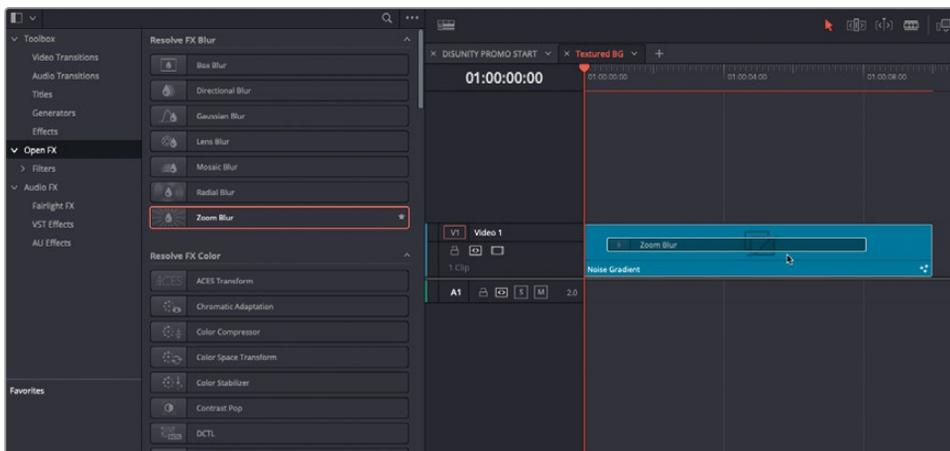
Il est désormais temps d'ajouter un peu de couleur au bruit.

- 15 Cliquez sur le triangle à droite de la barre Dégradé (Gradient), puis cliquez sur la flèche de déroulement à côté des couleurs. Utilisez le nuancier pour sélectionner un bleu vif.

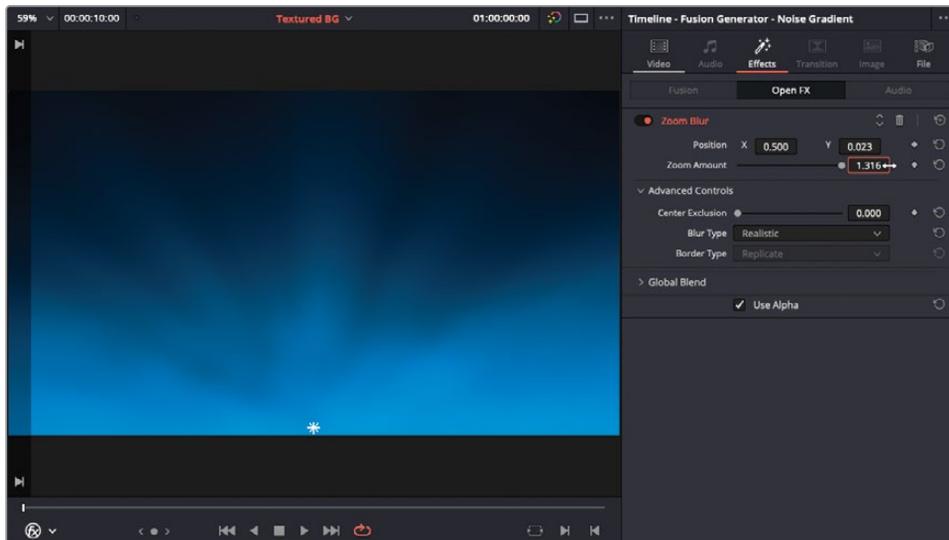


L'effet ressemble à un brouillard bas.

- 16 Dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez le groupe OpenFX dans la barre latérale et allez sur la catégorie ResolveFX Flou (Blur) (située en haut des filtres OpenFX de la bibliothèque d'effets). Tirez le filtre Flou de zoom (Zoom Blur) sur le générateur de bruit dans la timeline.



- 17 Cliquez sur l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur pour afficher les commandes Flou de zoom (Zoom Blur) et réglez la position Y sur 0.02 et la quantité de zoom (Zoom Amount) sur 1.3.

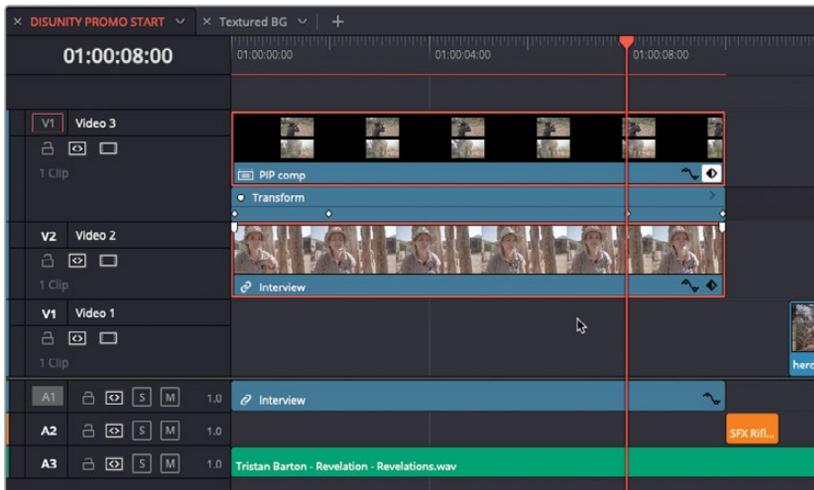


ASTUCE Si le curseur Quantité de zoom (Zoom Amount) ne permet d'augmenter le paramètre que sur 1.0, vous pouvez l'augmenter davantage en cliquant et en tirant le champ de la valeur. Vous pouvez aussi saisir le chiffre manuellement.

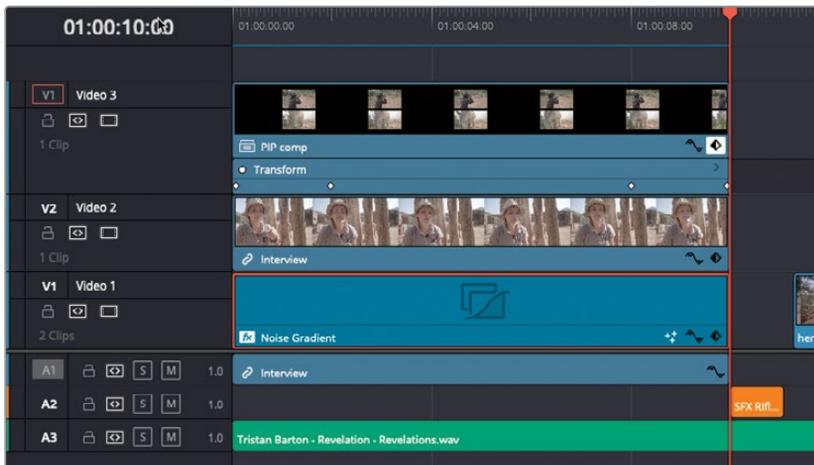
Le générateur de bruit (Noise Generator) est désormais bien réglé, car le brouillard semble venir d'en bas. Vous avez simplement à le copier/coller dans la bonne timeline.

- 18 Sélectionnez le générateur de bruit dans la timeline et appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows) pour copier le plan, puis avec le menu déroulant du viewer timeline, sélectionnez la timeline précédente **DISUNITY PROMO START**.
- 19 Au besoin, désactivez Relier la sélection (Linked Selection) dans la timeline en appuyant sur Majuscule-Command-L (macOS) ou Majuscule-Ctrl-L (Windows) et sélectionnez les plans **Interview** et **PIP Comp**.

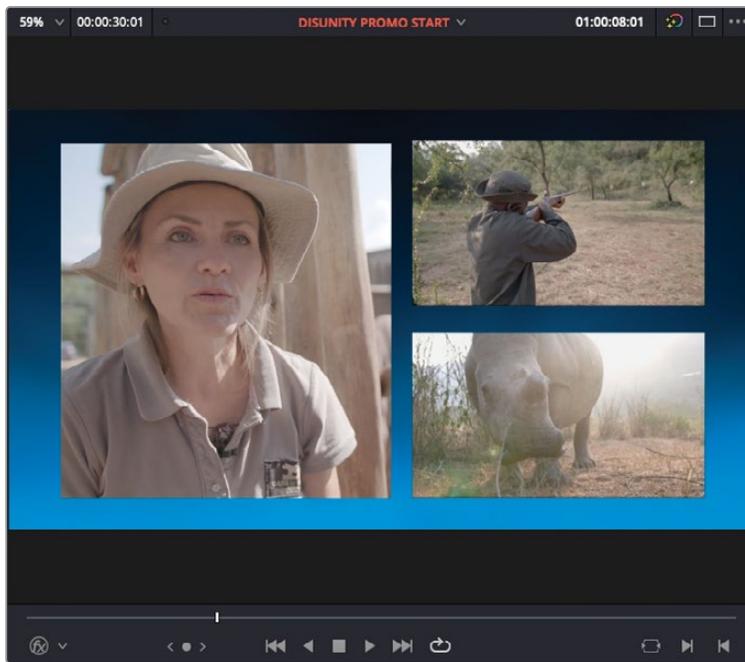
- 20 Appuyez sur Option-flèche vers le haut (macOS) ou Alt-flèche vers le haut (Windows) pour déplacer le plan sélectionné d'une piste vers le haut.



- 21 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline et appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller et supprimer le générateur copié sur V1. Le générateur devrait être réglé sur la bonne durée, mais au besoin, rognez-le pour qu'il soit de la même durée que le plan **Interview**.



- 22 Appuyez sur Majuscule-Command-L (macOS) ou Majuscule-Ctrl-L (Windows) pour réactiver l'option Relier la sélection (Linked Selection) et désactiver la lecture en boucle dans le viewer timeline.



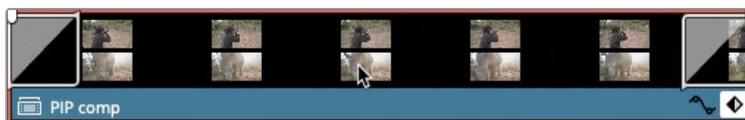
Cette utilisation du générateur de bruit pour un arrière-plan est l'une des nombreuses options disponibles pour créer un arrière-plan texturé dans DaVinci Resolve. N'hésitez pas à utiliser les autres commandes du générateur dans l'inspecteur pour modifier encore davantage les animations.

Ajouter des effets à un plan composé

La scène d'ouverture fonctionne bien, mais en ajoutant un fondu aux plans de droites et une ombre portée aux trois plans d'image dans l'image, le résultat sera encore plus réussi.

Les plans composés fonctionnent comme des plans normaux, vous pouvez ajouter des transitions et des effets ResolveFX au plan composé comme sur n'importe quel autre plan. C'est particulièrement utile pour ajouter des effets propres à chaque plan.

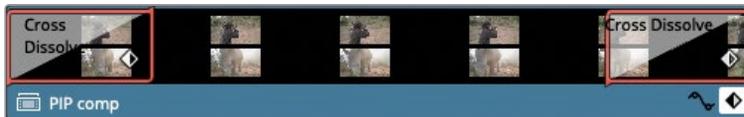
- 1 Sélectionnez le plan composé **PIP COMP** dans la timeline.
Vous allez ajouter un fondu en ouverture et en fermeture sur ce plan.
- 2 Choisissez Timeline > Ajouter une transition (Timeline > Add Transition), ou appuyez sur Cmd-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows).



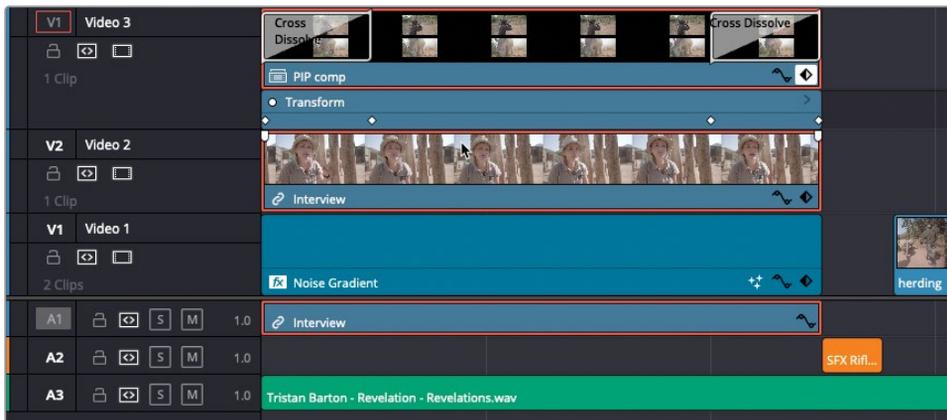
Les fondus enchaînés sont ajoutés de part et d'autre du plan composé.

- 3 Cliquez sur les deux transitions et appuyez sur Command (macOS) ou Ctrl (Windows) dans la timeline pour les sélectionner, puis appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows).
- 4 Dans la fenêtre Modifier la durée de la transition (Change Transition Duration), saisissez **200** dans le champ Durée et cliquez sur Changer (Change).

Les deux transitions sont désormais de 2 secondes.



- 5 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture.
Maintenant, vous allez ajouter une ombre portée aux trois plans en utilisant un autre plan composé et un filtre OpenFX.
- 6 Sélectionnez les plans **PIP Comp** et **Interview** dans la timeline et choisissez Plan > Nouveau Plan Composé (Clip > New Compound Clip) ou faites un clic droit sur le plan sélectionné et choisissez Nouveau plan composé (New Compound Clip).

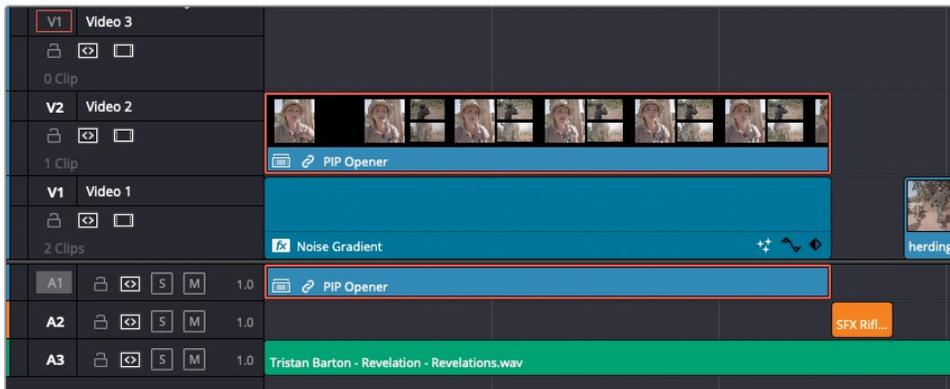


REMARQUE Même si vous pouvez créer autant de plans composés que vous voulez, il faut faire attention à ne pas tomber dans une spirale infernale, comme on l'a vu dans le film *Inception*. N'oubliez pas de renommer les plans composés pour éviter de vous emmêler les pincesaux.

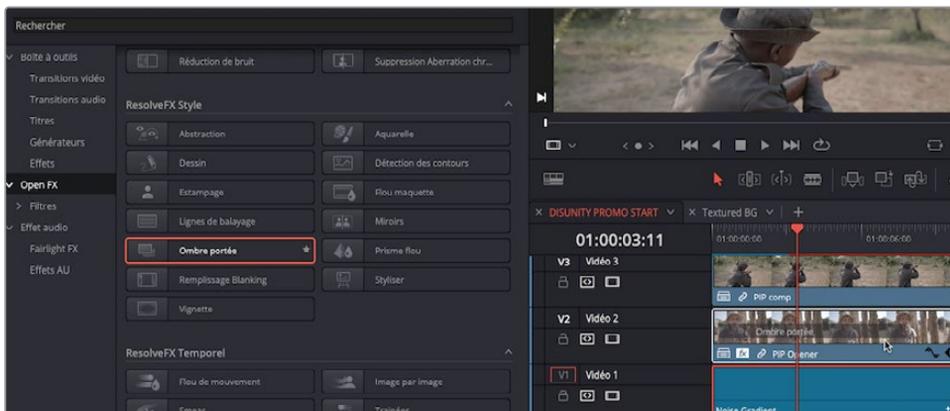
- 7 Dans le champ Nom (Name), saisissez **PIP Opener** et cliquez sur Créer (Create).



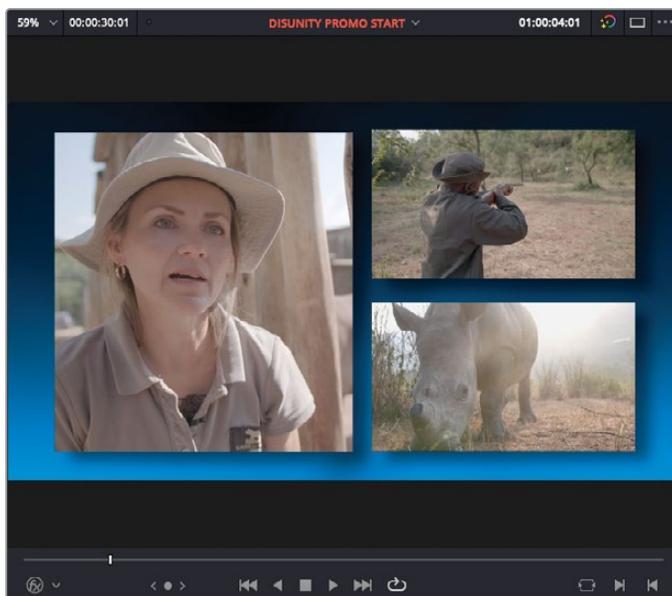
Le nouveau plan composé est ajouté à la timeline et au chutier sélectionné dans la bibliothèque de médias.



- 8 Dans la barre latérale, sélectionnez OpenFX et allez sur ResolveFX Style.
- 9 Dans la bibliothèque d'effets, faites glisser l'effet d'ombre portée sur le plan composé dans la timeline.



- 10 Dans l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur, augmentez l'intensité de l'ombre (Shadow Strength) sur 0.7, diminuez la distance (Drop Distance) sur 0.02 et augmentez le Flou (Blur) sur 0.3.



Les trois plans d'images dans l'image ont désormais une ombre portée plus visible et uniforme qui permet de mieux les voir.

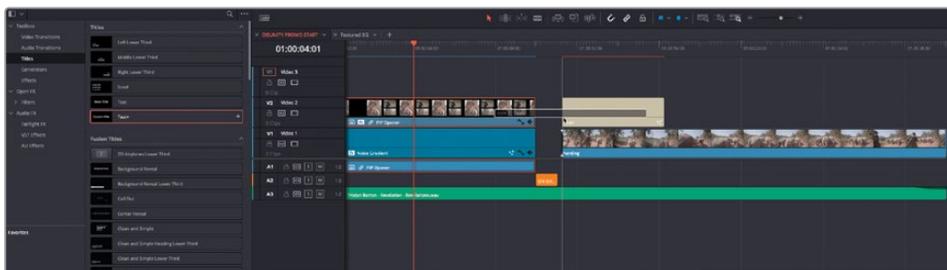
Travailler avec des caches mobiles

Les masques et les caches permettant de combiner plusieurs images en une ont toujours été l'apanage des photographes et des réalisateurs. Désormais, les compositeurs et les artistes VFX utilisent des *caches mobiles* sur les logiciels de composition. On les appelle *cache mobile* car le cache change au cours de la prise. Certaines versions précédentes de DaVinci Resolve permettaient de composer des images de cette façon sur les pages Étalonnage ou Fusion. DaVinci Resolve 17 vous permet désormais de parvenir au même résultat dans la page Montage, en utilisant des éléments générés dans le logiciel ou sur un logiciel tiers.

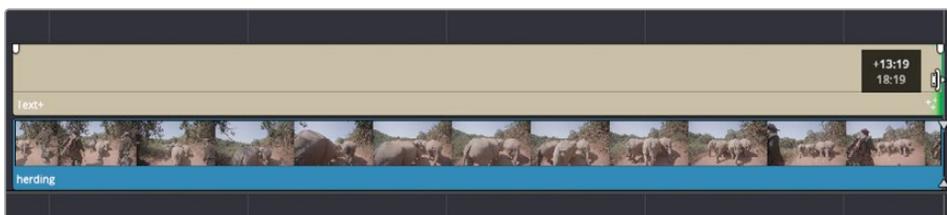
REMARQUE Dans l'exemple suivant, vous allez utiliser le générateur de Text+ pour créer un cache mobile. Cependant, vous pouvez aussi générer des caches avec des outils d'animation et les graphiques tiers. Une simple image en noir et blanc convient si vous voulez utiliser le mode composite luma. En revanche, pour le mode composite alpha, il est préférable d'utiliser un fichier image prenant en charge les couches alpha (TGA, TIFF ou PNG).

Pour commencer, vous allez créer un texte simple avec le générateur Text+.

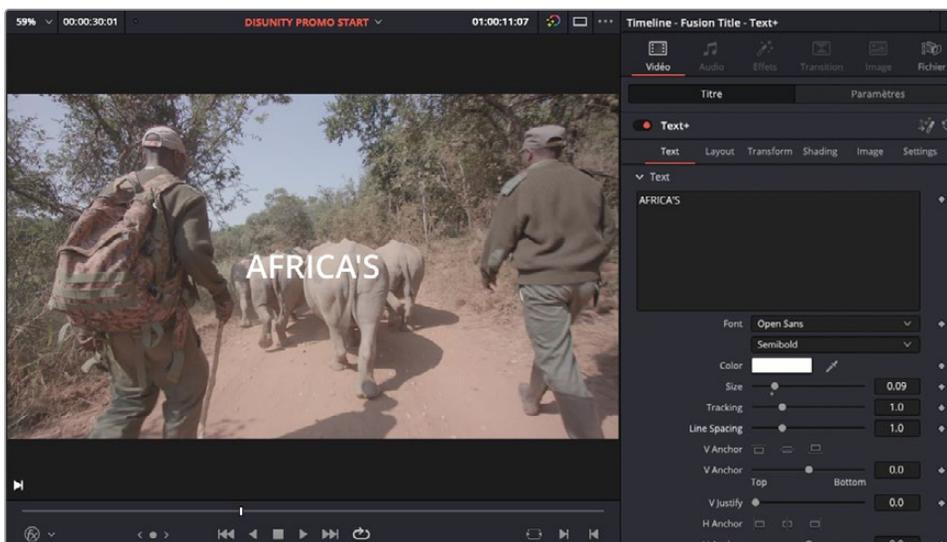
- 1 Dans la bibliothèque d'effets, allez sur Titres (Titles) dans la barre latérale et sélectionnez le titre Text+.
- 2 Faites glisser Text+ de la bibliothèque d'effets sur la piste V2 au-dessus du plan **herding**, en utilisant le marqueur orange en haut de la timeline comme repère.



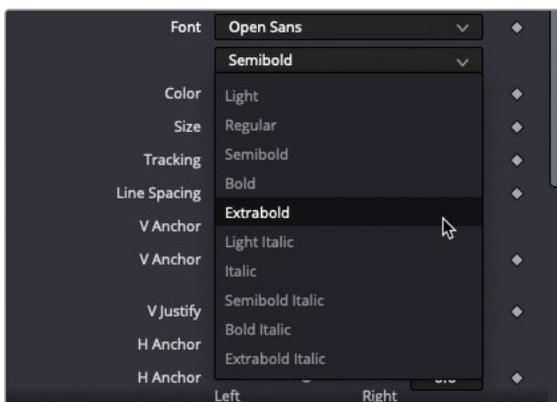
- 3 Rognez le plan Text+ et alignez-le à la fin du plan **herding**.



- 4 Placez la tête de lecture au début du plan Text+.
- 5 Dans l'inspecteur, sélectionnez le texte Titre personnalisé (Custom Title) et saisissez **AFRICA'S** en majuscules.

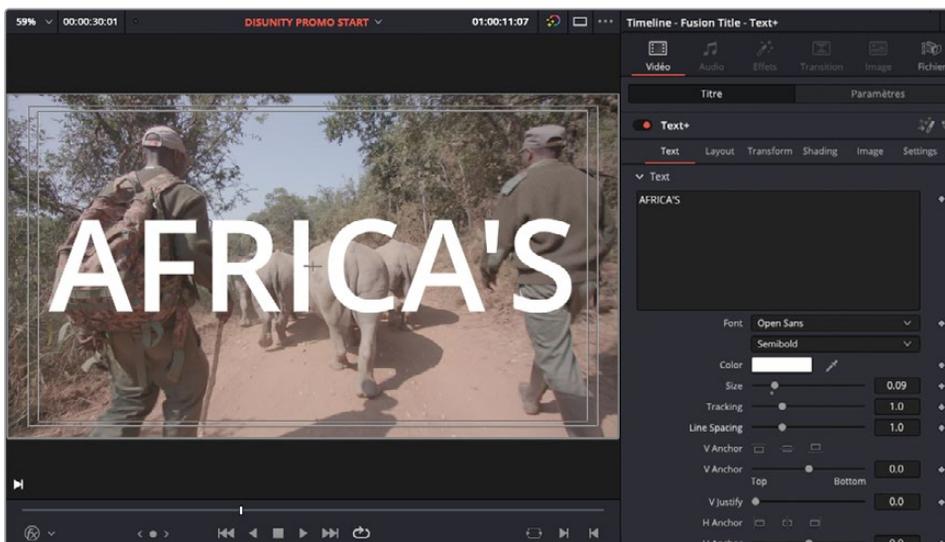


- 6 Laissez la police sur Open Sans, mais réglez le format sur Extrabold.



ASTUCE Si vous cliquez sur le nom de la police et que vous recherchez dans les polices du logiciel, DaVinci Resolve met automatiquement à jour le texte pour que vous ayez un bon aperçu. Il est donc plus facile de sélectionner la police que vous voulez.

- 7 Réglez la taille sur 0.35 (assurez-vous que le texte reste dans la Réserve Cadre).



Le texte doit remplir tout l'écran.

- 8 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Paramètres (Settings).
Cela affiche les commandes vidéo habituelles.

- 9 Cliquez sur l'icône du lien entre les commandes Zoom X et Y et réglez Y sur 3.0.



Le texte se met à l'échelle verticalement, remplissant ainsi mieux le viewer de la timeline.

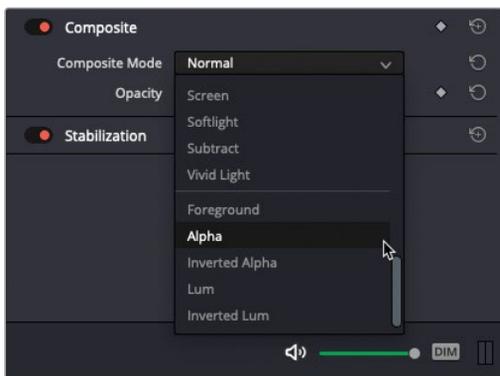
Changer le mode Compositing

Parfait ! Vous avez désormais un cache de base pour vos images. Maintenant, vous allez devoir dire à Resolve que vous voulez l'utiliser pour faire votre composition.

- 1 Dans l'inspecteur Vidéo du générateur Text +, faites défiler les commandes de compositing.

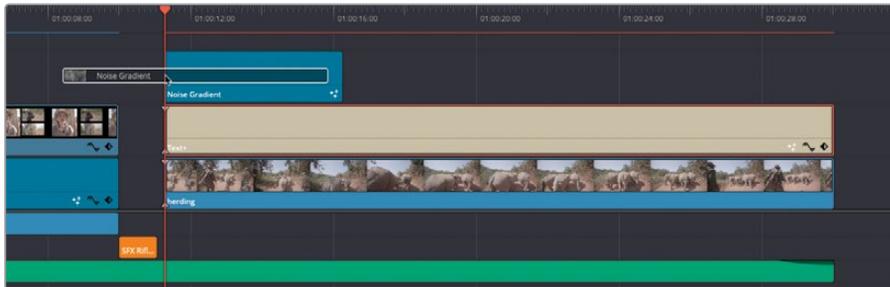
Comme le générateur Text + contient un canal alpha, le texte peut être positionné au-dessus des autres plans vidéo. Vous allez utiliser cela comme point de départ.

- 2 Dans le menu déroulant Compositing (Composite), sélectionnez Alpha.

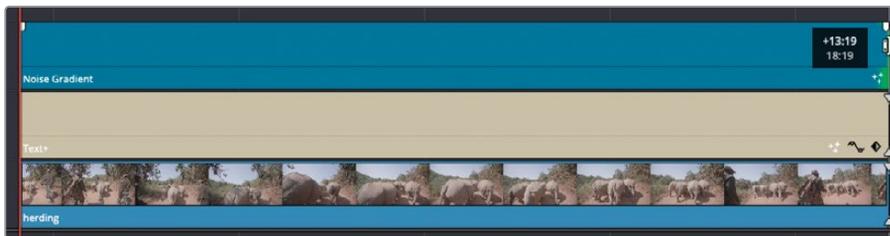


Rien ne semble avoir changé. Pour utiliser le plan Text+ comme cache, vous devez monter un autre plan sur la piste au-dessus et régler le mode Compositing (Composite) sur Premier plan (Foreground). Dans cet exemple, vous allez créer une autre texture avec le générateur de bruit.

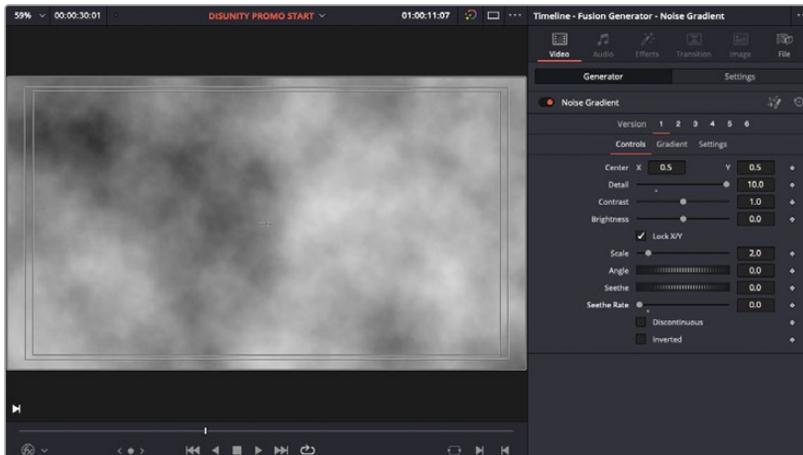
- 3 Dans la catégorie Générateurs (Generators) de la bibliothèque d'effets, tirez le générateur Dégradé bruit (Noise Gradient) sur la piste Vidéo 3, en commençant au début du plan Text+.



- 4 Rognez-le pour qu'il fasse la même longueur que le titre Text+.



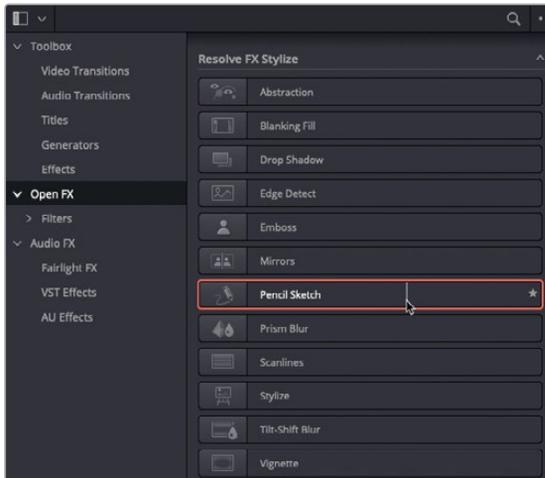
- 5 Dans les commandes Générateurs (Generators) de l'inspecteur, réglez Détail sur 10.0 et Seethe Rate sur 0.0.



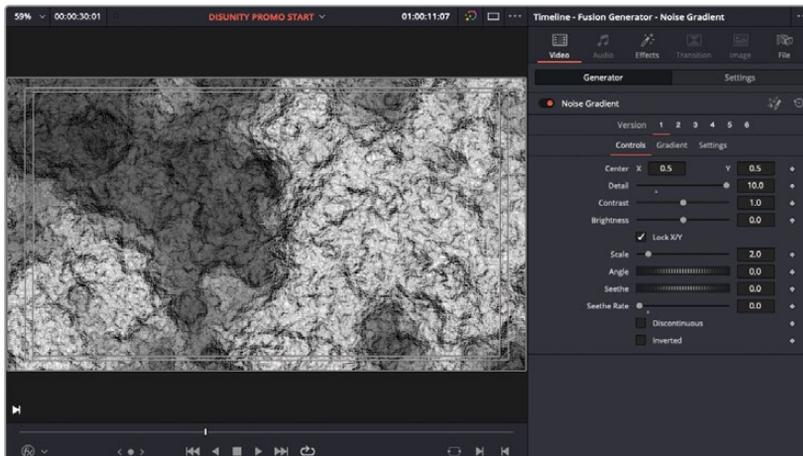
En augmentant les détails, vous ajoutez plus de bruit au générateur. L'option Seethe Rate contrôle la vitesse du mouvement du bruit. Avec un Seethe Rate réglé sur 0, le bruit ne bouge pas.

Mais, nous voulons que ce générateur de bruit soit plus stylisé. Vous y parviendrez avec un filtre OpenFX.

- 6 Dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez OpenFX et allez sur ResolveFX Style.



- 7 Tirez l'outil Dessin (Pencil Sketch) sur le plan **Générateur de bruit (Noise Generator)** de la piste V3.

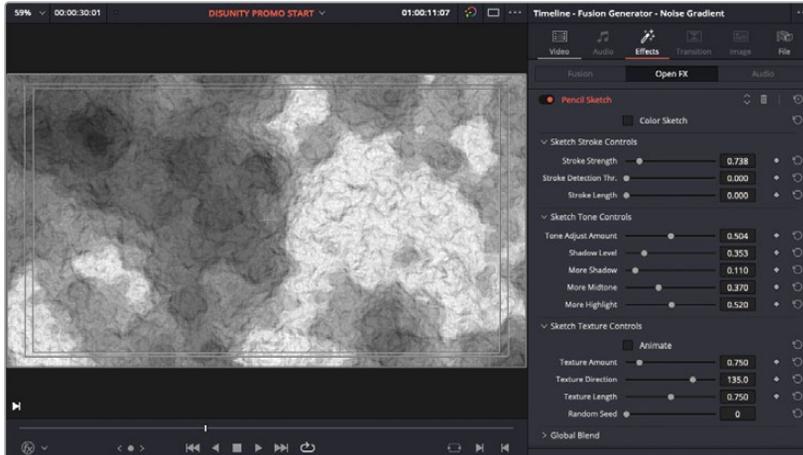


Cela change le rendu du plan **Noise Generator** !

- Dans l'inspecteur, cliquez sur Effets (Effects) pour ouvrir les commandes de dessin. Réglez l'Intensité du trait (Stroke Strength) sur 0.7, la longueur du trait (Stroke Length) sur 0 et la quantité de correction des tons (Tone Adjust Amount) sur 0.5.

Les réglages ci-dessus réduisent la dureté du filtre.

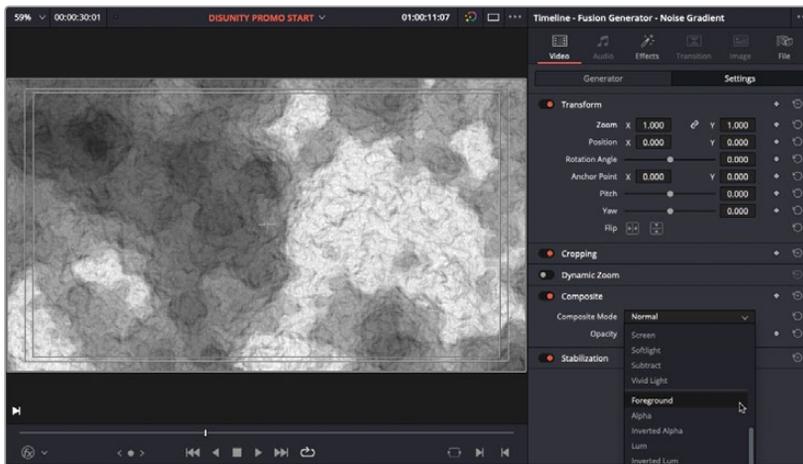
- Enfin, pour désactiver une animation non désirée, décochez la case Animation dans les Commandes Sketch Texture (Sketch Texture Controls).



Le générateur de bruit est désormais un peu plus texturé.

Vous allez désormais dire à Resolve que vous voulez le composer avec le générateur de Text+.

- Allez sur l'onglet vidéo dans l'inspecteur et sélectionnez l'onglet Paramètres (settings).
- Dans le menu déroulant Compositing (composite), cliquez sur le menu Compositing, faites défiler la liste et sélectionnez Premier plan (Foreground).



Beau travail ! La texture que vous avez créée reposant sur le générateur de bruit apparaît *dans* le texte du plan Text+.



REMARQUE Si vous voulez que le plan apparaisse à l'extérieur du texte, vous pouvez changer le mode Compositing du plan Text+ et le régler sur Alpha inversé (Inverted Alpha).

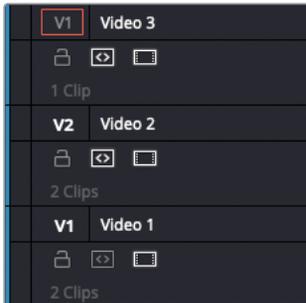
Changer les titres

Maintenant que vous avez créé une texture pour le texte, il est temps de lui apporter la touche finale. Vous allez commencer par ajouter quelques points de coupe pour modifier les titres.

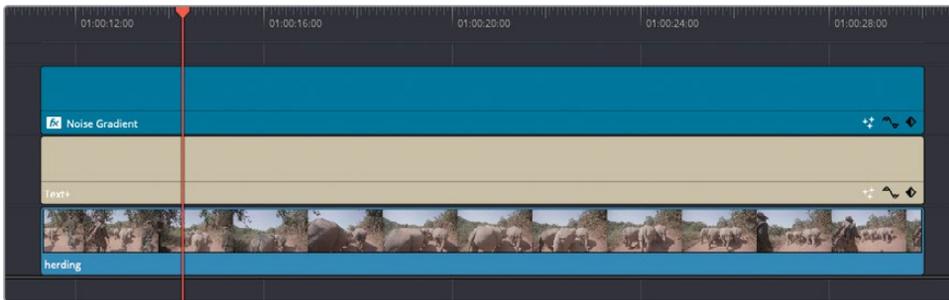
- 1 Appuyez sur Majuscule et cliquez sur le bouton Sélection automatique (Auto Select) d'une des pistes audio pour désactiver les commandes de toutes les pistes audio.



- 2 Cliquez sur le bouton Sélection automatique (Auto Select) de la piste Vidéo 1, ou sur Option-F1 (macOS) ou Alt-F1 (Windows), pour la désactiver.

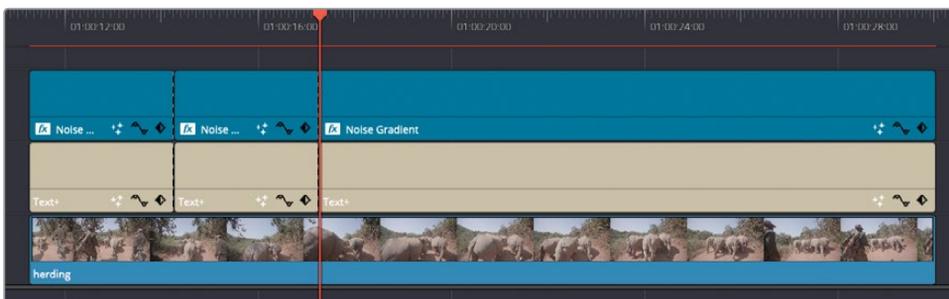


- 3 Placez la tête de lecture au début du plan Text+ et assurez-vous que rien n'est sélectionné dans la timeline. Ensuite, saisissez **+3.** (plus trois point) et appuyez sur Entrée.

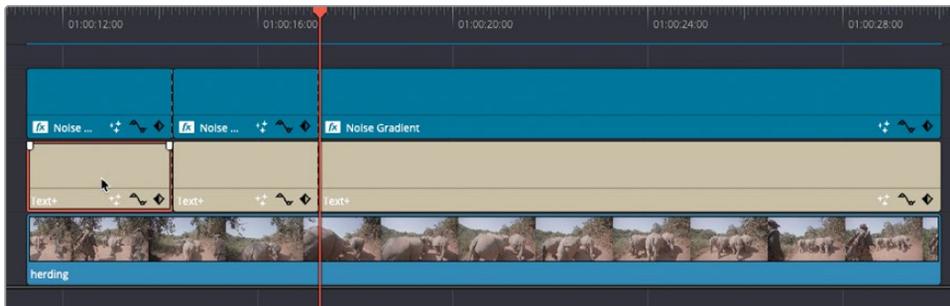


La tête de lecture sera décalée de trois secondes vers l'avant.

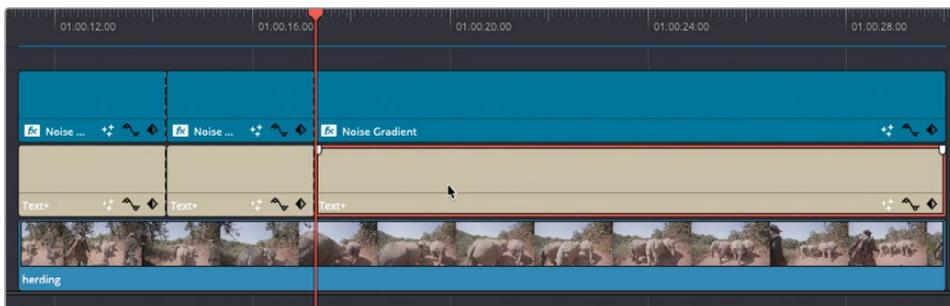
- 4 Appuyez sur Command-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows) pour ajouter une coupe aux plans sur les pistes dont la sélection automatique est activée.
- 5 Saisissez **+3.** (plus trois point), puis appuyez sur Entrée pour déplacer la tête de lecture vers l'avant de 3 secondes et appuyez de nouveau sur Command-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows) pour ajouter une seconde coupe sur les pistes dont la sélection automatique est activée.



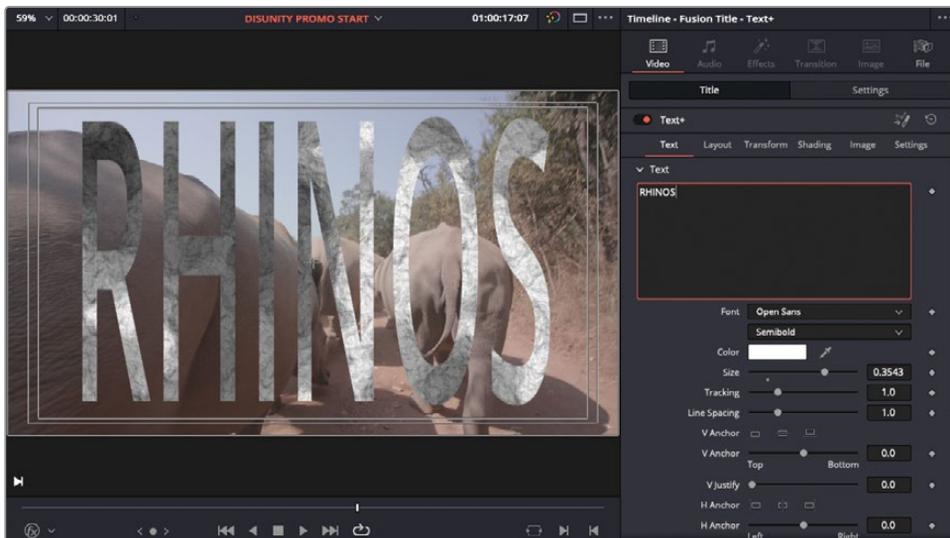
- 6 Sélectionnez le premier des trois plans Text+ dans la timeline, et dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur, sélectionnez le Titre (Title), puis l'onglet Texte (Text). Surlignez le mot AFRICA dans le cadre, et saisissez **SAVING**.



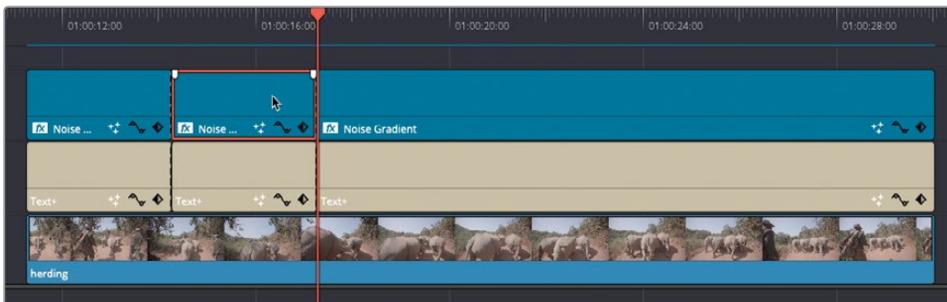
- 7 Dans la timeline, sélectionnez le troisième plan Text+.



- 8 Surlignez le mot AFRICA et saisissez **RHINOS**.



- 9 Sélectionnez le deuxième plan avec le générateur de bruit sur Video 3.



- 10 Dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur, dans les commandes Générateurs (Generators), réglez Seethe pour ajuster le motif de la texture. (Peu importe la valeur, tant que le résultat est différent de l'original).

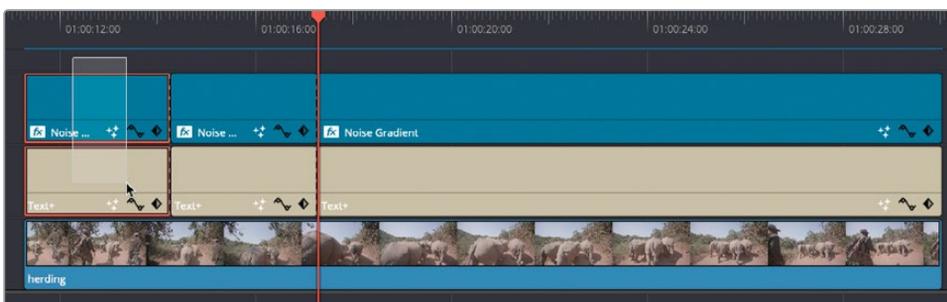


- 11 Sélectionnez le troisième et dernier plan comportant le générateur de bruit, puis ajustez Seethe pour modifier le motif. (De nouveau, peu importe la valeur. Tirez la commande vers la gauche pour avoir une valeur négative).

Le cache change au niveau des coupes. La vision du réalisateur commence à voir le jour. Vous pouvez appliquer un raccord Roll sur les points de coupe que vous venez d'ajouter pour régler plus précisément le timing du texte.

Vous avez désormais six plans sur la timeline, avec trois titres. Pour simplifier les choses dans la timeline et faciliter le travail sur ces éléments, vous allez imbriquer les titres et leur texture sous leur propre plan composé.

- 12 Dans la timeline, sélectionnez les premiers générateurs Text+ et Bruit (Noise), puis choisissez Plan > Nouveau Plan Composé (Clip > New Compound Clip).

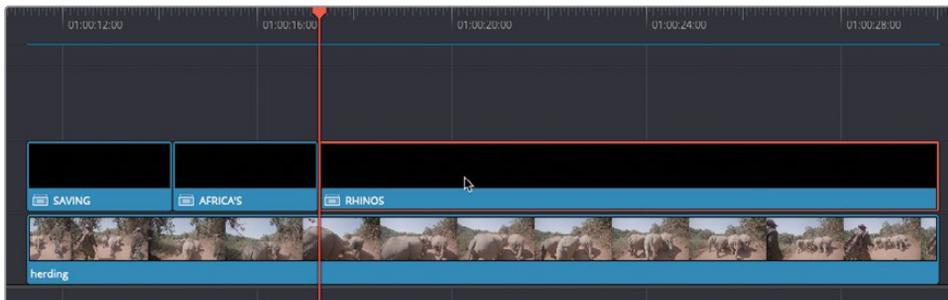


- 13 Dans le champ Nom (Name) de la fenêtre Nouveau Plan Composé (New Compound Clip), saisissez **SAVING** et cliquez sur Créer (Create).



Le nouveau plan composé est créé et ajouté à la timeline et au chutier sélectionné.

- 14 Sélectionnez les générateurs Text+ et Bruit (Noise), puis faites un clic droit sur les plans sélectionnés et choisissez Nouveau Plan Composé (New Compound Clip).
- 15 Dans la fenêtre Nouveau Plan Composé (New Compound Clip), renommez le plan composé **AFRICA'S** et cliquez sur Créer (Create).
- 16 Sélectionnez le dernier générateur Text+ ou Bruit, puis créez un dernier plan composé appelé **RHINOS**.

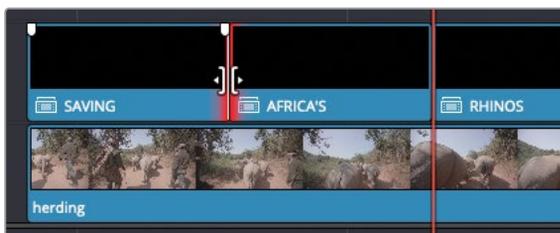


ASTUCE Même s'il n'existe pas de raccourci par défaut pour créer un nouveau plan composé, n'oubliez pas que vous pouvez en créer un en allant sur DaVinci Resolve > Raccourci Clavier (DaVinci Resolve > Keyboard Customization). D'ailleurs, si vous utilisez souvent les mêmes commandes, n'hésitez pas à créer des raccourcis.

Créer des poignées pour les transitions

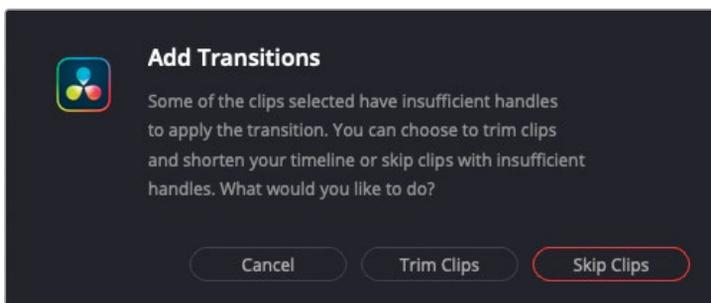
Maintenant, au lieu d'appliquer des coupes entre les titres, vous allez ajouter des transitions. Par contre, comme vous avez imbriqué chaque titre dans son propre plan composé, cela limite les plans à la durée du plan composé.

- 1 Sélectionnez les points de coupe entre les plans composés SAVING et AFRICA'S.



Vous remarquez sans doute la ligne rouge de part et d'autre des coupes. Cela signifie qu'il n'y a pas de *poignées* disponibles pour créer la transition.

- 2 Appuyez sur Command-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows) pour voir ce qu'il se passe quand vous essayez de créer des transitions sans suffisamment de poignées.



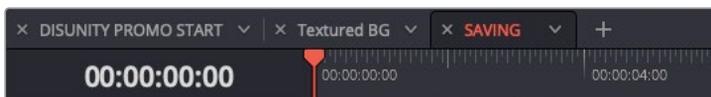
Une fenêtre d'avertissement apparaît. Vous avez la confirmation que vous ne pourrez pas créer de transitions sans modifier la durée des plans.

- 3 Cliquez sur Annuler (Cancel).

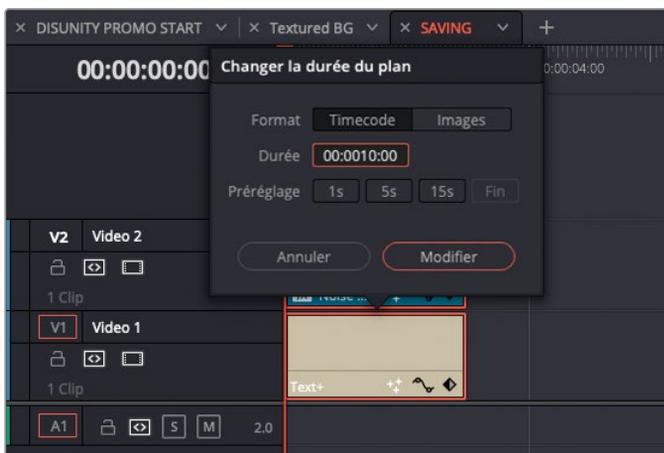
Bien que les plans composés ne comportent pas de poignée, vous pouvez tricher un peu en y ajoutant du contenu.

- 4 Faites un clic droit sur le plan composé SAVING dans la timeline et choisissez Ouvrir dans la timeline (Open in Timeline).

Le plan composé SAVING s'ouvre dans son propre onglet.

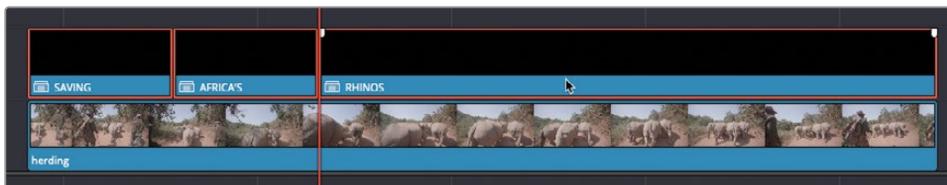


- Sélectionnez les deux générateurs dans la timeline, puis appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows), saisissez **1000** dans le champ **Changer la durée du plan** (Change Clip Duration), et cliquez sur **Changer** (Change).



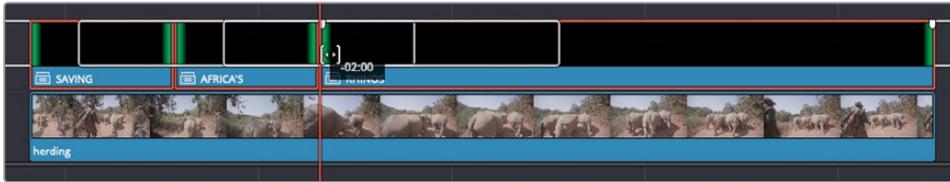
La durée des plans passe à 10 secondes.

- Sélectionnez l'onglet de la timeline **DISUNITY PROMO START**.
Même si vous avez modifié la durée des plans dans le plan composé, celui-ci n'a pas changé de durée dans la timeline principale.
- Faites un clic droit sur le plan composé **AFRICA** et choisissez **Ouvrir dans la timeline** (Open in Timeline).
- Dans la timeline du plan composé **AFRICA**, sélectionnez les deux plans, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) et saisissez **1000** dans le champ **Durée** (Duration), puis cliquez sur **Changer** (Change).
- Allez sur la timeline **DISUNITY PROMO START** et répétez les étapes ci-dessus pour régler la durée des plans dans le plan composé **RHINOS** sur 20 secondes.
Maintenant que les plans composés disposent de poignée, vous pouvez simplement les faire coulisser.
- Dans la timeline **DISUNITY PROMO START**, sélectionnez les plans composés **SAVING**, **AFRICA**, et **RHINOS**.

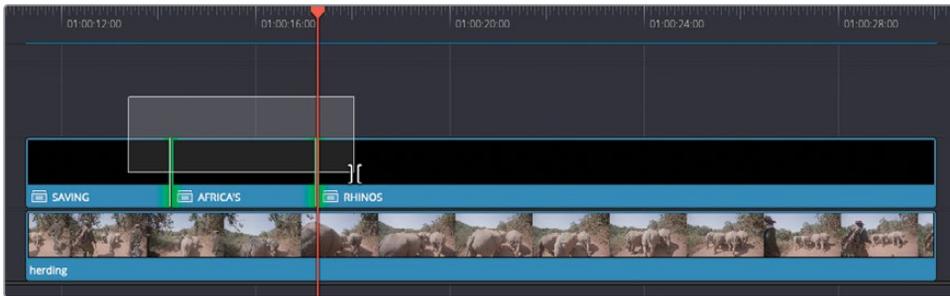


- Appuyez sur **T** pour sélectionner le mode **Trim**.

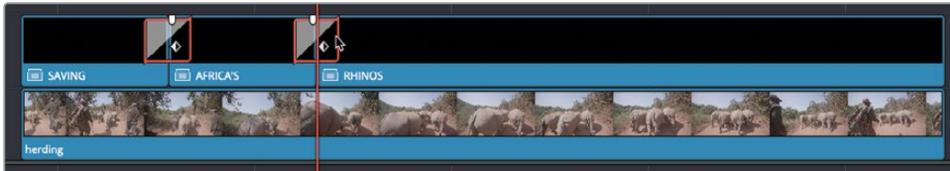
- 12 Cliquez et faites-les glisser vers la gauche pour les faire coulisser vers l'arrière, jusqu'à ce que le pointeur de la souris affiche -02:00.



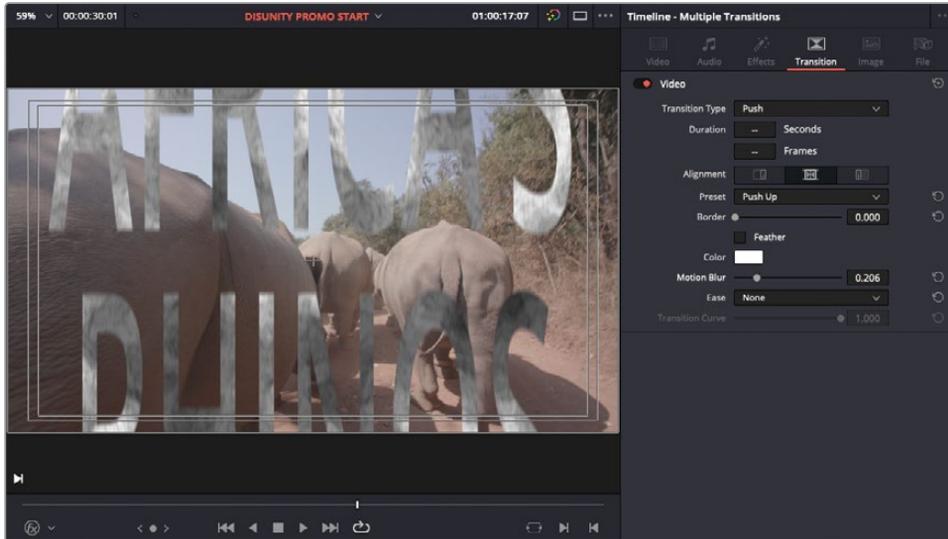
- 13 Toujours en mode Trim, sélectionnez les deux points de coupe entre les trois plans composés.



- 14 Appuyez sur Cmd-T (macOS) ou Ctrl-T (Windows) pour appliquer un fondu enchaîné.
- 15 Appuyez que A pour passer en mode Sélection, puis sur Command-clic (macOS) ou Ctrl-clic (Windows) pour sélectionner les deux transitions que vous avez ajoutées.



- 16 Dans l'inspecteur, réglez le type de transition (Transition Type) sur Pousser (Push), gardez la durée sur 1.0 seconde, réglez le pré-réglage sur Pousser vers le haut (Push Up), positionnez le curseur Flou de bougé (Motion Blur) sur 2.0 et réglez le menu Lissage (Ease) sur Approche & Éloignement (In & Out).

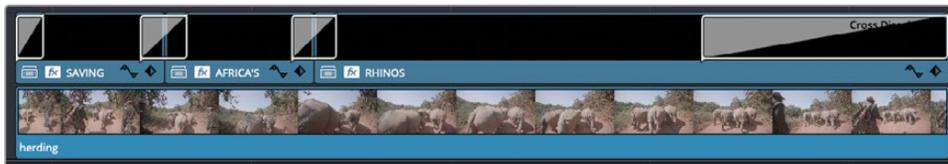


ASTUCE Le flou de bougé contrôle la quantité de flou sur les objets en mouvement et imite le rendu d'images floues capturées par des caméras en vitesse d'obturation élevée.

Lancez la lecture pour voir le résultat.

Enfin, il est temps d'ajouter un fondu d'ouverture et de fermeture à cette séquence.

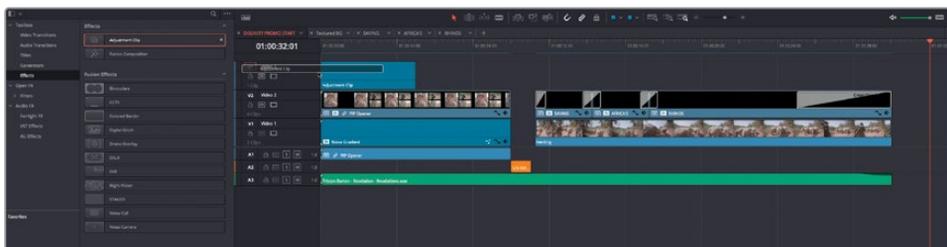
- 17 Ajoutez une transition de 15 images au début du plan composé SAVING.
- 18 Ajoutez une transition de 5 secondes à la fin du plan composé RHINO.
- 19 Enfin, sélectionnez les trois plans composés et ajoutez un filtre Ombres portées (Drop Shadow) dans la catégorie OpenFX de la bibliothèque d'effets.



Plans d'effets

Les plans composés offrent une manière puissante d'apporter des changements à plusieurs plans. Les *plans d'effets* fonctionnent différemment. Ce type de plans permet d'appliquer des effets à plusieurs plans dans la timeline sans les regrouper en plan composé. Ils ne contiennent pas de contenu propre. Quand vous les montez dans la piste de la timeline, tous les effets et ajustements appliqués au plan d'effets sont reproduits sur tous les plans situés sur les pistes en dessous.

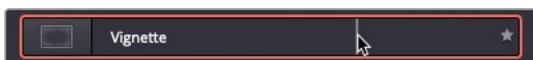
- 1 Dans la bibliothèque d'effets, dans la catégorie Effets (Effects), tirez le plan d'effets au début de la timeline sur V3.



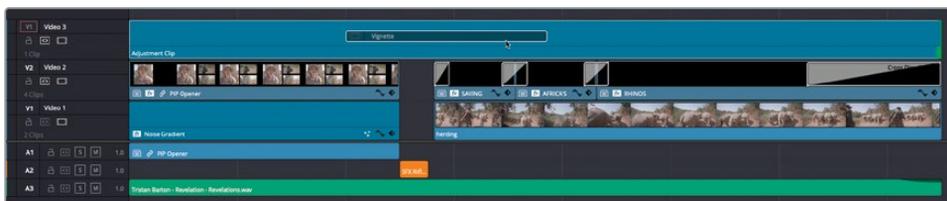
- 2 Rognez la fin de ce plan jusqu'à ce qu'il recouvre tous les plans de la timeline.



- 3 Dans la barre latérale, sélectionnez OpenFX et allez sur ResolveFX Style.



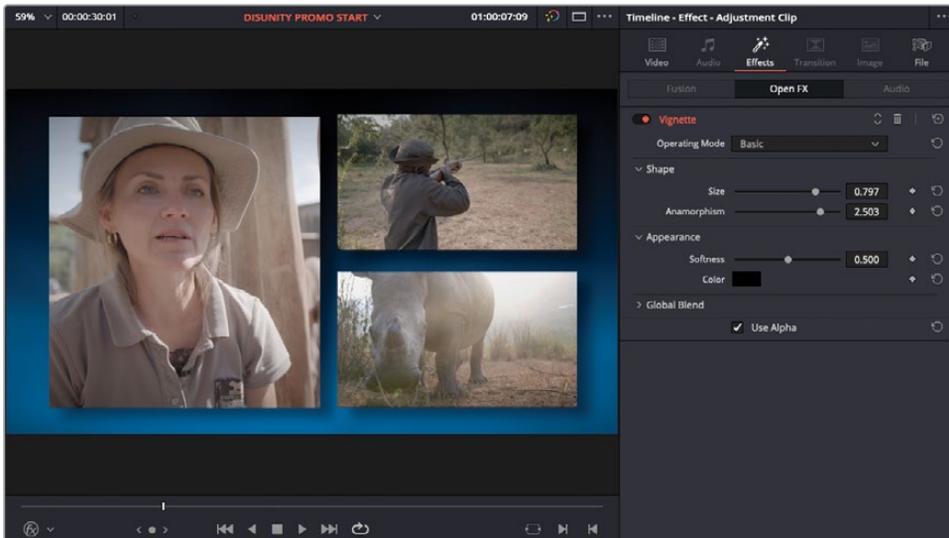
- 4 Tirez le filtre Vignette de la bibliothèque d'effets sur le plan d'effet dans la timeline.



La vignette ajoute une ombre autour de l'image.



- 5 Réglez le plan d'effets et cliquez sur Effets (Effets) dans l'inspecteur pour afficher les vignettes.
- 6 Réglez l'adoucissement (Softness) sur 0.0 pour voir la forme de la vignette.
- 7 Augmentez la taille sur 0.8 et l'anamorphisme sur 2.5, de manière à ce que l'effet ne soit pas trop prononcé.
- 8 Réinitialisez le réglage Adoucissement (Softness).



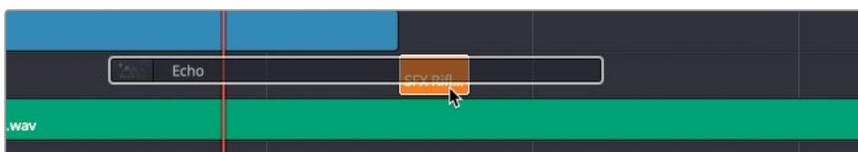
L'effet est appliqué à tous les plans sur les pistes en dessous du plan d'effet.

Si vous n'êtes pas sûr des changements à apporter à ce plan, désactivez le plan ou la piste pour afficher l'original.

Utiliser FairlightFX dans la page Montage

Outre les nombreux effets visuels, DaVinci Resolve propose une large gamme d'effets audio que vous pouvez utiliser pour améliorer votre bande-son. Dans un prochain chapitre, vous explorerez la puissance de la page Fairlight, ce qui vous permettra de réaliser des mixages et des illustrations audio numérique professionnels. Tout d'abord, vous allez découvrir comment FairlightFX peut être utilisé dans la page Montage pour améliorer l'effet sonore du coup de feu sur la piste A3.

- 1 Dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez la catégorie FairlightFX et tirez l'effet Echo sur le plan **SFX Rifle Shot 02.wav** sur la piste Audio 3.



Dès que vous appliquez un effet au plan audio, la fenêtre Echo s'ouvre et affiche les commandes pour personnaliser l'effet.



Le résultat serait plus réaliste si vous y ajoutiez de l'écho.

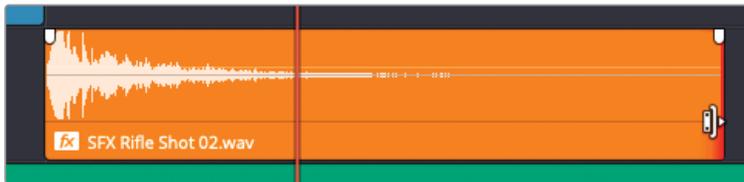
- Baissez le Delay sur 0, le Feedback sur 50 et Dry/Wet sur 100.



- Cliquez dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Echo pour la refermer.
- Lancez la lecture du plan **SFX Rifle Shot 02.wav** pour entendre l'écho que vous venez d'ajouter.

Il dure le temps du plan et s'arrête brutalement une fois que la tête de lecture atteint la fin du plan. Pour prolonger l'effet, le plan doit être plus long.

- Sélectionnez le point de sortie du plan **SFX Rifle Shot 02.wav**.



Malheureusement, on voit immédiatement grâce à l'indicateur rouge qu'il n'y a pas de poignée dans ce plan. Vous allez devoir créer des poignées. Dans ce cas, vous allez utiliser un plan composé.

- Cliquez sur Effets (Effects) dans l'inspecteur et supprimez l'effet Echo du plan.



REMARQUE Si vous ne supprimez pas l'effet avant de créer un plan composé, l'effet est appliqué au plan dans le plan composé.

7 Avec le plan **SFX Rifle Shot 02.wav** sélectionné, choisissez Plan > Nouveau plan composé (Clip > New Compound Clip) ou faites un clic droit sur les plans sélectionnés, puis choisissez Nouveau plan composé (New Compound Clip).

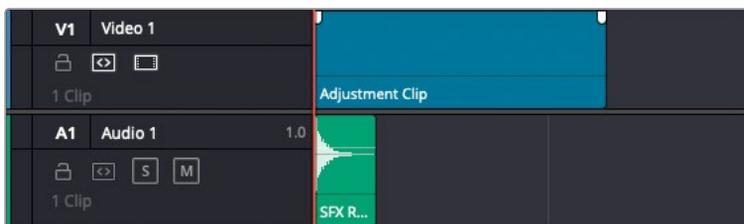
8 Renommez le nouveau plan composé **Gunshot extended** et cliquez sur Créer (Create) pour ajouter un plan composé à la timeline et le chutier sélectionné.

Pour rallonger le plan composé, vous aurez besoin de l'ouvrir dans sa propre timeline.

9 Faites un clic droit sur le plan composé **Gunshot extended** et choisissez Ouvrir dans la timeline (Open in Timeline).

Le plan composé s'ouvre dans un nouvel onglet. Pour pouvoir rallonger le plan composé dans la timeline principale, vous aurez besoin d'ajouter un autre plan qui est plus long que le plan de coup de feu actuel. Même si n'importe quel plan peut être utilisé ici, le plus approprié est un plan d'effets, car il ne comporte pas d'audio et est efficace sur un plan vidéo vide.

10 Cliquez sur la catégorie Effets (Effects) dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez le plan d'effets et tirez-le sur la timeline **Gunshot extended**.



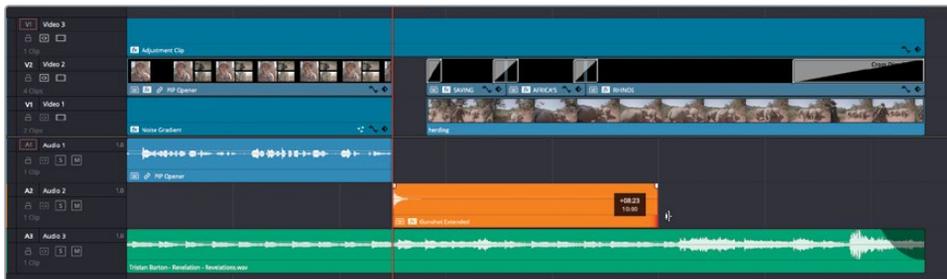
Le plan composé crée automatiquement une nouvelle piste vidéo.

11 Réglez la durée sur 10:00 (10 secondes), puis refermez la timeline **Gunshot extended** pour retourner sur la timeline **DISUNITY PROMO START**.

12 Une nouvelle fois, ajoutez un effet d'écho à partir de FairlightFX dans la bibliothèque d'effets, mais cette fois-ci sur le plan composé **Gunshot extended**.

13 Baissez de nouveau Delay sur 0, Feedback sur 50 et Dry/Wet sur 100.

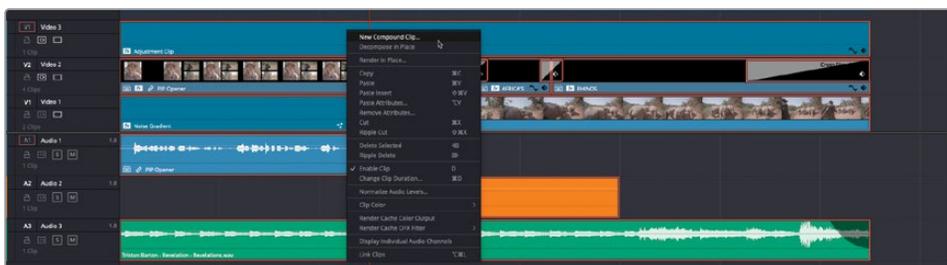
- 14 Rognez le plan composé **Gunshot extended** à 10:00 (10 secondes) pour entendre l'écho du coup de feu.



Exporter le plan

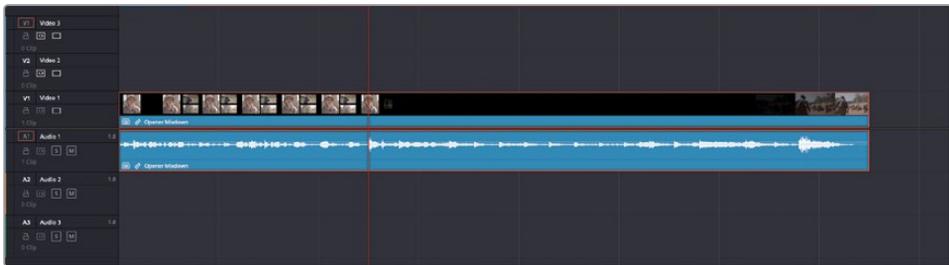
Maintenant que vous avez créé votre introduction, vous remarquerez que la timeline s'est bien étoffée. Une des dernières choses à faire quand vous travaillez sur un montage à plusieurs couches consiste à créer un *mixdown* avec l'option Exporter le plan (Render in Place) de DaVinci Resolve.

- 1 Dans la timeline **DISUNITY PROMO START**, appuyez sur Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows) pour sélectionner tous les plans.
- 2 Choisissez Plan > Nouveau plan composé (Clip > New Compound Clip) ou faites un clic droit sur les plans sélectionnés et choisissez Nouveau plan composé (New Compound Clip).

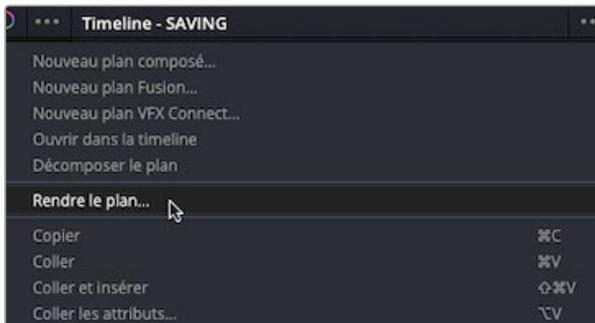


- 3 Dans le champ Nom (Name) de la fenêtre Nouveau Plan Composé (New Compound Clip), saisissez **Opener Mixdown** et cliquez sur Créer (Create).

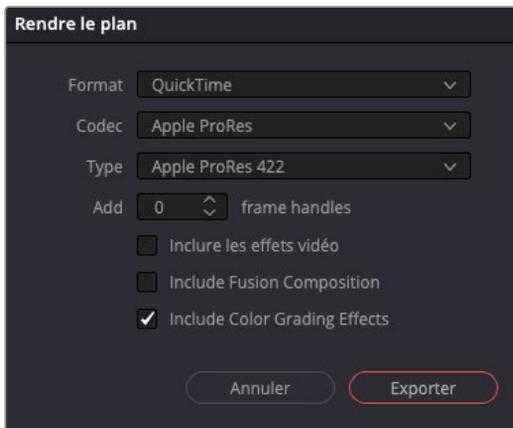
Les plans sont regroupés en un plan composé, qui est ajouté au chutier sélectionné dans la bibliothèque de médias.



- 4 Dans la timeline, faites un clic droit sur le plan composé **Opener Mixdown** dans la timeline et choisissez Rendre le plan (Render in Place).

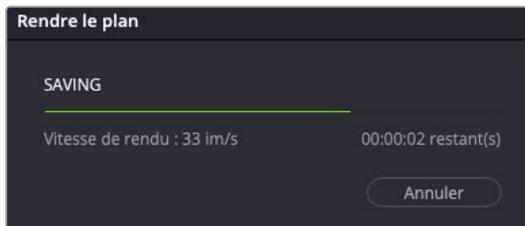


La fenêtre s'ouvre.

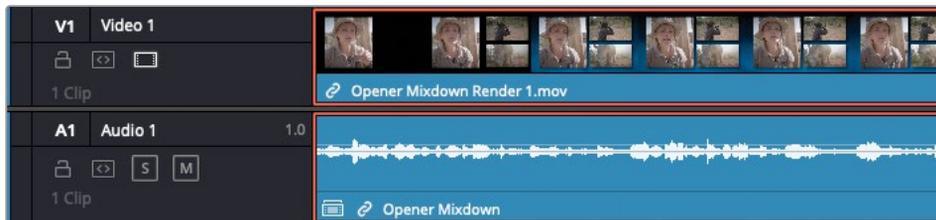


- 5 Conservez toutes les options par défaut et cliquez sur Exporter (Render).
Une fenêtre s'ouvre vous demandant de choisir un emplacement pour le fichier que vous allez exporter.
- 6 Choisissez un emplacement sur votre ordinateur et cliquez sur Créer (Create).

DaVinci Resolve exporte le plan composé dans un nouveau fichier vidéo autonome.



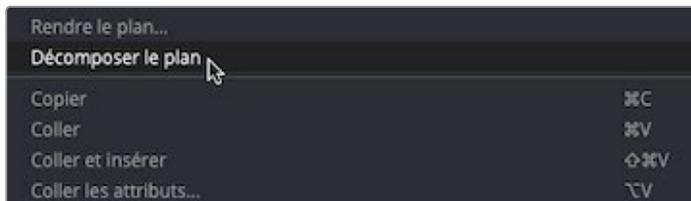
Le nouveau plan composé est ajouté à la timeline et au chutier sélectionné dans la bibliothèque de médias. L'option Rendre le plan (Render in Place) est utile pour aplatir les parties complexes de la timeline en un seul fichier vidéo qui peut être lu par DaVinci Resolve.



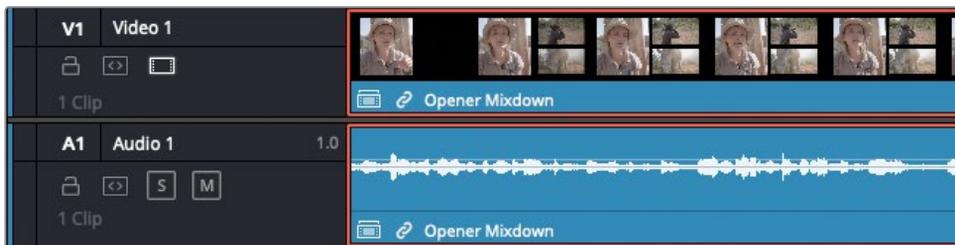
REMARQUE L'option Exporter le plan (Render in Place) n'exporte pas l'audio dans le nouveau plan.

Même si vous avez créé une version finale du mixage de votre plan composé, vous pouvez encore le modifier.

- 7 Dans la timeline, faites un clic droit sur **Opener Mixdown Render 1.mov** et choisissez Décomposer le plan (Décomposer le plan).



Le plan vidéo **Opener Mixdown Render 1.mov** est supprimé de la timeline, laissant le plan composé original **Opener Mixdown** en place et prêt à accueillir les futurs changements.



ASTUCE Chaque plan vidéo créé avec l'option Exporter le plan (Render in Place) comporte les suffixes « Render 1 », « Render 2 », « Render 3 ». Il est ainsi plus facile et rapide de créer un chutier paramétrable pour regrouper ces fichiers. Il est également utile de changer la couleur des tags de ces plans pour les identifier plus facilement sur la timeline.

Le montage multicouche d'une bande-annonce offre une telle liberté qu'il est parfois tentant d'ajouter des éléments qui n'apporteront rien à votre projet. Gardez en tête que le but des animations est en réalité d'apporter de la clarté à votre message.

Pensez-y avant de vous lancer dans des animations compliquées. Vos choix créatifs et techniques doivent toujours être au service de votre projet, et pas l'inverse. Gardez cela en tête, et vous serez en mesure de proposer des bandes-annonces accrocheuses.

Révision

- 1 Que se passe-t-il si un plan de quatre secondes est placé dans un segment d'une durée de deux secondes avec l'option Écraser et adapter la vitesse ?
 - a) Seules les deux premières secondes seront utilisées dans la timeline.
 - b) La vitesse du plan sera modifiée à 50 % de la vitesse originale.
 - c) La vitesse du plan sera modifiée à 200 % de la vitesse originale.
- 2 Vrai ou faux ? Pour afficher les commandes de mise à l'échelle ou de position dans le viewer, il suffit de sélectionner le plan dans la timeline.
- 3 Vrai ou faux ? Pour créer un plan composé, réglez les points d'entrée et de sortie autour des plans dans la timeline et choisissez Plan > Nouveau plan composé (Clip > New Compound Clip).
- 4 Vrai ou faux ? Les plans composés ne contiennent que les plans vidéo. Les plans audio sélectionnés ne seront pas pris en compte.
- 5 Vrai ou faux ? Les plans d'effets modifient uniquement la piste vidéo positionnée juste au-dessus de ce plan.

Réponses

- 1 c). La vitesse du plan sera modifiée à 200 % de la vitesse originale.
- 2 Faux. Pour afficher les commandes de mise à l'échelle ou de position dans le viewer, il suffit d'activer les commandes de transformation.
- 3 Faux. Pour créer un plan composé, il faut sélectionner les plans de la timeline, faire un clic droit, puis choisir Nouveau plan composé (New Compound Clip).
- 4 Faux. Les plans composés contiennent les plans audio et vidéo. En revanche, Exporter le plan (Render in Place), exporte uniquement le fichier vidéo. Les plans audio sélectionnés ne sont donc pas modifiés dans la timeline.
- 5 Faux. Les plans d'effets modifient toutes les pistes vidéo positionnées sous le plan.

Chapitre 8

Les effets sur la page Montage

Dans le chapitre précédent, vous avez exploré certaines des techniques disponibles sur DaVinci Resolve 17 pour composer des plans de façon créative. Dans ce chapitre, vous allez approfondir certaines techniques et apprendre à utiliser des effets spéciaux proposés par DaVinci Resolve 17.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

Objectifs

Configurer un projet	410
Effet Incrustateur 3D	413
Effet Transformation	422
Collage Vidéo	429
Créer des vignettes avec le filtre Vidéo Collage	444
Révision	455

Configurer un projet

Pour commencer, vous allez importer le projet DaVinci Resolve et configurer l'espace de la page Montage.

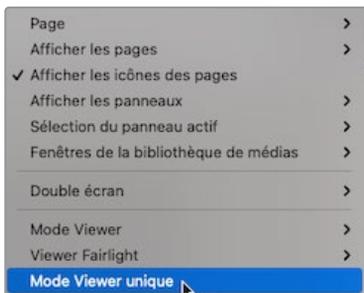
- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, faites un clic droit dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager) et choisissez Importer (Import). Allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 08 Effects.
- 2 Sélectionnez le projet **R17 EDITING LESSON 08 EFFECTS.drp** et cliquez sur Ouvrir (Open).

Le projet est restauré et apparaît alors dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).

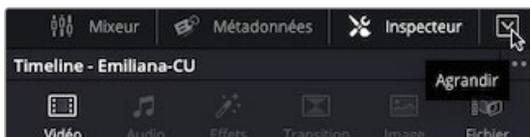
- 3 Ouvrez le projet, cliquez sur la page Montage et reliez les médias.

Pour rendre l'interface plus adaptée au travail des effets spéciaux de ce chapitre, vous allez commencer par modifier l'espace de travail et sauvegarder la disposition.

- 4 Pour restaurer la configuration par défaut, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 5 En haut à gauche de l'interface, cliquez sur Bibliothèque de médias (Media Pool) pour refermer cette fenêtre et cliquez sur bibliothèque d'effets.
- 6 Choisissez Espace de travail > Mode Viewer unique (Workspace > Single Viewer Mode) pour refermer le viewer source.



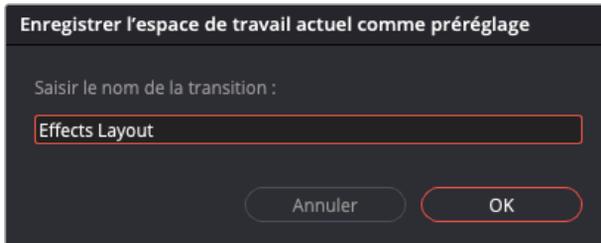
- 7 En haut à droite de l'interface, cliquez sur l'inspecteur pour l'ouvrir, puis cliquez sur la flèche de déroulement pour afficher la fenêtre sur toute la hauteur. Il sera plus facile d'accéder aux réglages de cette façon.



- 8 Choisissez Espace de travail > Espaces de travail pré-réglés > Enregistrer l'espace de travail actuel comme pré-réglage (Workspace > Layout Presets > Save Layout as Preset).



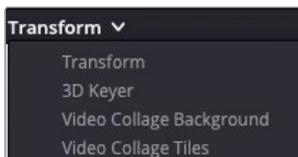
- 9 Dans la fenêtre Enregistrer l'espace de travail actuel comme préréglage (Save Layout as Preset), saisissez **Effects Layout** dans le champ. Saisir le nom de la transition prédéfinie (Enter Preset Name) et cliquez sur OK.



ASTUCE Pour restaurer l'organisation par défaut de la page Montage, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout). Pour rappeler le préréglage sauvegardé, choisissez Espace de travail > Espaces de travail préréglés > Effects Layout > Charger le préréglage (Workspace > Layout Presets > Effects Layout > Load Preset). En outre, si vous décidez plus tard d'apporter des changements à cet espace de travail préréglé, vous pouvez choisir Espace de travail > Espaces de travail préréglés > Effects Layout > Mettre à jour le préréglage (Workspace > Layout Presets > Effects Layout > Update Preset).

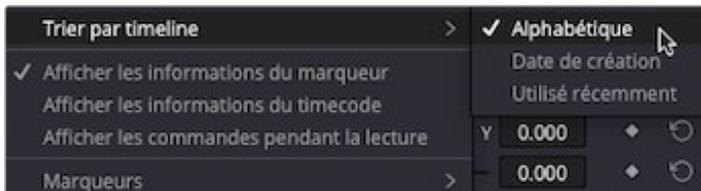
Enfin, comme vous allez passer d'une timeline à l'autre dans ce chapitre, il est utile d'arranger l'option Trier par timeline (Timeline Sort Order) par ordre alphabétique.

- 10 Cliquez sur le menu déroulant Timeline au-dessus du viewer timeline.

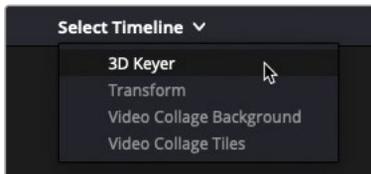


Le menu déroulant Timeline liste toutes les timelines du projet et permet de passer rapidement de l'une à l'autre. Ce projet ne comporte que 4 timelines, mais d'autres pourraient en avoir bien plus. Par défaut, Resolve trie cette liste de timelines par ordre Utilisé récemment (Recently Used). Les timelines que vous avez ouvertes récemment sont donc affichées tout en haut.

- 11 Cliquez sur le menu Options du viewer timeline et choisissez Trier par timeline > Alphabétique (Timeline Sort Order > Alphabetical).



- 12 Cliquez de nouveau sur Sélectionner la Timeline (Select Timeline) pour voir l'ordre à jour et sélectionnez Incrustateur 3D (3D Keyer) pour ouvrir la première timeline.



ASTUCE Vous pouvez choisir la façon dont les timelines des projets sont organisées dans DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Interface (DaVinci Resolve > Preferences > User > UI Settings), et dans le menu déroulant Trier par timeline (Timeline Sort Order).



Une fois l'archive du projet restauré et l'interface organisée, vous allez pouvoir commencer.

Effet Incrustateur 3D

Il est très courant que les monteurs doivent travailler sur fond vert ou bleu. Les images doivent donc ensuite être *incrustées* sur un autre fond. Cette technique est très courante dans les productions de science-fiction ou de fantasy, mais aussi sur des séries télé ou des vidéos en ligne dans lesquelles les personnages doivent apparaître sur un fond virtuel.

Dans les versions précédentes de Resolve, vous pouviez y parvenir en montant le premier plan et l'arrière-plan dans la page Montage, puis en allant sur la page Fusion (ou Étalonnage) pour composer les images ensemble. Désormais, DaVinci Resolve 17 permet de créer une composition de qualité directement dans la page Montage.

Si la prise est finalisée plus tard par un artiste VFX, le monteur peut créer une version temporaire de sa composition afin de voir si les éléments fonctionnent bien ensemble. Si les prises ne peuvent pas être combinées, il est plus facile pour le monteur d'échanger des prises ou de modifier une coupe pour résoudre le problème plutôt que l'artiste VFX s'en charge ultérieurement.

Dans cet exercice, vous allez utiliser l'effet Incrustateur 3D (3D Keyer) pour créer une prise compositée du court métrage de science-fiction *Hyperdrive*.

- 1 Lancez la timeline 3D Keyer pour voir la scène montée, puis placez la tête de lecture au début du plan Video 2.

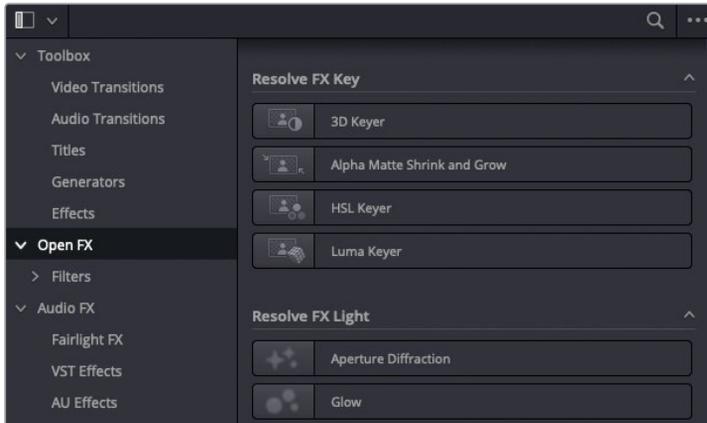
Il est clair que la deuxième prise, celle avec l'homme devant le fond vert ruine complètement l'effet.

- 2 Dans la timeline, sélectionnez le plan de la piste Vidéo 2, puis appuyez sur D pour le désactiver et afficher l'image de la planète en arrière-plan.



Il s'agit de la vue que l'homme devrait voir par le hublot du vaisseau spatial. Pour que ce soit réaliste, vous aurez besoin d'appliquer un filtre Incrustateur 3D (3D Keyer).

- 3 Appuyez sur D pour réactiver le plan dans la timeline.
- 4 Dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez Open FX > Groupe Filtres (Filters group) et faites défiler la liste des catégories jusqu'à ResolveFX Incrustation (Resolve FX Key).



REMARQUE Les filtres ResolveFX Incrustation (Resolve FX Key) reposent sur les qualificateurs de la page Étalonnage. Il existe deux filtres avec lesquels vous pouvez travailler.

Dans cet exercice, vous allez utiliser le filtre Incrustateur 3D (3D Keyer), mais vous pourriez aussi choisir Incrustateur HSL (HSL Keyer) pour cibler certaines combinaisons de teinte, de saturation et de luminosité.

L'incrustateur Luma (Luma Keyer) permet de réaliser une incrustation uniquement sur la luminance (Luminosité) d'un plan et est souvent utilisé avec des modes de fusion.

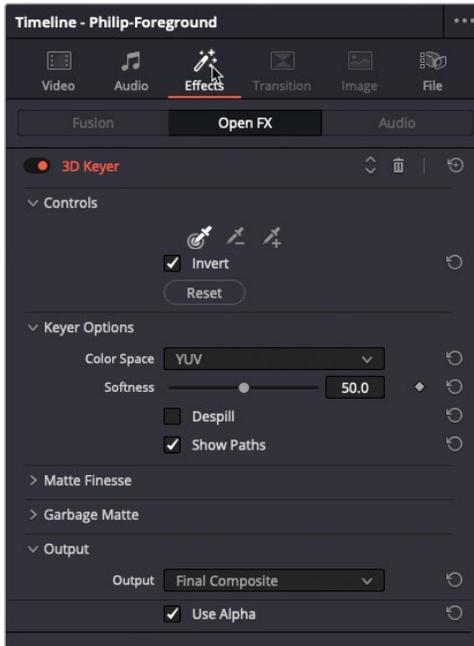
Le filtre Réduire ou agrandir la couche alpha (Alpha Matte Shrink and Grow) permet d'affiner davantage les incrustations avec les autres filtres.

- 5 Double-cliquez sur le filtre Incrustateur 3D (3D Keyer) pour l'appliquer sur le plan à fond vert sélectionné sur la piste Vidéo 2.

Pour savoir si cet effet a été appliqué, regardez si les informations du plan de la timeline comportent un badge et si l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur est en surbrillance.

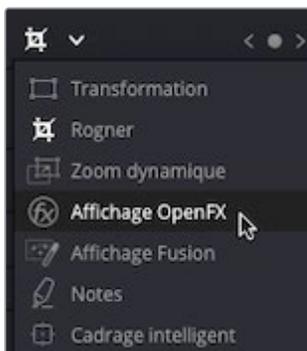


- Sélectionnez l'onglet Effets (Effects) dans l'inspecteur pour afficher les commandes du filtre Incrustateur 3D (3D Keyer).



Pour commencer le compositing de cette prise avec l'image en arrière-plan, vous allez devoir activer les commandes à l'écran dans le viewer.

- Dans le menu déroulant des commandes à l'écran du viewer, cliquez sur Affichage OpenFX (Open FX Overlay).



Cela active les commandes à l'écran pour les effets que l'on peut modifier directement dans le viewer.

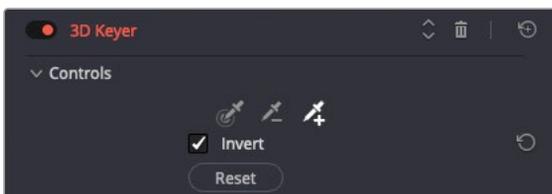
- 8 Cliquez et déplacez la souris sur la zone centrale du fond vert.



Ce mouvement permet d'échantillonner les valeurs de teinte, de saturation et de luminosité du fond vert à l'aide d'un trait bleu. Cependant, vous remarquerez que certaines parties du fond ne sont pas capturées par cette sélection.



Dans l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur, vous pouvez voir que l'outil Pipette (Eyedropper) s'est transformé en commande Ajouter (Add).



Cela permet d'ajouter les zones du fond vert qui ne faisaient initialement pas partie de la sélection.

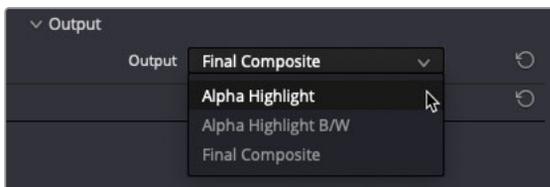
- 9 Cliquez et faites glisser la souris sur le fond pour ajouter des nuances de vert.



ASTUCE Si vous avez sélectionné des zones de l'image que vous ne vouliez pas inclure, vous pouvez essayer de les enlever à l'aide de l'outil Pipette.

Maintenant que la sélection est plus complète, vous avez sans doute remarqué le halo vert autour de la fenêtre. Pour affiner cette incrustation, il va falloir voir l'image un peu plus en détail.

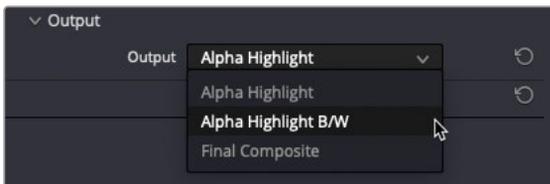
- 10 En bas des commandes Incrustation 3D dans l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur, réglez le menu déroulant Sortie (Output) sur Alpha (Alpha Highlight).



L'option Alpha (Alpha Highlight) affiche une partie sélectionnée de l'incrustation sous forme de zone grise et plate. Cela vous permet de facilement identifier les zones vertes autour du hublot.



- 11 Réglez le menu déroulant Sortie (Output) sur Alpha N&B (Alpha Highlight B/W).



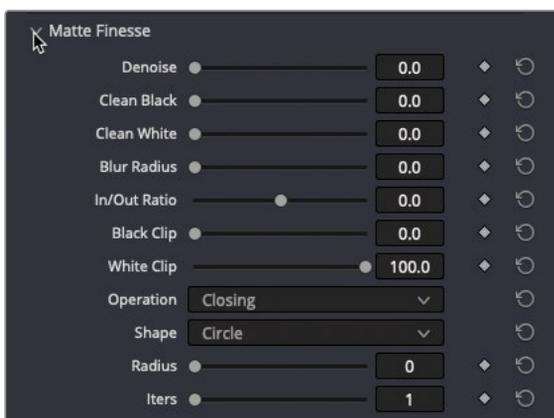
Avec cet affichage, le canal alpha créé pour ce plan est affiché. Les blancs représentent les zones opaques, où l'on ne voit pas d'image en arrière-plan. Les noirs représentent les zones de transparence, où l'arrière-plan est complètement visible. Les gris représentent les zones semi-transparentes.



ASTUCE Pour mieux voir l'incrustation sur laquelle vous travaillez, en particulier si vous n'utilisez pas d'écran dédié pour afficher la sortie du viewer, appuyez sur P pour activer le mode Cinéma et voir le viewer en plein écran. Appuyez de nouveau sur P pour désactiver le mode Cinéma et retourner sur l'interface Resolve.

Pour affiner l'incrustation, vous avez besoin des commandes Ajustement du matte (Matte Finesse).

- 12 Dans l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur, cliquez sur le triangle de défilement pour les afficher.



Les commandes d'ajustement du matte contiennent les paramètres courants pour ajuster la netteté des incrustations. Ici, vous voulez simplement nettoyer les zones noires.

- 13 Augmentez le curseur Nettoyer Noirs (Clean Black) sur 14.0 pour affiner l'incrustation et incluez la dernière portion du fond vert dans votre sélection.

ASTUCE Utilisez la molette de la souris pour zoomer et le bouton du milieu pour faire un panoramique dans le plan, dans le viewer timeline afin d'avoir un meilleur rendu des ajustements du matte. Quand vous êtes satisfait du résultat, appuyez sur Z pour voir toute la prise dans le viewer timeline.

- 14 Réglez le réglage du menu Sortie (Output) sur Compositing final (Final Composite) et appuyez sur Majuscule-` (accent grave) pour désactiver les commandes FX à l'écran et voir le résultat.



Activer l'option Nettoyer

Pour le moment, le résultat est satisfaisant. Du moins, le réalisateur est content de voir que les éléments du premier plan et de l'arrière-plan fonctionnent ensemble. Par contre, comme toujours, il est encore possible d'améliorer la composition. La première option consiste à supprimer le débordement de l'écran vert.

REMARQUE Comme la plupart des filtres d'incrustation reposent sur une plage de teinte, de saturation et de luminance pour créer l'incrustation, la sélection des valeurs HSL peut être facilitée en éclairant exagérément l'écran vert. Par contre, cela peut créer un reflet indésirable ou un débordement de vert sur les éléments au premier plan.

- 1 Lancez la lecture de la piste Vidéo 2 jusqu'à ce que l'homme se retourne.



Regardez attentivement, vous verrez sans doute que le visage de l'homme a une teinte légèrement verte. En outre, la partie supérieure droite de l'uniforme de l'homme (avec le logo USEF) n'est pas censée être verte.

- 2 Dans l'onglet Effets (Effect) de l'inspecteur, cochez la case Nettoyer (Despill) dans les commandes d'incrustation pour activer cette option.

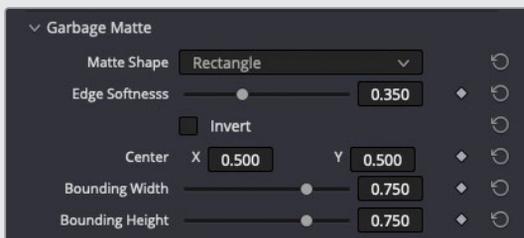


Elle active automatiquement l'étalonnage, qui permet de supprimer les débordements dans l'image tout en conservant les couleurs d'origine de l'image.



Garbage mattes

Une autre technique courante pour composer les plans avec des incrustateurs couleur consiste à utiliser des garbage mattes pour exclure certaines parties de l'image. C'est particulièrement utile si le fond vert ne couvre pas tout le cadre, ou si un spot ou un micro se trouve à l'écran. Cette prise de Hyperlight ne nécessite pas de garbage matte, mais les filtres Incrustateur ResolveFX comprennent des options d'ajouts de mattes rectangulaires ou circulaires.



Appliquer les touches finales

Une fois l'incrustation réalisée, il reste encore à apporter quelques touches finales pour que la prise soit au top. Il faut que les spectateurs aient vraiment l'impression que l'homme se trouve à bord d'un vaisseau spatial.

Pour commencer, vous allez repositionner le plan du premier plan sur la droite pour que l'on voie mieux la vue du hublot.

- 1 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Vidéo (Video).
- 2 Dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur, cliquez et faites glisser le champ Position X vers la droite jusqu'à ce que la valeur soit réglée sur 90.0.



ASTUCE Ce qui est bien avec les plans incrustés, c'est que vous contrôlez la façon dont le premier plan et l'arrière-plan interagissent.

En déplaçant le plan du premier plan vers la droite, la planète apparaît.

Parfait ! Vous venez de voir qu'il est très facile de créer une composition dans la page Montage avec des filtres Incrustateur 3D.

Effet Transformation

Une autre tâche que les monteurs doivent souvent réaliser consiste à améliorer les prises qui comportent des logos ou d'autres éléments qui devraient mieux s'intégrer à la prise. Dans un chapitre précédent, vous avez appris à rapidement redimensionner et positionner une prise pour créer un effet d'image dans l'image. Mais il est tout de même rare de vouloir ajouter un élément complètement immobile à une prise. Ici, vous allez utiliser le filtre de transformation pour *épingler* une image.

Vous allez découvrir cette technique en ajoutant le logo de Citizen Chain sur le plan d'ouverture, au moment où Sasha arrive à la boutique.

- 1 Cliquez sur le menu déroulant du viewer timeline, cliquez sur la timeline Transform.



Cette timeline contient 3 prises. La première est une version .png du logo Citizen Chain.



- 2 Dans la timeline, sélectionnez le plan **CC-Logo.png** et appuyez sur D pour désactiver le graphique et avoir une image plus nette du plan.

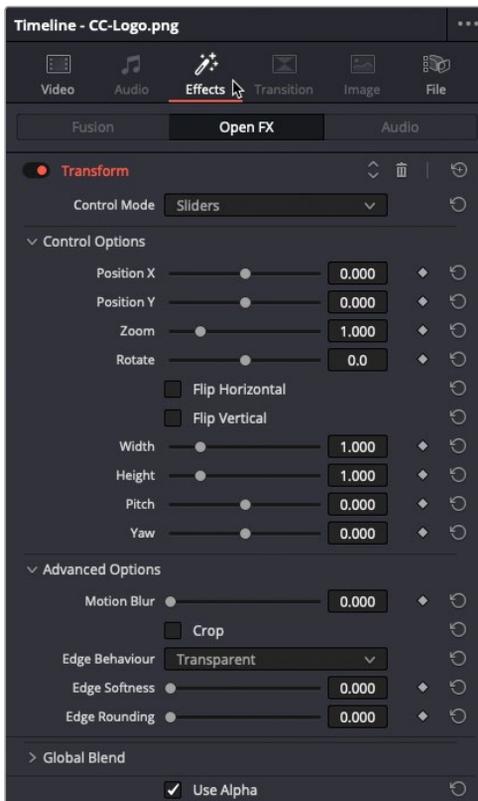
Le réalisateur vous demande de composer le logo pour qu'il ait l'air d'avoir été peint sur la fenêtre, à gauche du plan.

- 3 Appuyez de nouveau sur D pour réactiver le plan **CC-Logo.png** dans la timeline.

- 4 Dans la bibliothèque d'effets, recherchez le groupe de filtre Resolve FX Transformation (Transform)



- 5 Double-cliquez sur le filtre Transformation pour l'appliquer au plan **CC-Logo.png** de la timeline et cliquez sur l'onglet Effets (Effect) dans l'inspecteur.



À première vue, il semble que ce filtre ressemble beaucoup aux commandes de transformation standard. Il n'en est rien. Il offre des commandes supplémentaires pour le flou de bougé, la retouche des bords et le rognage.

Cependant, l'effet Transformation (Tranform) dispose de trois modes différents.

- 6 Réglez le menu déroulant du mode Contrôle sur Interactif – Grille (Interactive – Canvas).



- 7 Activez les commandes à l'écran du viewer Open FX en appuyant sur Majuscule-` (accent grave).

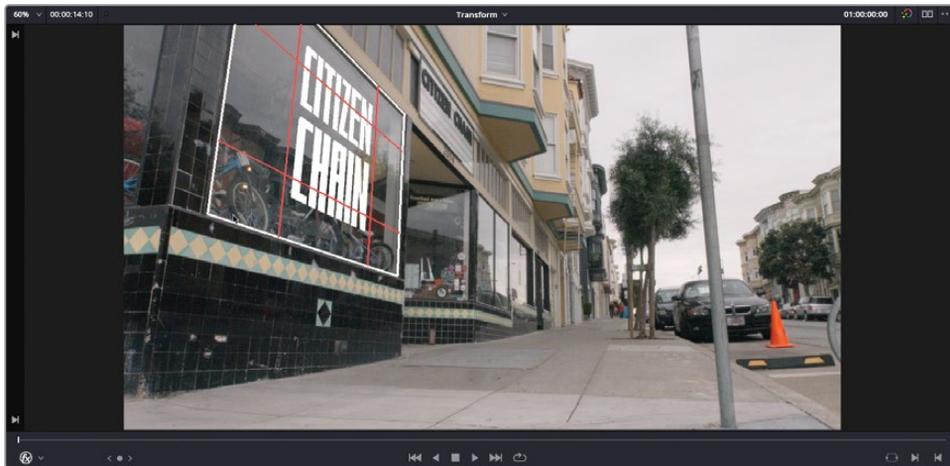


REMARQUE Vous aurez peut-être besoin de sélectionner manuellement les commandes Open FX dans le menu déroulant si vous n'avez pas réalisé l'exercice d'incrustation précédent.

Le mode Interactif - Grille (Interactive – Canvas) affiche des commandes sur le viewer timeline sous forme de cadre blanc et de lignes rouges. Vous pouvez les faire glisser pour déformer l'image de différentes manières.

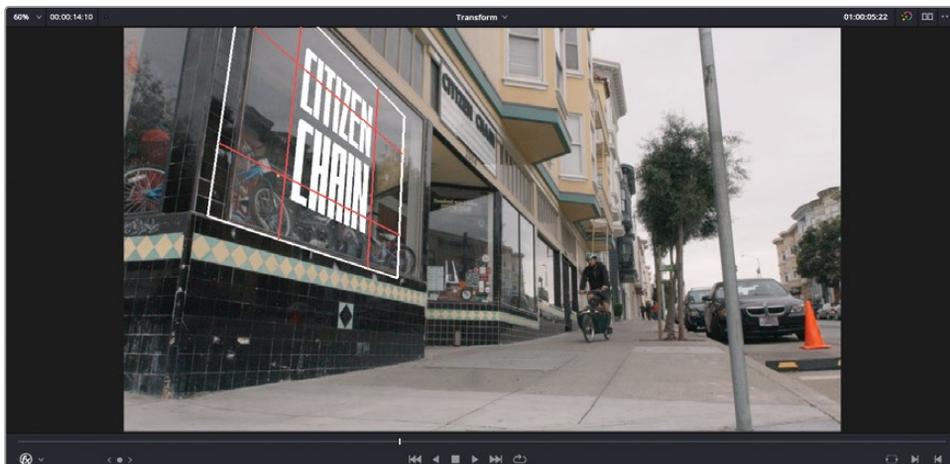
ASTUCE Pour réinitialiser les réglages, cliquez sur le bouton Réinitialiser (Reset) des Options de contrôle (Control Options) dans l'onglet Effets (Effect).

- Assurez-vous que la tête de lecture soit positionnée au début de la timeline, et à l'aide des coins, faites glisser les commandes afin que les coins et les bords du graphique s'alignent avec les coins et les bords de la fenêtre du plan vidéo.



REMARQUE A vous de choisir où positionner le coin supérieur gauche en fonction des bords des deux éléments. Bien entendu, le coin supérieur gauche de la fenêtre n'est pas visible dans la prise.

- Quand vous êtes satisfait de l'alignement du graphique avec la fenêtre, lancez la lecture.



Oh mince ! Maintenant, vous voyez que même si le graphique est parfaitement aligné avec l'image, dès que la caméra bouge, le graphique reste en place.

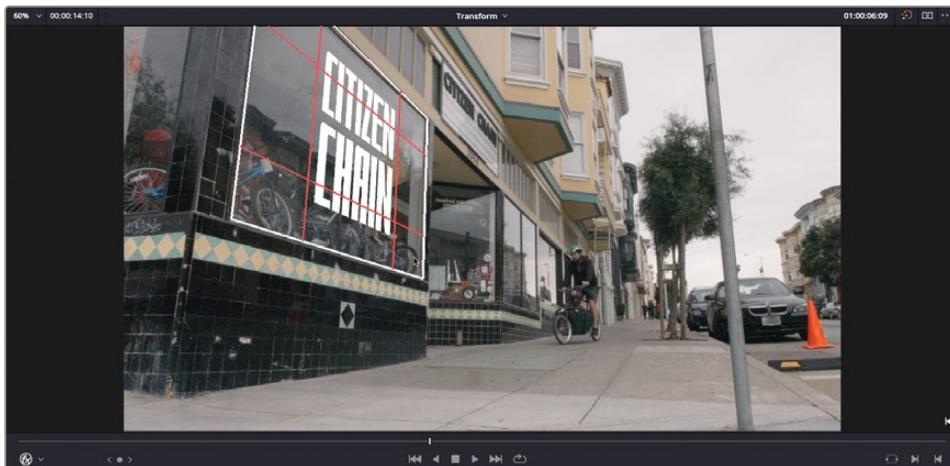
Nous allons rapidement régler ce problème. Quelques images clés devraient vous y aider.

- 10 Positionnez la tête de lecture au début du plan et dans l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur, cliquez sur l'image clé à côté du paramètre Image clé de la grille (Canvas Keyframe).



Le bouton de l'image clé s'allume en rouge pour montrer qu'une image clé est appliquée au début de pan.

- 11 Déplacez la tête de lecture sur la dernière image du plan **CC-Logo.png** dans la timeline et positionnez les coins sur les commandes à l'écran pour aligner de nouveau le graphique sur la fenêtre.



Une autre image clé est automatiquement ajoutée à la fin du plan.

- 12 Appuyez sur Majuscule-` (accent grave) pour désactiver les commandes à l'écran du viewer timeline et revoyez les résultats.

Parfait ! Le graphique semble maintenant appartenir complètement à la scène. Les images clés du graphique suivent le mouvement de la caméra. Heureusement, le mouvement de la caméra est fluide et constant. Si ce n'était pas le cas, vous pourriez tout simplement ajouter des images clés.

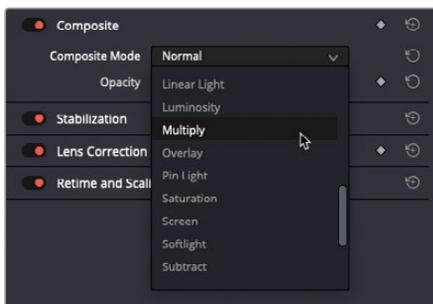
Une dernière étape achèvera de réellement transformer le plan. Vous pouvez changer le mode de fusion du graphique pour l'intégrer encore mieux au plan.

On range les modes de fusion en fonction de leurs effets :

- Assombrir les couleurs : Darken et Multiply
- Éclaircir les couleurs : Add, lighten, et screen
- Augmenter le contraste : Hardlight, Overlay et Softlight
- Neutraliser les couleurs : Subtract (version simplifiée du mode Difference)
- Inverser Couleur : Difference (semblable à Subtract, mais avec des résultats négatifs)

Il est souvent préférable de régler les principaux modes de fusion et regarder comment ils impactent les plans.

- 13 Cliquez sur l'onglet Vidéo dans l'inspecteur pour le plan **CC-Logo.png** et dans les commandes Compositing, réglez le mode de fusion (Compositing Mode) sur Surimpression.



Ce mode augmente le contraste du plan vidéo à l'endroit où le graphique est le plus lumineux (si le plan est en .png, aucun changement ne se produit).

- 14 Réduisez l'opacité sur 65.0 afin de diminuer l'intensité du graphique et mieux l'intégrer à la vidéo.



REMARQUE Le dernier mode disponible pour ce filtre est Interactif – Épingles (Interactive – Pins). Pour régler l'image avec ce mode, vous devez placer manuellement les points de contrôle appelés épingles dans le viewer timeline.

Une épingle vous donne le contrôle sur la position. Il faut au moins deux points pour redimensionner et faire pivoter. Si vous tirez une des épingles, vous redimensionnez l'image autour de l'autre épingle.

Si vous utilisez trois épingles, vous pouvez créer des distorsions en tirant une des épingles.

Félicitations ! Vous avez appris à déformer et à ajouter des images clés sur un plan pour le composer sur d'autres prises, quel que soit l'angle de la caméra.

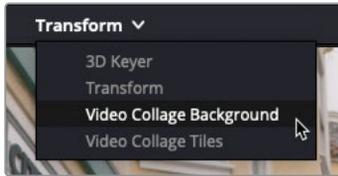
Collage Vidéo

Enfin, vous allez travailler avec le filtre Collage Vidéo (Video Collage). Dans le chapitre précédent, vous avez appris à utiliser les paramètres de transformation dans l'onglet Vidéo (Video) de l'inspecteur pour ajuster les Zoom et la Position du plan et créer un effet d'image dans l'image. Le filtre Collage Vidéo (Video Collage) est conçu pour créer un effet d'image dans l'image uniforme sur grille, ou d'autres effets d'écran divisé. C'est idéal pour créer un mur d'images, qui nécessite un redimensionnement et un positionnement des plans.

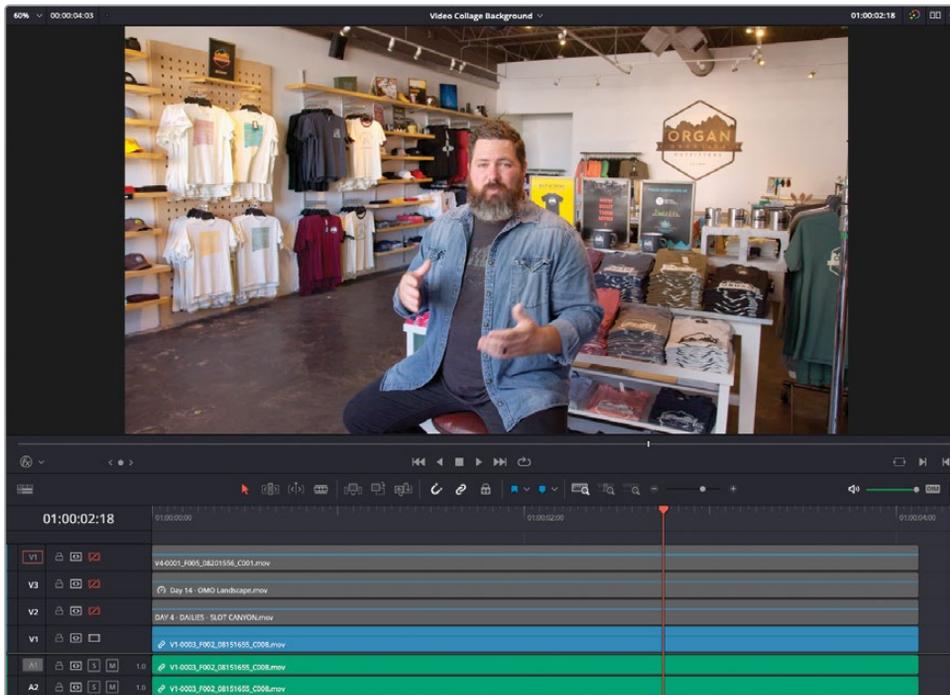


Le filtre Collage Vidéo (Video Collage) fonctionne de deux manières différentes. Par défaut, il s'agit de Créer un arrière-plan (Create Background), que nous allons explorer en premier.

- 1 Cliquez sur le menu déroulant du viewer timeline, cliquez sur la timeline Video Collage Background.



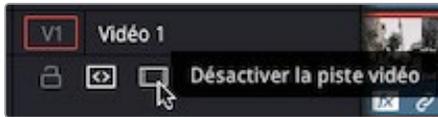
Cette timeline contient plusieurs plans vidéo superposés sur différentes pistes. Pour vous familiariser avec le contenu, toutes les pistes, sauf Vidéo 1 ont été désactivées. Vous allez commencer par activer les autres pistes une à une.



REMARQUE Désactiver les pistes n'est pas la même chose que de désactiver les plans individuels, car dans ce cas, tous les plans sont désactivés de la piste simultanément (comme avec le bouton Mute sur les pistes audio).

Le plan de la piste Vidéo 1 est extrait de l'interview de Chris Lang, le fondateur de Organ Mountain Outfitters.

- 2 Lancez le plan pour écouter ce qu'il contient, puis positionnez la tête de lecture au début de la timeline.
- 3 Cliquez sur Activer la piste vidéo (Enable Video Track) sur Vidéo 2 pour activer la piste et lancez de nouveau la timeline.



- 4 Répétez l'étape 3 avec les pistes Vidéo 3 et 4, afin que les quatre pistes soient activées. Regardez les plans.

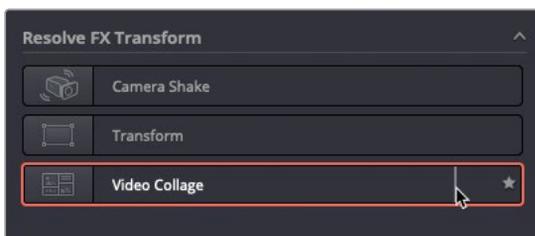
ASTUCE En maintenant le bouton Majuscule enfoncé pendant que vous appuyez sur une piste désactivée, vous désactivez toutes les pistes de la timeline.



Vous allez maintenant utiliser le filtre Collage Vidéo (Video Collage) pour construire un effet stylisé d'image dans l'image.

En général, pour créer ce genre d'effet, tous les plans qui se trouvent dans les pistes vidéo supérieures doivent être bien redimensionnés et positionnés. Le filtre Collage Vidéo (Video Collage) utilise par défaut le plan *le plus en haut* comme fond. Ce plan joue le rôle de cadre, avec des trous pour voir les plans des pistes inférieures.

- 5 Dans la bibliothèque d'effets, trouvez le groupe de filtres Resolve FX Transformation (Transform) et double-cliquez sur le filtre Collage Vidéo (Video Collage) pour l'appliquer sur le plan de la piste Vidéo 4.



Le plan de la piste Vidéo 4 s'affiche dans 4 cadres. Ces cadres ont été créés grâce au filtre Collage Vidéo (Video Collage).



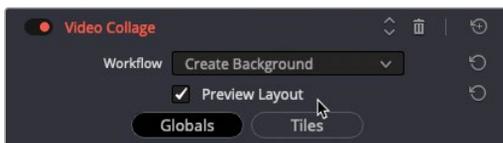
Configurer la disposition

La première étape pour configurer le filtre Collage Vidéo (Video Collage) consiste à organiser les « trous » (appelés *Vignettes*) avec les commandes de l'inspecteur.

- 1 Cliquez sur l'onglet Effets (Effects) dans l'inspecteur pour afficher les commandes Collage Vidéo (Video Collage).



- 2 Cochez la case Prévisualiser la disposition (Preview Layout).



Chaque vignette est mise en évidence et numérotée. Le chiffre qui s'affiche correspond aux valeurs dans les colonnes et les rangées de l'inspecteur. Les vignettes avec des rayures représentent la vignette sélectionnée.



- 3 Dans l'inspecteur, augmentez le nombre de colonnes et de rangées sur 5.



REMARQUE Les curseurs de ces champs vous permettent de créer une grille de 5x5 maximum (25 vignettes au total). Si vous avez vraiment besoin de plus de vignettes, vous pouvez saisir le chiffre de votre choix dans le champ de valeur. Cependant, si vous avez une grille de plus de 10x10 (100 vignettes), vous aurez sans doute du mal à vous y retrouver.

- 4 Touchez les curseurs Répartir horizontalement (Stagger Horizontally) et Répartir verticalement (Stagger Vertically) pour comprendre leur fonctionnement.



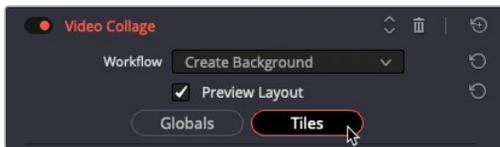
Dans ce cas, vous aurez besoin de commencer par une grille de 2x2.

- 5 Réglez la valeur Colonnes (Columns) et Rangée (Rows) sur 2.
- 6 Réinitialisez les valeurs Répartir horizontalement (Stagger Horizontally) et Répartir verticalement (Stagger Vertically).
- 7 Réglez le curseur Arrondi (Rounding) sur 0.15 pour arrondir le coin des vignettes.



Maintenant que le quadrillage est en place, regardons les vignettes individuellement.

- 8 Dans l'inspecteur, cliquez sur le bouton Vignette (Tiles) pour ouvrir les commandes des vignettes.



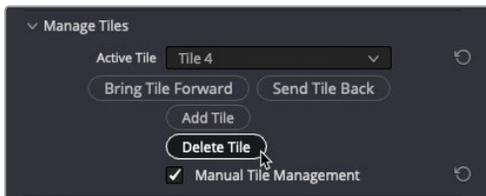
Ces commandes vous permettent de personnaliser les vignettes en groupe ou individuellement. Comme vous n'avez pas besoin de la vignette 4, vous pouvez la supprimer.

- 9 Cliquez sur le menu Vignette active (Active Tile) et choisissez Vignette 4 (Tile 4).

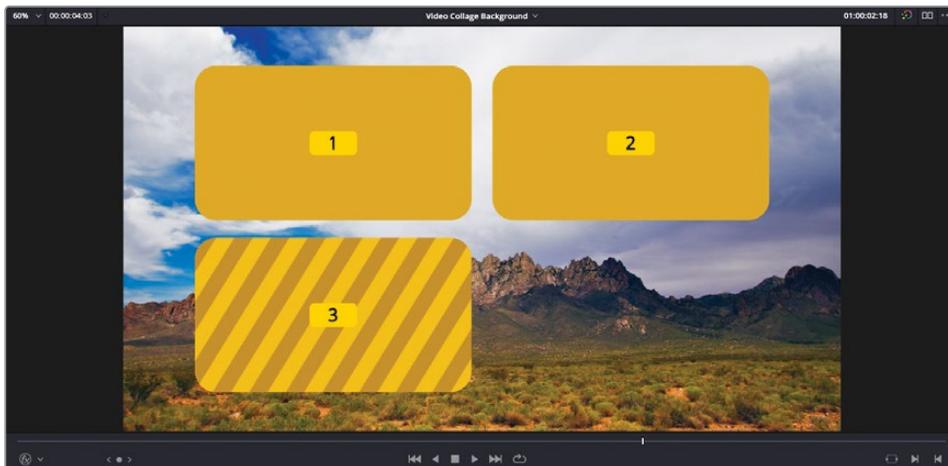
Dans l'affichage, la vignette 4 devient la vignette active, comme indiqué par les rayures.



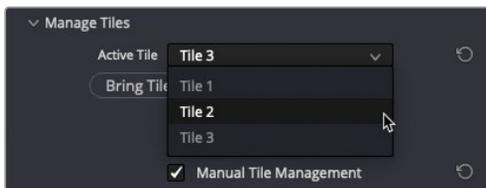
- 10 Cochez sur la case Gestion manuelle des vignettes (Manual Tile Management).
- 11 Cliquez sur Supprimer la vignette (Delete Tile) pour supprimer la vignette 4 de l'affichage.



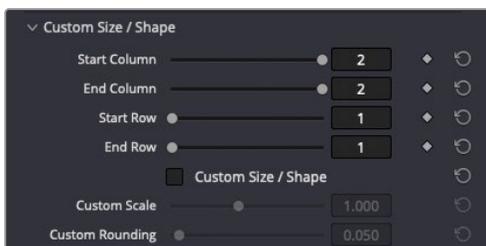
Sans Vignette 4, la vignette 3 est activée par défaut.



- 12 Dans le menu Vignette active (Active Tile), choisissez Vignette 2 pour l'activer.

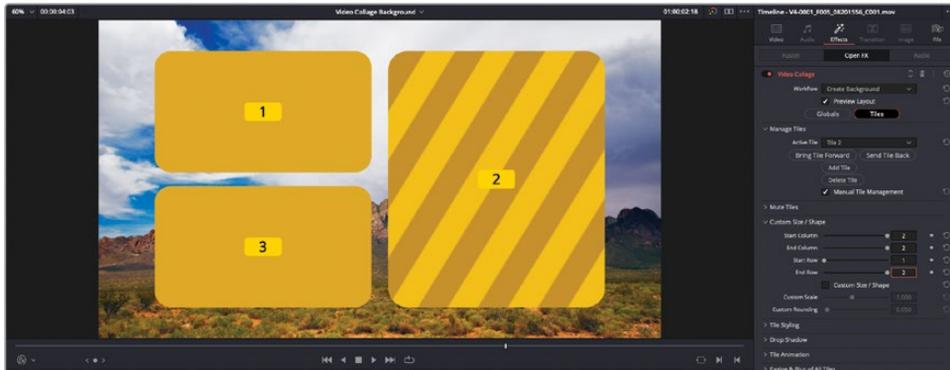


- 13 Cliquez sur la flèche de déroulement pour personnaliser la taille et la forme.



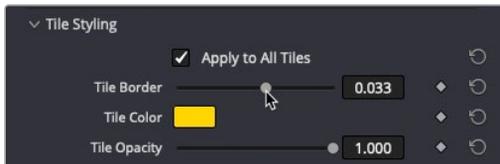
Pour le moment, la vignette 2 est affichée sur Colonne 2 et Rangée 1.

- Réglez la valeur Rangée Fin (End Row) sur 2 pour afficher la vignette 2 sur l'espace de la vignette 4 qui a été supprimée.



Maintenant que l'affichage est réglé, vous allez personnaliser l'ensemble.

- Cliquez sur la flèche de déroulement à côté de Style (Tile Styling) pour afficher les commandes.
- Réglez le paramètre Bordure (Tile Border) sur 0.03 pour ajouter une bordure aux vignettes.



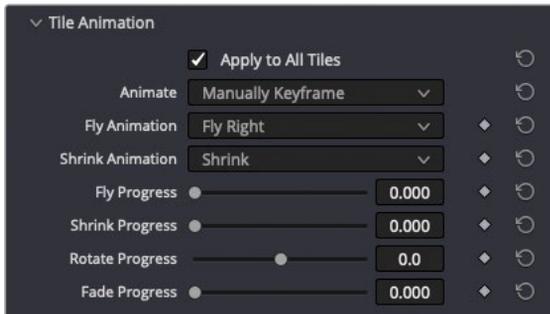
ASTUCE Vous pouvez décocher la case Appliquer à toutes les vignettes (Apply To All Tiles) pour personnaliser uniquement les paramètres de bordure de la vignette sélectionnée.

- Cliquez sur la flèche de déroulement des commandes Ombres portées (Drop Shadow) et augmentez la valeur Intensité (Strength) autour de 0.50 et Angle (Drop Angle) sur 90.0 pour personnaliser l'ombre portée autour des vignettes.

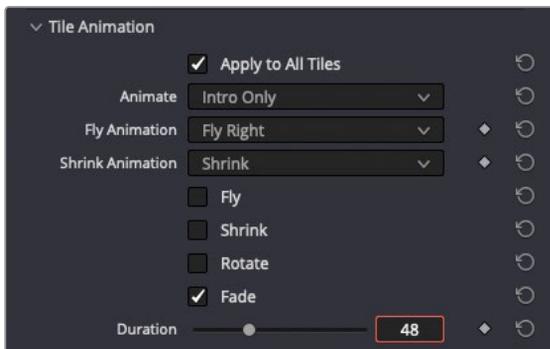


Enfin, un des éléments les plus puissants du filtre Collage Vidéo (Video Collage), c'est sa capacité à créer des intros et des outro rapidement et facilement. Ces animations peuvent être manuellement réalisées avec des images clés, ou générées automatiquement sur une durée personnalisable. Vous pouvez choisir entre les animations : Fondu, Envol, Réduire, et Rotation (Fade, Fly, Shrink, and Rotate). Par contre, en mode Créer un arrière-plan (Create Background), seuls les trous créés par les vignettes sont animés, et non leur contenu. Pour cela, les modes Fondu (Fade) ou Réduire (Shrink) s'y prêtent bien.

- 18 Cliquez sur la flèche de déroulement à côté de la commande Animation (Tile Animation).



- 19 Réglez l'animation sur Intro uniquement (Intro Only).
- 20 Décochez la case Réduire (Shrink) et sélectionnez Fondu (Fade).
- 21 Réglez la durée (Duration) sur 48 pour créer un fondu de 2 secondes (cette timeline est réglée sur 24 i/s).



- 22 Lancez la timeline pour prévisualiser l'effet, avec le fondu.



Bien joué. Maintenant, il est temps de remplir les trous créés par l'effet Video Collage (Collage Vidéo).

Redimensionner le contenu

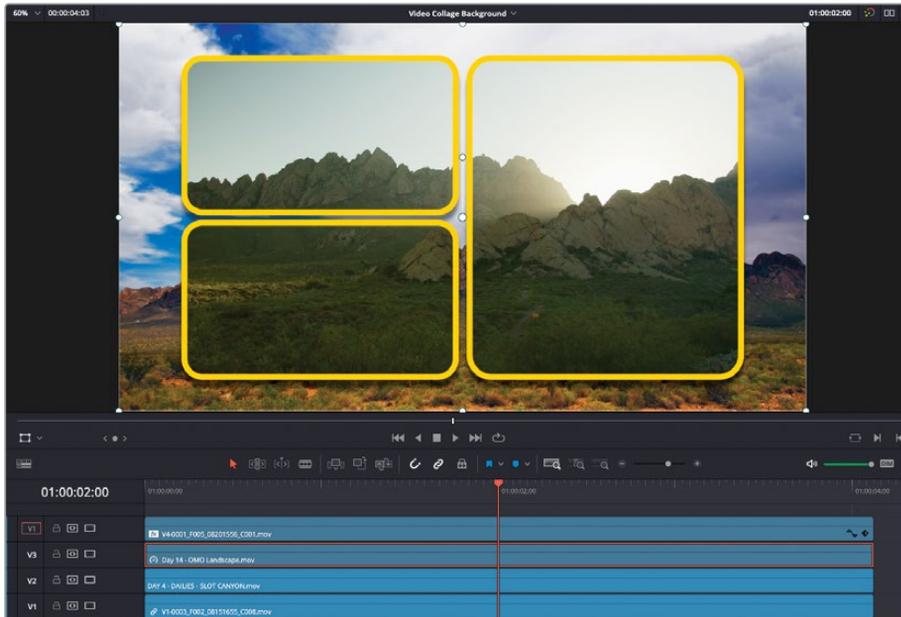
Maintenant que vous avez utilisé l'option Prévisualiser la disposition (Preview Layout) pour organiser la grille, il est temps de désactiver le mode Prévisualisation (Preview) et de redimensionner les plans pour remplir les trous.

- 1 Placez la tête de lecture à mi-chemin de la timeline (à environ 2:00), pour que vous puissiez clairement voir les trois vignettes, après le fondu de 48 images.
- 2 En haut des commandes Collage Vidéo (Video Collage), décochez la case Prévisualiser la disposition (Preview Layout).

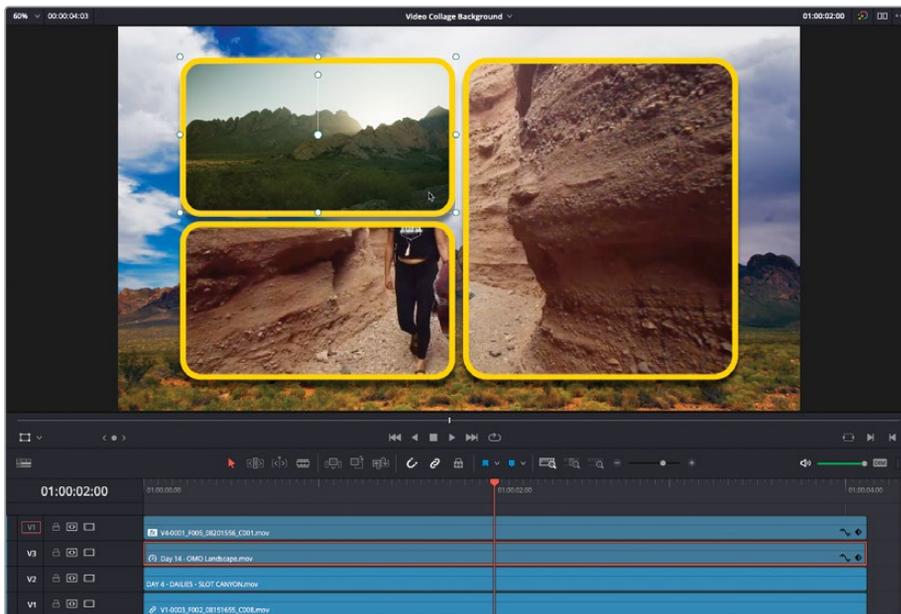


De nouveau, le plan sur la piste Vidéo 3 devient visible à travers les trous de chaque vignette. Vous avez désormais besoin de redimensionner le plan pour qu'il s'insère parfaitement dans l'espace de la vignette 1.

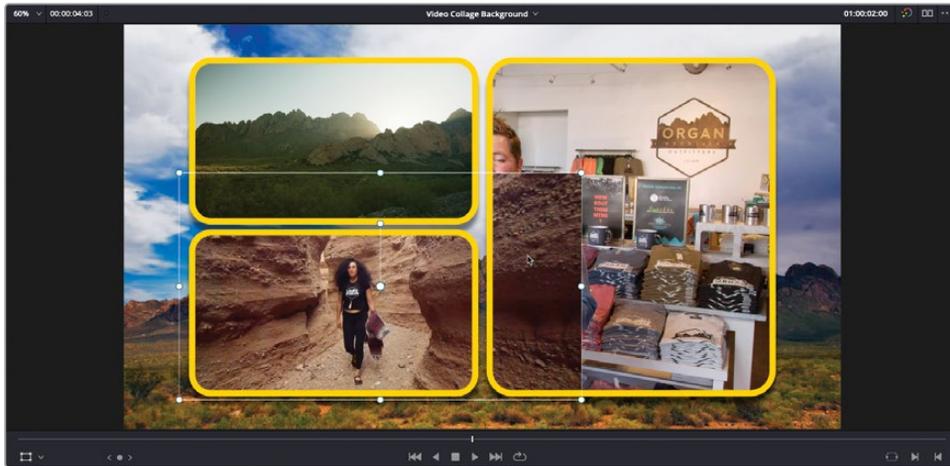
- 3 Sélectionnez le plan sur la piste Vidéo 3 et activez les commandes de transformation à l'écran.



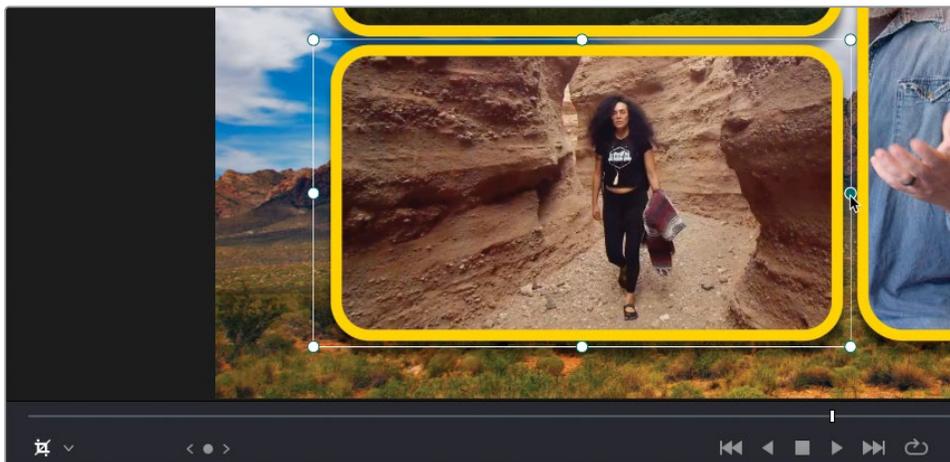
- 4 Utilisez les commandes à l'écran pour régler le zoom et la position du plan sur la piste Vidéo 3 afin qu'il s'insère dans le trou en haut à gauche de la grille.



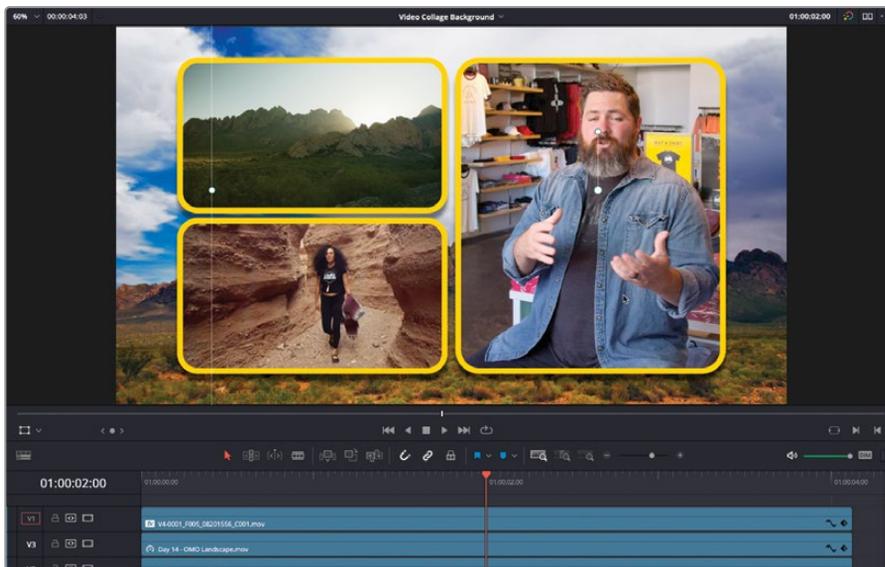
- 5 Sélectionnez le plan sur la piste Vidéo 2, et avec les commandes à l'écran, réglez la taille et la position pour que le plan s'insère dans l'espace de la vignette 3.



- 6 Comme le plan déborde de la vignette, choisissez la commande Rogner (Crop) et redimensionnez le plan.



- 7 Enfin, choisissez les commandes Transformation (Transform), sélectionnez le plan sur la piste Vidéo 1 et redimensionnez l'interview dans le trou créé par Vignette 2.



- 8 Quand les plans sont bien positionnés, appuyez sur Majuscule-` (accent grave) pour désactiver les commandes à l'écran et revoir la timeline.

Beau travail ! Cependant, comme toujours, il reste encore une petite chose à faire.

Superposer et réorganiser les effets

L'effet que vous avez construit avec le filtre Collage Vidéo (Video Collage) est satisfaisant, mais pour vraiment mettre en valeur les plans au premier plan, on pourrait ajouter un effet de flou.

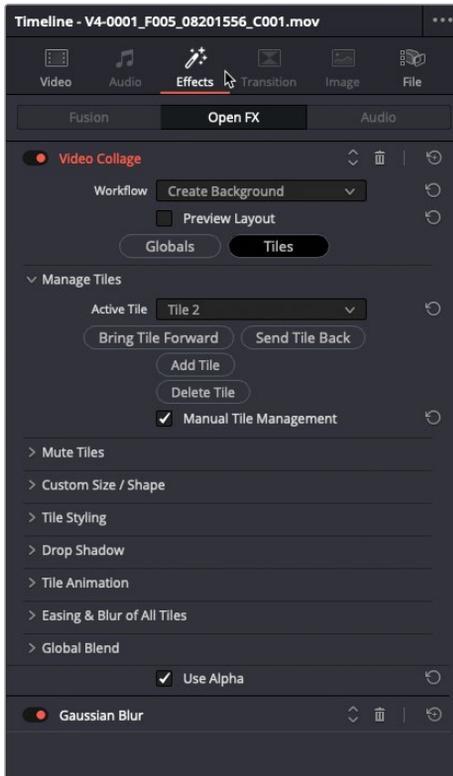
- 1 Désélectionnez les plans dans la timeline et dans la bibliothèque d'effets, faites défiler la liste des filtres jusqu'à la catégorie Flou (Blur). Faites glisser le filtre Flou gaussien (Gaussian Blur) sur le plan de la piste Vidéo 4.



Ah mince, en ajoutant cet effet de flou à l'image, vous avez tout flouté (les bords des vignettes, mais aussi l'ombre portée), sans nuance.

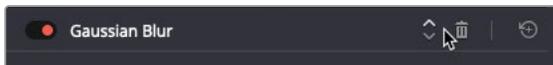
Vous allez devoir réorganiser les effets sur le plan pour garder ces éléments nets et simplement flouter l'image des montagnes.

- 2 Dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Effets (Effects).



Vous remarquez que le filtre Flou gaussien (Gaussian Blur) est affiché sous le filtre Collage Vidéo (Video Collage), car il a été appliqué après celui-ci.

- 3 Cliquez sur la flèche vers le haut du filtre Flou Gaussien pour la positionner au-dessus de l'effet Collage Vidéo (Video Collage).



Grâce à cette manipulation simple, l'image en arrière-plan reste floutée, mais pas le bord des vignettes.

- 4 Cliquez sur le filtre Flou gaussien (Gaussian Blur) dans l'onglet Effets (Effects) de l'inspecteur pour accéder aux commandes et réglez la quantité de Flou à votre convenance.



REMARQUE Dans la page Montage, seules les commandes d'un filtre peuvent être affichées dans l'onglet Effets (Effects). Par contre, vous pouvez toujours accéder aux commandes des autres effets en cliquant sur leur nom, comme vous venez de le faire pour le filtre Flou gaussien (Gaussian Blur).

Parfait ! Vous avez vu comme le filtre Collage Vidéo (Video Collage) permet de créer des effets d'image dans l'image plus efficacement qu'avec les commandes de transformation en mode Créer un arrière-plan (Create Background). Vous allez maintenant explorer le mode Créer une vignette (Create Tile).

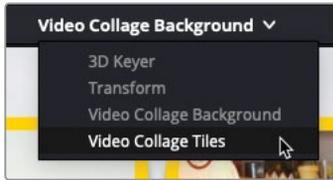
Créer des vignettes avec le filtre Vidéo Collage

Une autre manière d'utiliser le filtre Collage Vidéo (Video Collage) consiste à créer et à animer les plans en vignette individuelle. Il s'agit d'une manière plus classique de configurer une composition. La couche de l'arrière-plan se trouve alors sur la piste vidéo la plus en bas et les couches suivantes sont montées par-dessus.

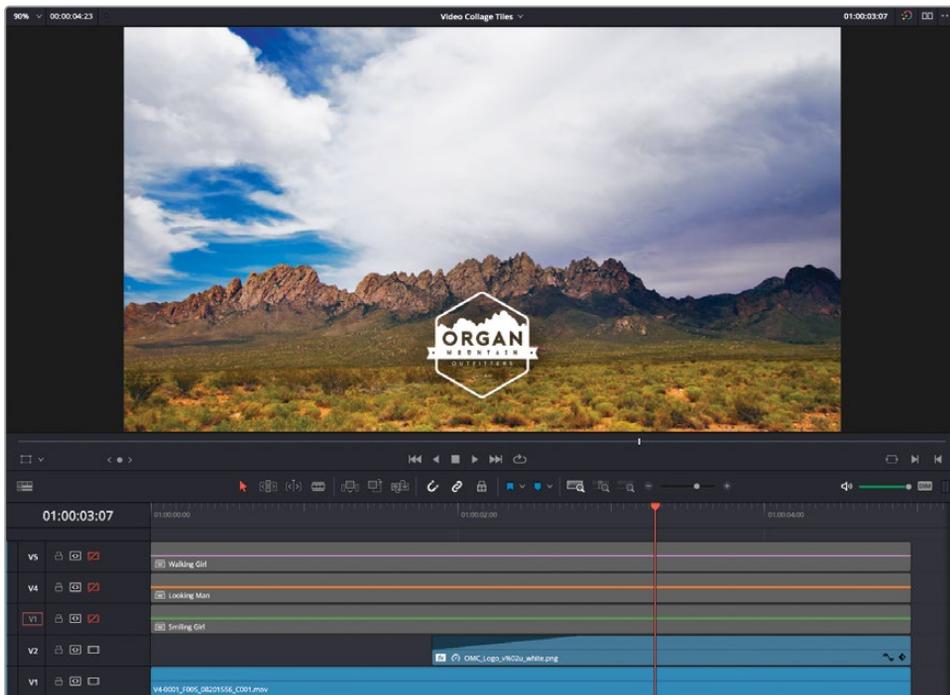
Dans ce cas, il est préférable de configurer le collage vidéo sur un plan avec le mode Prévisualiser la disposition (Layout Preview) et, une fois que vous êtes satisfait du résultat, copier l'effet sur les autres plans, où vous pourrez les régler plus précisément.

Comme le reste, vous aurez initialement l'impression que c'est une manipulation compliquée, mais vous verrez qu'une fois configurée, le bénéfice est réel.

- 1 Dans le menu déroulant du viewer timeline, sélectionnez la timeline Video Collage Tiles.



Comme pour l'autre timeline, celle-ci a été configurée avec un plan « d'arrière-plan » sur la piste Vidéo 1 et un logo qui disparaît en fondu enchaîné sur la piste Vidéo 2. Les pistes Vidéo 3 à 5 sont désactivées. Elles contiennent toutes des plans qui vous seront utiles pour construire une intro animée pour le petit film Organ Mountain Outfitters.



- 2 Activez la vidéo 3 dans la timeline et visualisez la prise de la fille avec le chapeau.

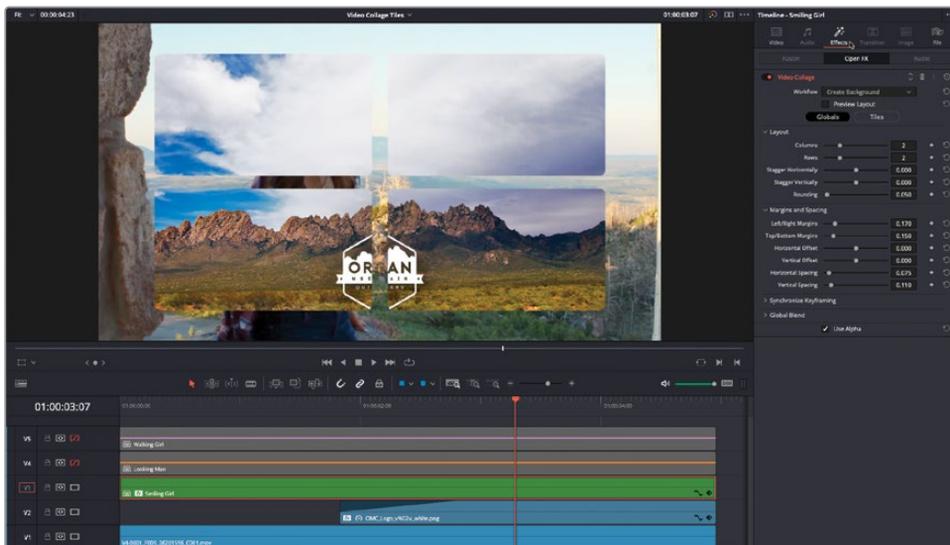
- Placez la tête de lecture au moment où elle tourne la tête vers la caméra (environ 3:00).



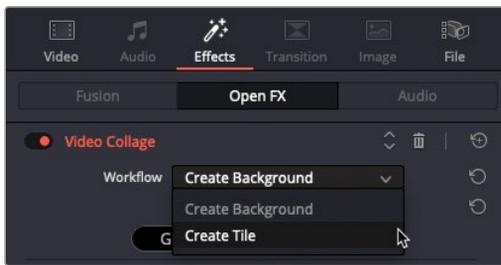
- Dans la bibliothèque d'effets, trouvez le groupe de filtres Resolve FX Transformation (Transform) et double-cliquez sur le filtre Collage Vidéo (Video Collage) pour l'appliquer sur le plan de la piste Vidéo 3.

Le filtre par défaut affiche les vidéos sur les pistes les plus en bas dans une grille 2x2.

- Sélectionnez le plan sur la piste Vidéo 3 et cliquez sur l'onglet Effets (Effects) dans l'inspecteur.



- Réglez le menu déroulant Workflow sur Créer une vignette (Create Tile).



La vidéo de la fille avec le chapeau se trouve désormais en image dans l'image.



7 Cochez la case Prévisualiser la disposition (Preview Layout).



8 Changez le chiffre de la colonne sur 3 et la rangée sur 1.

9 Réglez l'arrondi sur 1.0 pour créer des vignettes circulaires.

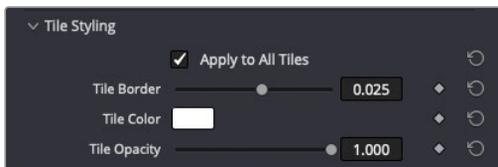
10 Réglez Décalage vertical (Vertical Offset) sur 0.22 afin que la vignette se trouve sur la chaîne de montagnes.

- 11 Augmentez l'espacement horizontal (Horizontal Spacing) sur 0.15 pour réduire la taille des vignettes.



REMARQUE La taille des vignettes se base sur les marges gauche et droite, et haut et bas. Ainsi, si vous augmentez l'espacement horizontal (Horizontal Spacing) entre les vignettes, leur taille en sera réduite d'autant, car les marges externes n'ont pas changé.

- 12 Cliquez sur le bouton Vignettes (Tiles) et ouvrez les commandes Style (Tile Styling). Réglez Bordure (Tile Border) sur 0.025, puis cliquez sur Couleur (Tile Color) et utilisez le Sélecteur de couleur pour sélectionner la bordure blanche et la faire correspondre au logo Organ Mountain Outfitters.



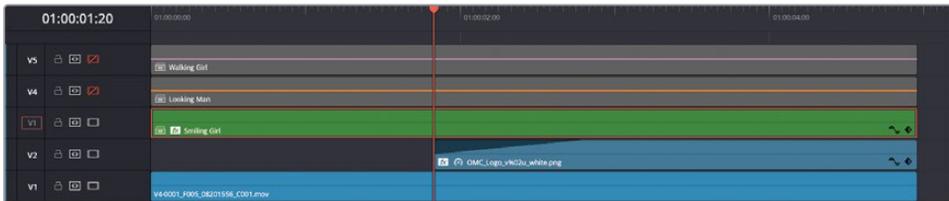
- 13 Ouvrez les commandes d'ombres portées et réglez l'intensité sur 0.35, l'angle (Drop angle) sur 90.0, la distance (Drop Distance) sur 0.03, et le flou sur 0.5 pour créer une ombre portée diffuse.



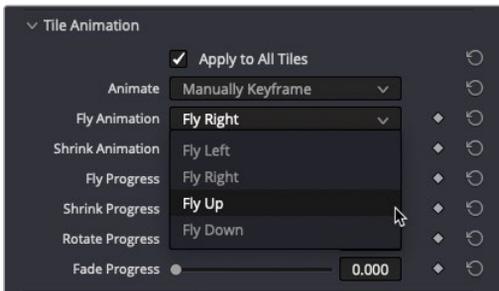
Maintenant que les vignettes sont correctement stylisées et positionnées, il est temps de réfléchir à une manière de les animer.



- Placez la tête de lecture au début du plan sur la piste Vidéo 2 et ouvrez les commandes Animation (Tile Animation).



- Réglez le mode d'animation sur Envol Haut (Fly Up) pour que la direction de l'animation soit vers le *haut* de l'écran.



- Cliquez sur le bouton Ajouter une image clé (Add Keyframe) à côté de la commande Progression Envol (Fly Progress).



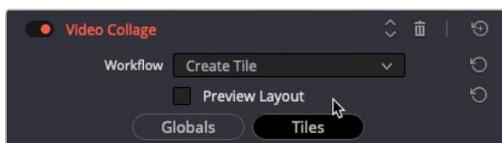
- 17 Placez la tête de lecture au début de la timeline et augmentez le curseur Progression Envol (Fly Progress) jusqu'à ce que toutes les vignettes aient disparu en haut de l'écran (vers 0.55).



Fluidifier l'animation et ajouter du flou de bougé

Maintenant que la configuration générale de l'animation est terminée, il faut s'assurer que le mouvement est fluide. En ajoutant une petite quantité de flou de bougé, le résultat sera plus naturel. Pour ces étapes, il est préférable de voir les modifications.

- 1 Désélectionnez Prévisualiser la disposition (Preview Layout).



- 2 Ouvrez les commandes Amorti & Flou de toutes les vignettes (Easing & Blur of All Tiles controls).



Le menu Amorti (Motion and Size Ease) correspond au type d'amorti des images clés appliquées aux paramètres Taille (Size) et Position de la vignette. Le réglage Animation Effect Ease (Amorti de l'animation) permet de régler l'amorti appliqué aux commandes d'animation de la vignette.

- 3 Réglez le menu sur Point de sortie (Out). La courbe est ainsi appliquée à la fin de l'amorti, ce qui donne un rendu fluide.

REMARQUE La quantité d'amorti appliquée à ce paramètre peut être contrôlée avec le paramètre Quantité Amorti (Ease Amount). Plus la valeur est élevée, plus l'amorti est élevé.

- 4 Réglez le flou de bougé sur 0.50.

L'ajout d'un flou de bougé rend l'animation plus fluide en floutant les pixels des vignettes dans la direction du mouvement, simulant ainsi l'obturateur de la caméra.



L'animation est désormais bien configurée. Par contre, le plan doit encore être centré dans la vignette.

- Ouvrez les commandes Redimensionner le contenu (Resize Content) et réglez le pan sur 0.05 et le zoom sur 0.7 pour recadrer la fille dans le cercle.



Les réglages du filtre sont prêts à être copiés sur les autres plans des pistes Vidéo 4 et 5.



Copier et coller les attributs

La façon la plus rapide d'appliquer un effet identique (avec les mêmes réglages) sur un autre plan consiste à utiliser l'option de copier-coller des attributs.

- Cliquez sur le plan de la piste Vidéo 3 pour vous assurer qu'il est sélectionné. Ensuite, appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows) ou choisissez Fichier > Copier (Edit > Copy) pour copier le plan.

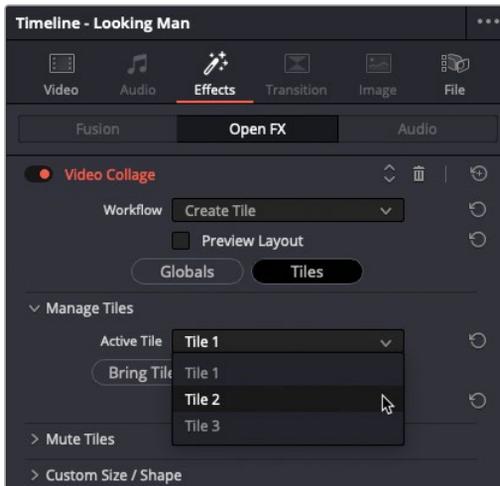
- 2 Appuyez sur la touche Majuscule et cliquez sur le bouton Activer la piste vidéo des pistes vidéo 4 et 5 pour activer les pistes désactivées.
- 3 Sélectionnez les plans des pistes Vidéo 4 et 5 et appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows) ou choisissez Édition > Coller les attributs (Edit > Paste Attributes).
- 4 Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez Plug-ins (Plugins) et cliquez sur Appliquer (Apply).



Le filtre de collage vidéo est appliqué aux plans sélectionnés avec les mêmes réglages. Vous allez simplement devoir changer quelques petites choses.



- 5 Appuyez sur Majuscule et cliquez sur le plan de la piste Vidéo 5 pour le désélectionner. Seule la piste Vidéo 4 est sélectionnée.
- 6 Cliquez sur l'onglet Effets (Effects) dans l'inspecteur pour afficher les paramètres de collage vidéo du plan sélectionné.
- 7 Dans les commandes Gérer les vignettes (Manage Tiles), réglez le menu Vignette active (Active Tile) sur Vignette 2 (Tile 2).



Le plan de la piste Vidéo 2 apparaît à l'emplacement spécifié pour la vignette 2.



- 8 Ouvrez la commande Redimensionner le contenu (Resize Content) et réglez le Pan sur 0.05 et le Zoom sur 0.6.



- 9 Sélectionnez le plan de la piste Vidéo 5, réglez le menu Vignette active (Active Tile) sur Vignette 3 et dans les commandes Redimensionner le contenu (Resize Content), réglez le zoom sur 0.57.



- 10 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture pour visualiser la nouvelle composition.

REMARQUE Vous pouvez importer les fichiers .drt pour chacune des timelines finalisées à partir de R17 Editing > Lessons > Lesson 08 Effects > Finished Timelines.

Bravo ! Vous avez terminé ce chapitre et vous savez désormais utiliser certains des nouveaux effets de DaVinci Resolve 17.

Révision

- 1 Quel effet DaVinci Resolve permet d'incruster des fonds bleus et verts sur un arrière-plan ?
 - a) Incrustateur Luma (Luma Keyer)
 - b) Incrustateur HSL (HSL Keyer)
 - c) Incrustateur 3D (3D Keyer)

- 2 Vrai ou faux ? La seule manière de savoir si un plan comporte un effet Resolve consiste à ouvrir l'inspecteur.

- 3 Quel effet Resolve permet de régler facilement l'inclinaison H, l'inclinaison V, la largeur et la hauteur avec des commandes à l'écran ?
 - a) Déformer (distort)
 - b) Perspective
 - c) Transformation (Transform)

- 4 Quel effet Resolve permet de créer rapidement des effets d'image dans l'image complexe ?
 - a) Grille (Grid)
 - b) Collage Vidéo (Video collage)
 - c) Remplissage Blanking (Blanking Fill)

- 5 Vrai ou faux ? Les préréglages d'animation de collage vidéo ne peuvent pas contenir d'images clés.

Réponses

- 1 b) et c). L'incrustateur Luma (Luma Keyer) ne permet pas de sélectionner les valeurs de teinte et de saturation.
- 2 Faux. Le plan affiche un petit badge FX à côté de son nom.
- 3 c) Transformation (Transform).
- 4 b) Collage Vidéo (Video Collage).
- 5 Faux.

Chapitre 9

Monter et mixer l'audio

La bande-son est un élément essentiel d'un film. Vous pourriez avoir créé les effets les plus complexes, et un étalonnage digne des plus grands films d'Hollywood, si la bande-son n'est pas claire, les spectateurs ne regarderont pas votre film. C'est le cas pour les films, les séries TV et les vidéos.

Dans ce chapitre, vous allez explorer des techniques spécifiques au montage audio, à l'illustration sonore et au mixage final dans vos timelines. Vous verrez notamment le « mixage son final » de la bande son avec les commandes d'égalisation et de dynamique, le pan, l'automation de l'enregistrement, ainsi que les standards en vigueur pour le Loudness.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

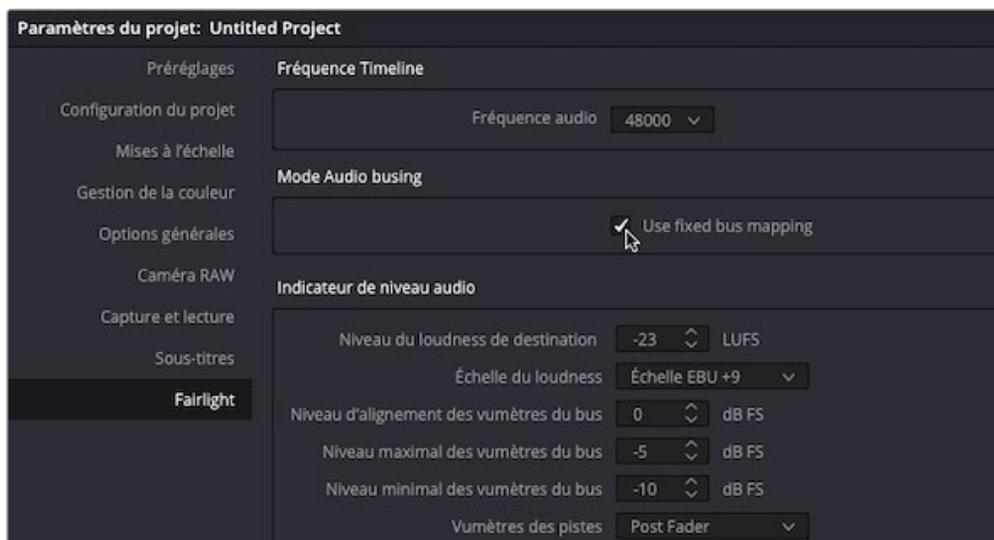
Préparer le projet	459
Équilibrer les plans de dialogue	462
Remplacer des répliques par d'autres prises	466
Améliorer une prise	471
Produire un panoramique dans un espace acoustique	474
Ajouter des couches pour créer une ambiance	478
Créer un effet « radio »	485
Simplifier le mix	494
Mixer dans le mixeur	501
Ajouter des Main	503
Enregistrer l'automation dans Fairlight	509
Mesurer l'intensité sonore	514
Révision	519

Vous allez commencer par explorer la page Montage, mais pour voir tout le potentiel de DaVinci Resolve 17, il faudra aussi s'attaquer à la page Fairlight. Heureusement, la page Fairlight a été conçue pour créer des bandes-son dignes des meilleurs longs-métrages hollywoodiens dans un environnement familier.

Ce chapitre vous présentera des fonctionnalités de mixage audio reposant sur le mappage des bus de DaVinci Resolve. À partir de la version DaVinci Resolve 17, vous n'avez plus besoin d'utiliser le mode Bus par défaut pour les nouveaux projets. Ils reposent désormais sur le nouveau mappage FlexBus.

FlexBus améliore la puissance des bus de Resolve, offrant aux utilisateurs la possibilité de définir leurs bus et est conçu pour prendre en charge de très nombreuses pistes audio. La fonctionnalité fixe des bus de l'ancienne version offre une approche plus classique pour gérer les Main et les sous-groupes.

Si vous voulez utiliser le mappage fixe des bus sur un des projets créés dans Davinci Resolve, allez sur les paramètres du projet et dans la section Fairlight, activez Utiliser le mappage fixe des bus (Use fixed bus mapping) avant de créer une timeline. Une fois que le projet contient une timeline, l'option ne peut plus être modifiée.

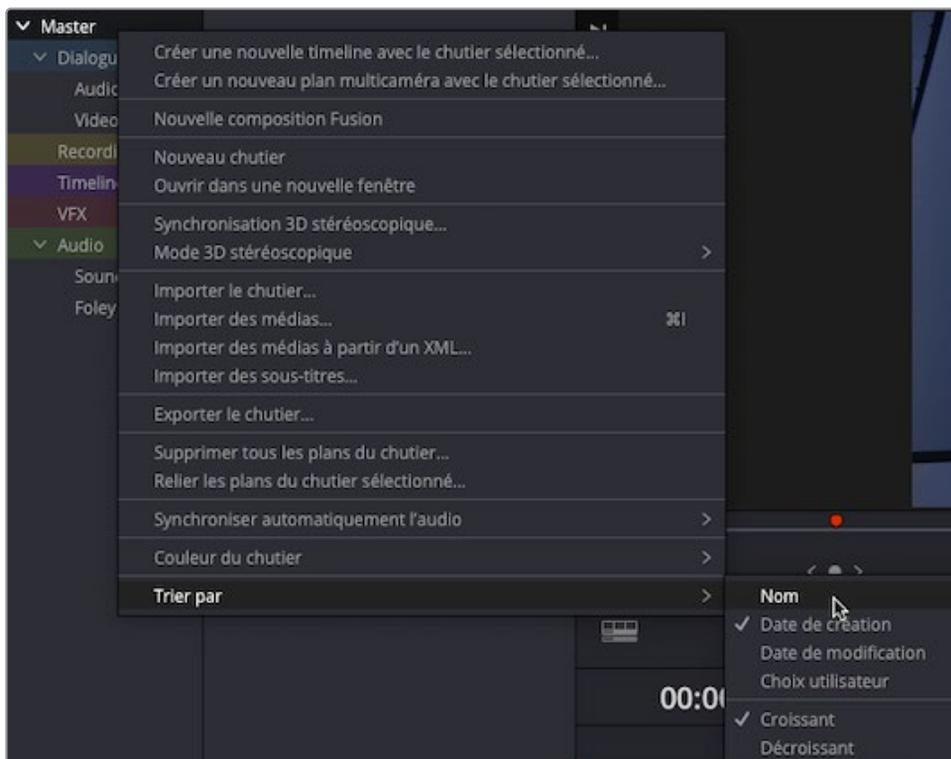


Préparer le projet

Avant de commencer, vous allez ouvrir le projet et vous familiariser avec les chutiers et les timelines de ce chapitre.

ASTUCE Nous vous recommandons d'écouter la bande-son sur des haut-parleurs de qualité ou avec des écouteurs.

- 1 Dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager), faites un clic droit et choisissez Importer (Import). Allez sur R17 Editing > Lessons > Lesson 09 Audio. Sélectionnez **R17 Editing Lesson 09 Audio.drp**. Cliquez sur Ouvrir (Open), puis sur OK pour importer le projet dans le Gestionnaire de projet (Project Manage).
- 2 Ouvrez le projet et reliez les fichiers.
Dans la bibliothèque de médias, vous voyez plusieurs chutiers qui contiennent les différents éléments de la scène entre la professeure et les agents du FBI.
- 3 Faites un clic droit sur le chutier Master et choisissez Trier par > Nom (Sort By > Name) pour trier les chutiers par ordre alphabétique.



- 4 Dans le menu déroulant de la timeline, choisissez la timeline **AUDIO EDITING START**.
- 5 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour la voir dans son intégralité.
- 6 Lancez la lecture pour vous familiariser avec son contenu.



Il y a beaucoup de choses sur cette timeline. Vous connaissez déjà la scène entre la professeure Kaminsky et les agents du FBI, montée dans un chapitre précédent. Il s'agit d'une version légèrement améliorée de la scène, plusieurs répliques ont en effet été enlevées. Certains nouveaux éléments ont été ajoutés pour rendre la bande-son plus réaliste. Sur la piste A4, on entend notamment un appel radio reçu par l'agent du FBI. Sur les pistes A6 et A8, on entend que des effets sonores et de la musique qui couvrent la dernière réplique de l'agent Jenkins.

Pour bien comprendre ce que contient l'audio, vous allez couper le son de certaines pistes.

- 7 Cliquez sur le bouton Mute des pistes A4, A7, A8, et A9, puis lancez de nouveau la timeline pour visualiser la scène.



Vous avez sans doute remarqué que la timeline a été organisée de façon à ce que chaque personnage dispose de sa propre piste vidéo. Cette organisation facilite le mixage.

Quand commencer le mixage ?

Jusqu'à maintenant, vous avez appris à utiliser DaVinci Resolve pour monter l'audio au niveau de la sous-image, régler les niveaux audio et ajouter des fondus et des effets Fairlight. Cependant, la plupart des opérations sonores se font à la fin du processus de montage, voilà pourquoi ce chapitre se situe à la fin du livre.

Vous apporterez bien entendu des réglages basiques sur l'audio pendant le montage, vous n'y consacrerez pas trop de temps tant que l'image ne sera pas montée. Une fois le montage image final réalisé et le réalisateur et le client satisfaits du résultat, vous pouvez commencer à peaufiner la bande-son. Si vous commencez à monter l'audio trop tôt, vous devrez sans doute couper certaines scènes, ou pire, l'intégralité d'une scène. Quel gâchis ! C'est aussi pour cette raison que l'étalonnage de l'image commence une fois le montage image finalisé.

En pratique, il n'est pas rare que le montage « final » soit retouché alors que le mixage et l'étalonnage sont en cours (et parfois même terminés). Dans ces cas, le bénéfice d'avoir des outils de montage, de mixage d'étalonnage dans une seule application prend tout son sens. Dans Resolve, vous pouvez en effet passer rapidement de l'un à l'autre en cliquant simplement sur la bonne page.

En général, les timelines sur lesquelles vous allez travailler comportent : **un dialogue** (les répliques de personnages à l'écran ou la voix off), **des effets** (des sons à l'écran ou ajoutés en post) et **de la musique** (qui donne l'ambiance de la scène).

Et souvent, plusieurs plans éparpillés sur les différentes timelines contiennent le même type d'audio. Par exemple, cette timeline comporte quatre pistes pour le plan de dialogue : une pour chaque acteur, et la quatrième pour l'opérateur radio. Il y a aussi quatre pistes d'effets : une pour l'applaudissement du public au début de la scène, une pour les bruits de la foule dans la pièce, et deux autres pour les bruits à la fin de scène. Il y a aussi une piste de musique.

Ces sons peuvent **appartenir** à la scène ou avoir été **rajoutés**. Le son interne (aussi connu sous le nom de **diégétique**) provient de sources que le spectateur peut identifier dans la scène, par exemple d'un acteur en particulier ou une musique entendue à la radio. Le son diégétique n'a pas besoin d'être émis par une source visible. Le bruit des voitures, des bus, des sirènes etc. permettent de situer la scène en ville par exemple, même si l'on ne voit pas un seul véhicule à l'écran. Le son externe (appelé **non diégétique**) correspond à tous les sons qui ne proviennent pas de la scène, par exemple, une voix off ou de la musique.

Cette scène contient des sons **diégétique** et **non-diégétique**. Réussirez-vous à les reconnaître ?

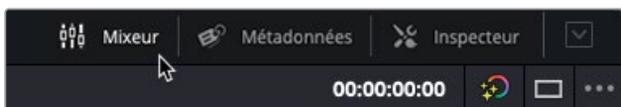
Les applaudissements au moment où la professeure sort de scène doivent donner l'impression que l'assistance est beaucoup plus grande. Le bruit de fond pendant la scène entre elle et l'agent est créé grâce à la présence de figurants (cette piste **d'ambiance (walla)** —brouhaha de foule — permet de produire un bruit de fond constant, aussi appelé **présence sonore**, et couvre les blancs du dialogue). Par contre, les sons et la musique à la fin de la scène sont ajoutés pour créer l'ambiance.

Équilibrer les plans de dialogue

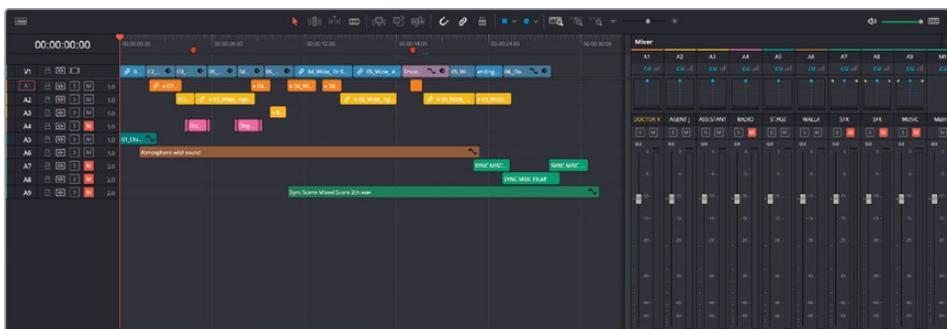
Sur les trois types d'audio, le plus important est le dialogue : si le public ne peut pas entendre ce qui se dit, ils ne pourront pas suivre l'histoire, qu'il s'agisse d'un film comme ici, ou une interview, comme dans les projets **Citizen Chain** ou **Age of Airplanes**. Les seuls projets où le dialogue n'a pas trop d'importance, c'est dans les vidéos musicales (comme le clip Jitterbug Riot au chapitre Multicaméra) ou quand le dialogue est intentionnellement mélangé aux autres éléments du mix.

Il n'est donc pas surprenant que le dialogue soit l'élément à privilégier dans le processus de mixage audio.

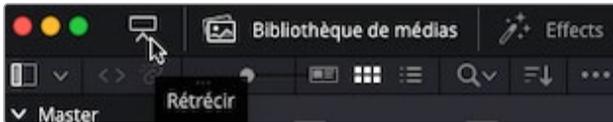
- 1 Lancez la lecture de la timeline afin d'écouter les dialogues.
L'audio et le montage sont de bonne qualité. Par contre, il faudrait que le niveau soit constant.
- 2 En haut de l'interface, cliquez sur le bouton Mixeur (Mixer).



Le mixeur Fairlight s'ouvre à droite de la timeline. Si vous ne voyez pas bien le mixeur, tirez le côté gauche vers la gauche pour afficher les autres commandes.

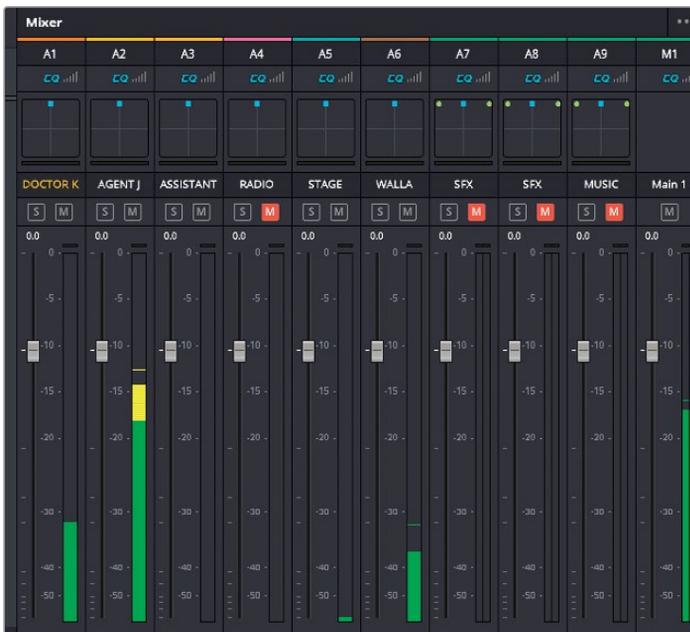


ASTUCE Si vous avez besoin de plus de place en bas de l'interface pour mieux voir la timeline et le mixeur, vous pouvez cliquer sur le bouton Réduire (Shrink) à gauche de la bibliothèque de médias pour réduire la taille des médias.



Le mixeur contient des bandes de commandes dédiées à chaque piste de la timeline et une bande pour le **Main**, qui est la commande Master de la timeline. Dans DaVinci Resolve, chaque plan peut être ajusté dans la piste, comme vous l'avez fait jusqu'à maintenant. Chaque piste peut ensuite être ajustée en utilisant le Mixeur avant qu'elle soit envoyée sur le Main. C'est la sortie du Main que vous entendez. Les réglages apportés aux commandes de la piste dans le mixeur affectent les plans sur la piste.

- 3 Lancez de nouveau la timeline, et gardez l'œil sur les niveaux audio pour chaque piste, pendant la lecture.



Vous devriez voir que le niveau des plans de la professeure est beaucoup plus faible que ceux de l'agent J.

Dans quelle proportion ajuster le niveau audio des plans ?

Le mixeur de DaVinci Resolve vous donne une bonne indication du réglage des niveaux audio, chaque indicateur affichant une couleur différente (vert, jaune et rouge) en fonction de la plage de niveau. Pour le moment, peu importe le niveau que vous choisissez tant qu'il est homogène. Nous vous encourageons à régler le volume des plans d'une même piste au même niveau.

En ce qui concerne les dialogues, le bon niveau doit se situer dans la zone jaune, qui se trouve entre -18 dBFS et -8 dBFS dans le mixeur audio. Les répliques murmurées se situeront plutôt en bas de la plage, et les répliques criées en haut. Gardez en tête que le bon niveau pour les dialogues se trouve autour de -12 dBFS.

Vous pourriez vouloir utiliser les commandes de niveau audio des pistes, mais il est préférable de régler le niveau des plans autant que possible. Ce n'est pas parce qu'un plan est réglé d'une telle façon, que les autres le seront aussi.

- 4 Lancez la lecture du premier plan de dialogue, sur la piste A1, et regardez les niveaux sur le mixeur.

Le niveau atteint à peine -20 dBFS. Il va falloir l'augmenter.

- 5 Augmentez le volume du plan dans la timeline jusqu'à ce que le pointeur de la souris affiche +6 dB. Lancez de nouveau la lecture du plan.

Le volume du plan a augmenté et se trouve désormais dans la zone jaune, autour de -15 dBFS. Le résultat est bien meilleur que sur le plan suivant.



Normaliser les niveaux audio

Maintenant, vous allez devoir équilibrer tous les plans de dialogue, pour que le niveau sonore soit constant. Souvenez-vous que les spectateurs doivent entendre clairement toutes les répliques. Vous pouvez utiliser l'outil de normalisation pour vous aider. Ces n'est pas la solution miracle, mais cela permet d'avoir une aide bienvenue dans différentes circonstances.

- 1 Cliquez et tirez les plans sélectionnés sur les trois premières pistes A1, A2 et A3.



- Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Normaliser les niveaux audio (Normalize Audio Levels).

La fenêtre apparaît.

- Gardez le mode de normalisation sur Sample Peak Program, réglez Niveau cible (Target Level) sur -12 dBFS et Niveau prédéfini (Set Level) sur Indépendant (Independent). Cliquez sur Normaliser (Normalize).



L'audio des plans sélectionnés est désormais ajusté comme indiqué par le changement des formes d'onde. Vous remarquez que les formes d'onde des différents plans sont maintenant de tailles identiques. Ils sont donc plus ou moins au même niveau.

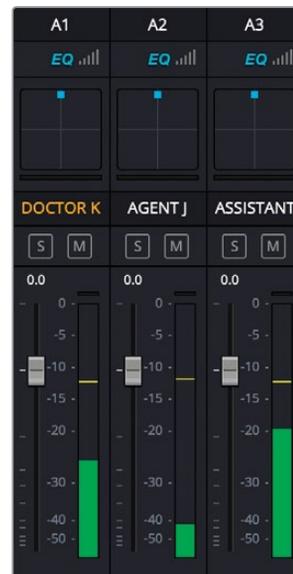
- Lancez de nouveau la lecture des plans et regardez le changement dans les niveaux audio du mixeur.

Les niveaux sont désormais constants. Mais comme nous l'avons déjà dit, la normalisation des niveaux audio ne fait pas de miracle, elle vous aide un peu. Vous pouvez lancer la lecture pour voir si le résultat est satisfaisant.

- Lancez le troisième plan sur A1. C'est à ce moment que la professeure murmure quelque chose à son assistante.

Le niveau a été augmenté pendant la normalisation, mais ici, il n'est pas du tout adapté.

- Réglez le niveau sur 10 dB, ce qui positionne le volume dans la zone jaune du vumètre.





Vous pouvez affiner davantage le niveau en ajoutant des images clés.

- 7 Comme le plan est un peu bruyant à la fin, ajoutez quelques images clés après la dernière réplique du professeur en appuyant sur Option (macOS) ou Alt (Windows). Ensuite, cliquez sur la courbe du volume et baissez la portion après la deuxième image clé sur 4 dB.



Continuez de régler chaque plan de dialogue sur les trois premières pistes pour que le résultat soit invisible.

Remplacer des répliques par d'autres prises

Un problème récurrent auquel font face les monteurs, c'est la différence de qualité entre une prise et l'audio qui l'accompagne. Il arrive souvent que les choix soient faits en fonction des images plutôt que de l'audio. Dans ces cas, il est facile de remplacer une partie de l'audio dans la timeline par l'audio d'une autre prise.

- 1 Placez la tête de lecture sur le deuxième marqueur rouge de la timeline.

ASTUCE Appuyez sur Majuscule-flèche vers le haut ou Majuscule-flèche vers le bas pour déplacer la tête de lecture entre les marqueurs.

- 2 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire autour de la tête de lecture.

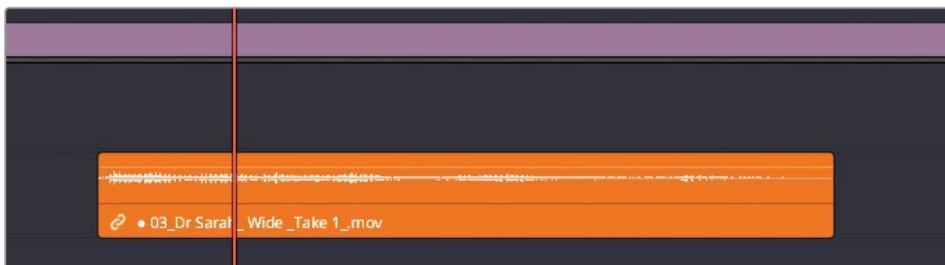
Aïe ! On a l'impression que la professeure se donne un coup quand elle baisse la main. Ce son attire trop l'attention, mais il est assez difficile à couper. Vous allez donc utiliser les couches des pistes audio de Resolve pour remplacer cette réplique par une autre.

- 3 Cliquez sur le bouton Zoom détail (Detail Zoom) pour zoomer sur la position de la tête de lecture.

- 4 Choisissez Affichage > Afficher les couches des pistes audio (View > Show Audio Track Layers).



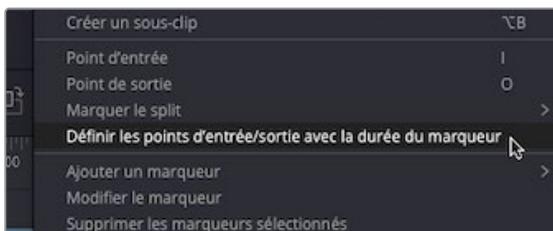
Toutes les pistes de la timeline apparaissent. Mais en regardant de plus près, on voit un espace vide au-dessus des plans, avec une ligne de division. Il s'agit de couches des pistes audio.



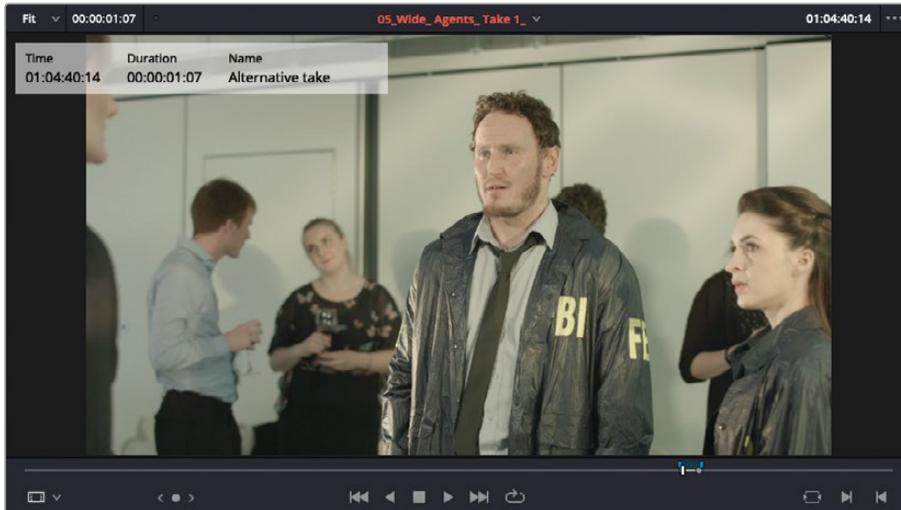
REMARQUE Les couches des pistes audio fonctionnent presque de la même façon que les pistes vidéo. Vous pouvez ajouter des plans audio sur les couches des pistes audio, qui apparaîtront les uns sur les autres. Cependant, seule la couche la plus en haut sera lue, comme c'est le cas pour les plans de coupe sur la piste V2.

La piste la plus en haut est utilisée en priorité. Vous ne pouvez pas la mixer avec un plan en dessous, même si vous pouvez utiliser les fondus audio des plans du haut pour les faire fondre avec les plans du bas.

- 5 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Video dans le chutier Dialogue Clips et double-cliquez sur **05_Wide_Agents_Take_1_** pour l'ouvrir dans le viewer source.
- 6 Faites un clic droit sur le marqueur de durée bleu dans le viewer source et choisissez Définir les points d'entrée/sortie avec la durée du marqueur (Set In and Out from Duration Marker) pour ajouter les points d'entrée et de sortie nécessaires.

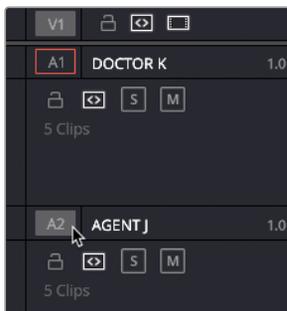


- Appuyez sur Option-/ (barre oblique) sur macOS ou Alt-/ (barre oblique) sur Windows pour lire l'audio entre les points d'entrée et de sortie.

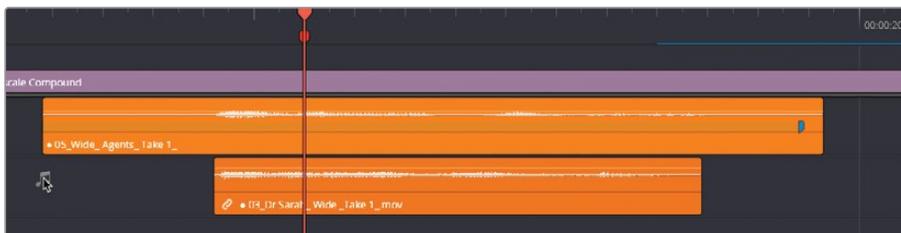


Il s'agit d'une version propre de cette réplique.

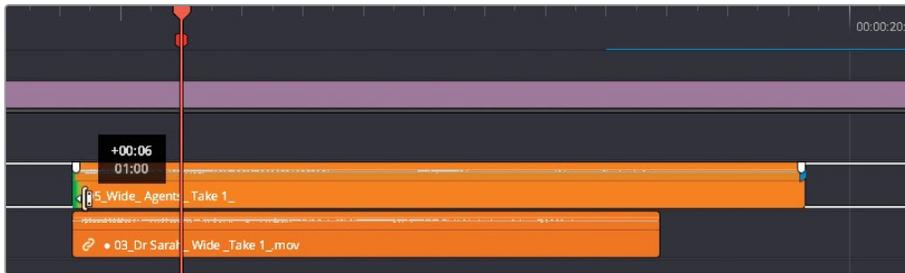
- Dans la timeline, désélectionnez les commandes sources de la piste pour A2.



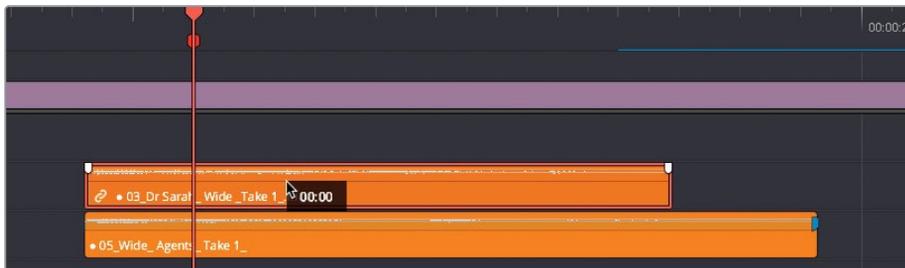
- Utilisez le bouton Surimpression (Overlay) du viewer source pour tirer le plan audio sur A1 au-dessus du plan existant (la réplique de la professeure se trouve sur le premier canal source).



- 10 Rognez le nouveau plan pour qu'il commence au niveau de la forme d'onde, au moment où l'actrice commence à parler. Alignez-le avec le début du plan original sur la couche en dessous.



- 11 Appuyez sur / (barre oblique) pour prévisualiser la nouvelle ligne du dialogue. Le bruit a disparu.
- 12 Cliquez et positionnez le plan de dialogue d'origine au-dessus du nouveau plan pour inverser l'ordre des couches.

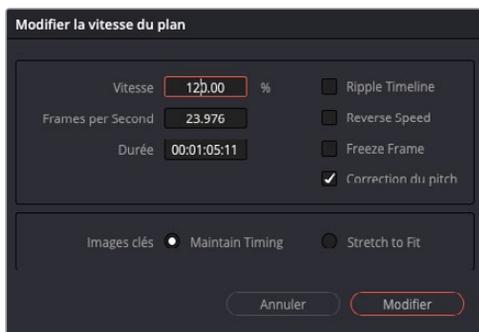


- 13 Appuyez sur / (barre oblique) pour prévisualiser la prise d'origine.
- 14 Changez de nouveau l'ordre, pour que la nouvelle prise se trouve au-dessus de l'ancienne dans les couches.

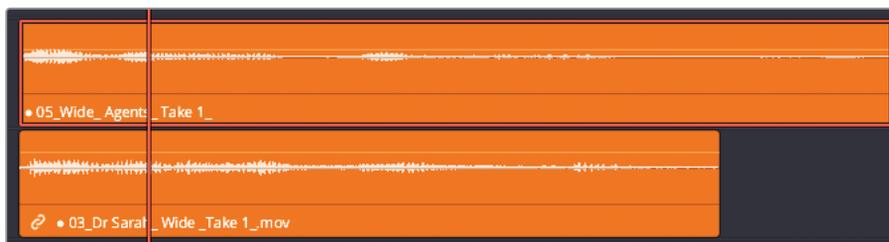


Vous pourrez sans doute vous en sortir en prenant l'audio dans d'autres prises, car l'actrice dit sa réplique quasiment à la même vitesse à chaque fois. Personne ne se rendra compte de la légère différence. Par contre, si vous y regardez de plus près, vous verrez sans doute que la forme d'onde de la couche supérieure ne s'aligne pas complètement avec l'audio original. Mais vous pouvez facilement y remédier en réglant la vitesse du plan audio.

- Faites un clic droit sur le premier plan et choisissez Modifier la vitesse du plan (Change Clip Speed).
- Réglez la vitesse sur 120 %. Assurez-vous que l'option Ripple de la séquence (Ripple Sequence) n'est pas sélectionnée, mais que Correction du pitch (Pitch Correction) l'est. Ensuite, cliquez sur OK.



La vitesse du plan audio est réglée, et le pitch est mis à jour automatiquement pour que la nouvelle réplique soit parfaitement synchronisée.



ASTUCE Vous pouvez aussi utiliser la fonction Onde élastique (Elastic Wave) dans la page Fairlight pour régler manuellement la vitesse d'un plan audio et créer des réglages de la vitesse variable sans toucher au pitch.

- Rognez l'audio en trop du nouveau plan, puis choisissez Affichage > Afficher les couches des pistes audio (View > Show Audio Track Layers) pour cacher les couches des pistes.



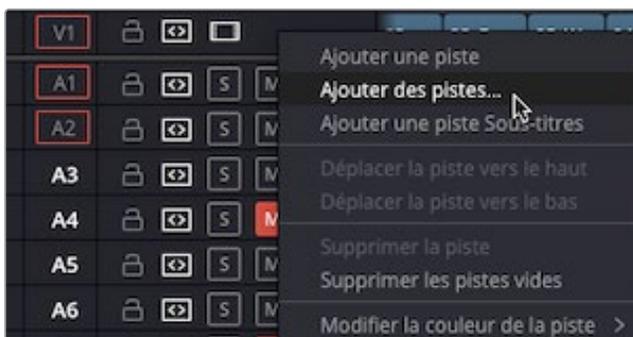
- 18 Lancez de nouveau la lecture du plan, réglez le niveau pour équilibrer ce nouveau plan par rapport aux autres plans de dialogue de la professeure.
- 19 Sélectionnez l'option Zoom min (Full Extent Zoom) et réglez la hauteur de la piste audio pour pouvoir voir toutes les pistes audio dans la timeline.

Les couches des pistes audio sont utiles lorsque vous travaillez avec l'audio dans DaVinci Resolve. Elles peuvent être utilisées de différente manière, par exemple pour naviguer rapidement entre les voix off et la musique. Elles correspondent en quelque sorte au Sélecteur de prise (Take Selector) qui n'est pas disponible sur les plans audio.

Améliorer une prise

Maintenant que le dialogue a été équilibré, il est temps de vous concentrer sur l'illustration sonore de cette scène. Dans le scénario, cette scène se déroule pendant une pause au cours d'une conférence sur les nouvelles technologies. Même si le plan **Atmosphere wild sound** sur la piste A6 donne l'impression qu'il y a du monde dans la pièce, l'illusion n'est pas au rendez-vous. Nous allons maintenant essayer de la recréer. Pour commencer, vous allez dupliquer le plan **Atmosphere wild sound** pour augmenter l'impression de foule dans la pièce.

- 1 Dans l'en-tête des pistes de la timeline, faites un clic droit et choisissez Ajouter des pistes (Add Tracks).



La fenêtre s'ouvre.

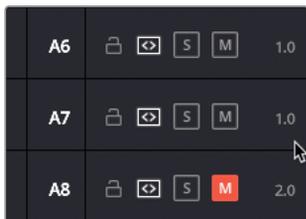
Vous n'avez pas besoin d'ajouter de pistes vidéo supplémentaires, mais vous devez ajouter une piste audio pour dupliquer le plan mono **Atmosphere wild sound**.

- 2 Réglez le nombre de pistes vidéo sur 0 et laissez le nombre de pistes audio à 1. Dans le menu déroulant Positionnement (Insert Position), sélectionnez En dessous de Walla (Below Walla) et réglez Type de piste audio (Audio Track Type) sur Mono. Cliquez sur Ajouter des pistes (Add Tracks).



Une piste mono supplémentaire est ajoutée sous la piste du plan **Atmosphere wild sound**.

REMARQUE Vous pouvez toujours repositionner la position de la piste dans la timeline en faisant un clic droit sur l'en-tête de la piste et choisir Déplacer la piste vers le haut (Move Track Up) ou Déplacer la piste vers le bas (Move Track Down), en fonction de vos besoins. Sinon, vous pouvez utiliser le panneau Index dans la page Fairlight pour changer l'ordre des pistes audio.

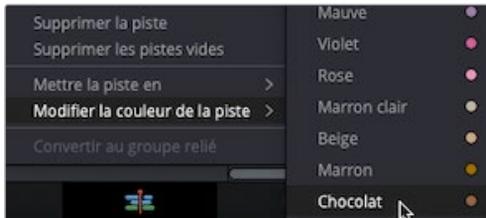


- 3 Dans le Mixeur, double-cliquez sur le nouveau nom de la piste Audio 7 et saisissez **WALLA**.

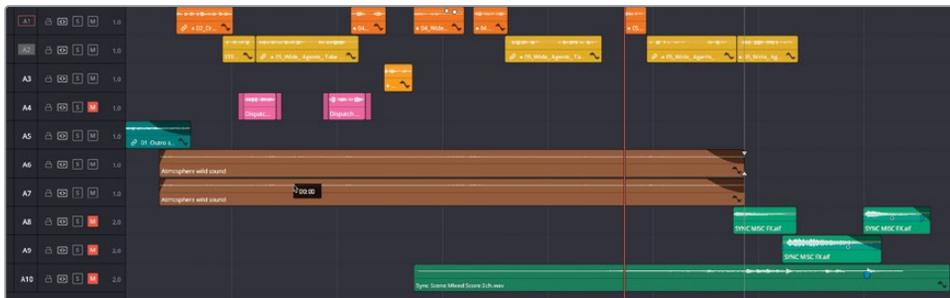


REMARQUE Walla est un terme utilisé pour qualifier ce genre de son de foule.

- 4 Dans la timeline, faites un clic droit sur l'en-tête de la piste pour A7 et choisissez Modifier la couleur de la piste > Chocolat (Change Track Color > Chocolate).



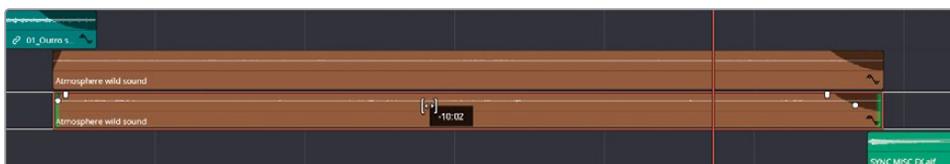
- 5 Appuyez et maintenez la touche Option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée, sélectionnez le plan **Atmosphere wild sound** sur A6, puis faites glisser une copie du plan sur A7.



ASTUCE Si l'option Aimant (Snapping) n'est pas activée avant de dupliquer le plan, appuyez et maintenez la touche Majuscule enfoncée en suivant les étapes ci-dessus. Ne relâchez pas la souris.

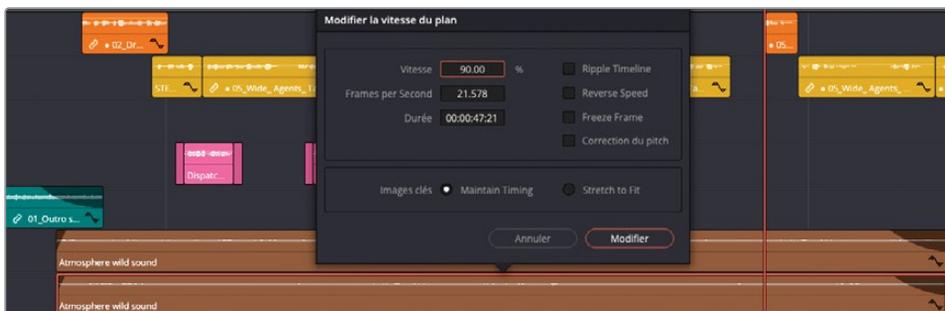
Maintenant, écoutez les changements. Vous serez sans doute d'accord pour dire que le bruit de fond n'a pas beaucoup changé, le son est simplement plus fort.

- 6 Appuyez sur T pour activer le mode Trim et faites coulisser les plans **Atmosphere wild sound** de -10 secondes.



REMARQUE Faire coulisser un plan vers l'arrière implique d'utiliser une portion du plan ultérieure.

- 7 Enfin, faites un clic droit sur les plans **Atmosphere wild sound** et choisissez Modifier la vitesse du plan (Change Clip Speed). Réglez la vitesse sur 90 % et décochez l'option Correction du pitch (Pitch Correction) avant de revoir les changements.



Vous y êtes presque. En décalant le timing et la vitesse d'un plan, on croirait la pièce pleine de monde.

Félicitations ! Vous avez réussi à augmenter l'impression de foule, sans avoir embauché de figurants supplémentaires. Le producteur en sera ravi !

Produire un panoramique dans un espace acoustique

Le panoramique vise à répartir le son d'une piste dans un espace sonore panoramique. Au même titre que le directeur de la photographie est responsable des éléments visuels dans une prise de vue, ce paramètre sert à recréer une impression de relief acoustique dans le film. Les signaux des pistes mono sont répartis pour donner l'impression que le son arrive de tout côté. DaVinci Resolve 17 propose des outils panoramiques sur le Mixeur, permettant de positionner le son 2D (stéréo) et 3D (surround).

Dans l'exercice qui suit, vous utiliserez les commandes panoramiques du Mixeur pour élargir les pistes walla, afin qu'elles n'empiètent pas sur les pistes de dialogue.

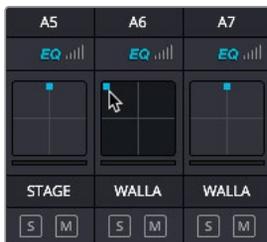
REMARQUE Si vous utilisez les haut-parleurs intégrés à l'ordinateur ou des haut-parleurs bas de gamme, nous vous conseillons de réaliser cet exercice avec des écouteurs.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la scène et lancez la lecture, écoutez attentivement en fermant les yeux. Arrivez-vous à identifier d'où sont émis le dialogue et le bruit de la foule ?

Vos yeux vous indiqueront où se trouvent les éléments à l'écran, mais dès que vous les fermez, vous avez l'impression qu'ils viennent d'en face. Bien entendu, la foule devrait donner l'impression qu'elle vous entoure.

Comme on entend une série de pistes mono, le son de ces deux pistes est réglé au même niveau. Le son est donc centré dans l'environnement sonore.

- 2 Continuez de lire la scène en utilisant les commandes du Pan dans le Mixeur, tirez la poignée bleue de la piste A6 vers le coin supérieur gauche.



Entendez-vous la différence ? On dirait que vous déplacez le bruit vers un autre endroit de la pièce.

- 3 Tirez la poignée bleue de la piste A7 vers le coin supérieur droit de la commande.

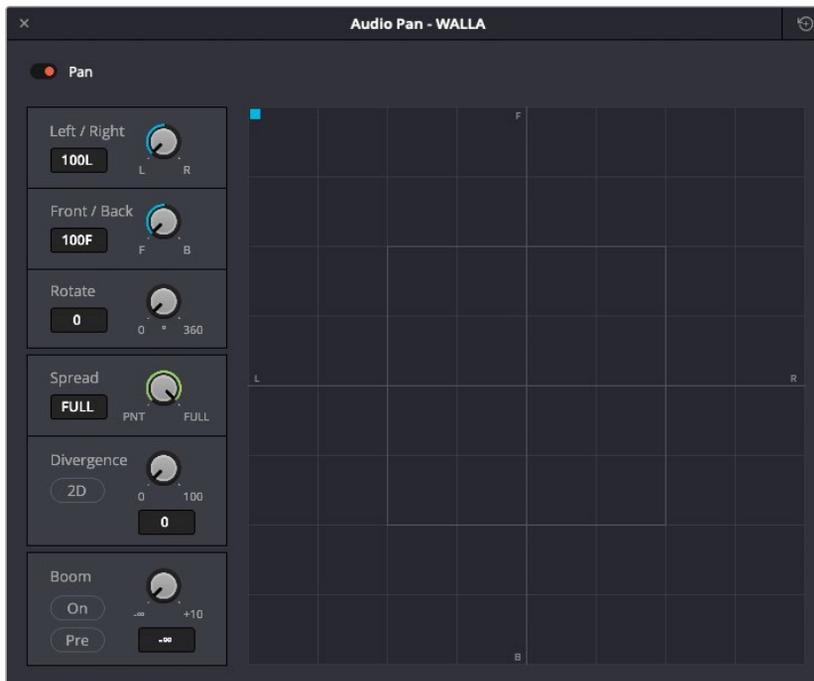


- 4 Lancez la lecture de la timeline du début pour entendre le rendu.

En quelques secondes, vous avez réussi à changer complètement le rendu de la scène en donnant l'impression que la pièce est beaucoup plus grande qu'elle ne l'est en réalité. De plus, vous avez éloigné les fonds sonores du dialogue, lui donnant une meilleure lisibilité.

Pour avoir un meilleur aperçu des commandes du pan, vous pouvez l'ouvrir dans une fenêtre séparée.

- 5 Dans le mixeur, double-cliquez sur le paramètre Pan de la piste A6.



Ce paramètre Pan fonctionne en 2D (stéréo) ou en 3D (surround) en fonction de la configuration et du projet. Le centre de la commande représente le centre acoustique du point de vue du spectateur. Les lettres F, R, B et L, positionnées dans le sens des aiguilles d'une montre autour du graphique, représentent les positions Avant, Droit, Arrière et Gauche dans l'espace acoustique.

Le positionnement des pistes dans cet espace modifie la perception du spectateur. La commande Diffusion (Spread) est uniquement disponible lorsque des sources reliées sont sélectionnées, par exemple les plans stéréo. La commande Divergence envoie le signal audio sur des haut-parleurs supplémentaires dans un mix surround. Enfin, la commande Subwoofer détermine la quantité de signaux sonores envoyée sur des haut-parleurs 2.1 et 5.1 à effets basses fréquences (LFE).

La piste A6 est actuellement placée à l'avant gauche. Plaçons-la à l'arrière gauche pour entendre la différence.

REMARQUE Vous n'entendrez pas le changement entre l'avant et l'arrière si vous utilisez des haut-parleurs stéréo ou des écouteurs. De plus, si vous écoutez votre bande-son sur une interface audio et mixeur combinée qui envoie uniquement les signaux des canaux gauche et droit, vous n'entendrez peut-être que les signaux de sortie envoyés à l'avant gauche, à l'avant centre ou à l'avant droit.

- 6 Lancez la lecture et tirez la poignée bleue du pan vers le coin inférieur gauche du graphique. Placez la poignée au centre, puis sur le côté droit du graphique. Ensuite, remplacez-la à l'arrière gauche.

Entendez-vous le bruit de la foule qui se déplace de droite à gauche ? Vous pouvez choisir où positionner la foule.

- 7 Utilisez les paramètres du pan des pistes A6 et A7 pour placer le son où vous le souhaitez. Si vous hésitez, placez-les à mi-distance à gauche et à mi-distance à droite.
- 8 Dans le Mixeur, changez les noms des pistes A6 et A7 par **WALLA-L** et **WALLA-R**.



Une fois le son correctement positionné dans l'espace sonore, vous allez pouvoir affiner les niveaux des pistes. En postproduction audio, le volume peut être modifié à tout moment.

Petit truc en plus

Pour vous entraîner davantage, vous pouvez utiliser le plan d'ouverture :

- Créez une piste Mono sous la piste STAGE SFX existante. Renommez la piste STAGE-R et assignez-lui la couleur Turquoise (Teal) pour qu'elle corresponde à la piste A5.
- Renommez la piste STAGE SFX STAGE-L.
- Dupliquez l'audio du plan **01_Outro shot from previous scene** sur la nouvelle piste.
- La normalisation des niveaux audio permet de vous assurer que l'audio est au bon niveau.
- Essayez d'ajuster la vitesse de ces plans avec ou sans correction du pitch.



Ajouter des couches pour créer une ambiance

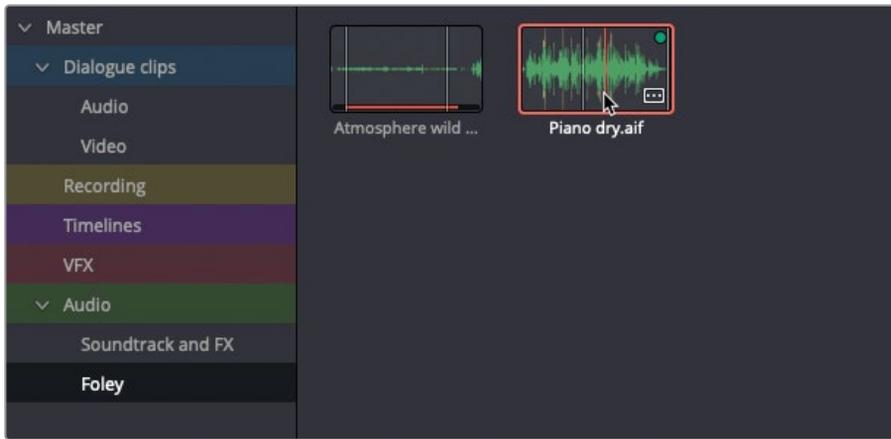
Dans cette scène, les agents du FBI doivent interrompre la professeure pendant la conférence. Maintenant que le nombre de personnes a été gonflé, il est temps de donner un peu de nuance à cette scène.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Foley.

REMARQUE Dans le jargon de la réalisation, foley ou bruitage correspond aux éléments audio ajoutés à une bande-son qui recrée des sons diégétiques (bruits de pas, klaxon, froissement de vêtements ou un bruit de sabre laser).

Baptisé ainsi en l'honneur de son créateur, Jack Foley, il s'applique également aux studios (foley studio) où sont créés et enregistrés les bruitages, ainsi qu'aux bruiteurs (foley artist).

Ce chutier contient le plan original **Atmosphere wild sound** et un autre plan audio **Piano.aif**.



- 2 Double-cliquez sur le plan **Piano.aif** pour le charger dans le viewer source et lancez le plan pour l'entendre.



Ce plan est un enregistrement stéréo d'un piano enregistré en studio. Une partie de ce plan comporte déjà des points d'entrée et de sortie. Vous allez monter ce plan sur une nouvelle piste pour ajouter une ambiance à la scène, comme si le pianiste se trouvait hors champ.

- Dans l'en-tête des pistes de la timeline, faites un clic droit et choisissez Ajouter des pistes (Add Tracks). Réglez le nombre de pistes vidéo sur 0, changez l'option Positionnement (Insert Position) sur En dessous de (Below) Walla-R. Gardez le type de piste audio sur Stéréo. Cliquez sur Ajouter des pistes (Add Tracks).



Une nouvelle piste audio stéréo a été ajoutée, intitulée A9.

A8					1.0
A9					2.0
A10					2.0

REMARQUE Comme vous avez ajouté un plan audio à la timeline, il devrait aussi être ajouté à la piste stéréo pour conserver l'audio dans le mix. Si vous ajoutez un plan stéréo sur une piste mono, seuls les deux premiers canaux stéréo sont utilisés. Inversement, si vous ajoutez un plan mono à une piste stéréo, l'audio mono sera lu sur le premier canal (en général, la sortie gauche).

Les pistes qui ne sont pas au bon format peuvent être modifiées en faisant un clic droit sur l'en-tête de la piste et en choisissant Mettre la piste en (Change Track Type To). Les configurations audio des plans peuvent être ajustées dans les Attributs du plan (Clip Attributes).

- Dans le Mixeur, renommez la nouvelle piste A9 **Piano** et faites un clic droit sur l'en-tête de la piste A9 dans la timeline et choisissez Modifier la couleur de la piste > Marron clair (Change Track Color > Tan).



- 5 Cliquez sur la commande de destination pour la piste A9 pour cibler la nouvelle piste.

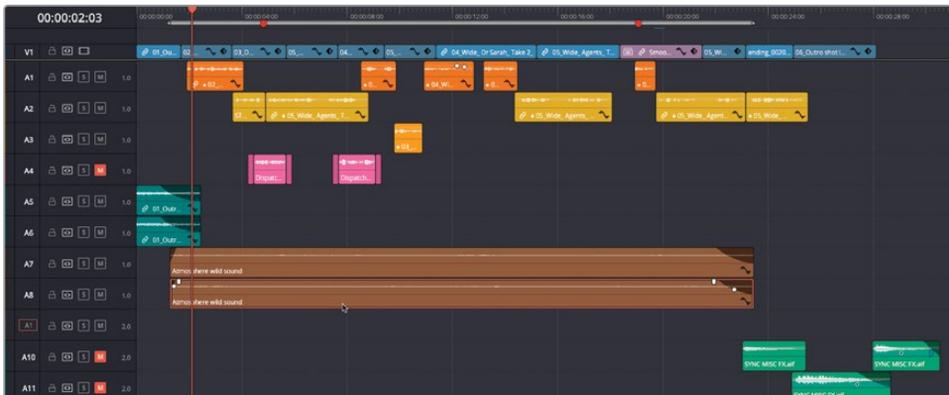


REMARQUE Les raccourcis clavier par défaut permettent de cibler rapidement les huit premières pistes vidéo et audio dans la timeline (visible dans Timeline > Sélectionner la piste de destination (Timeline > Track Destination Selection). Si vous disposez de plus de huit pistes, préférez la souris.

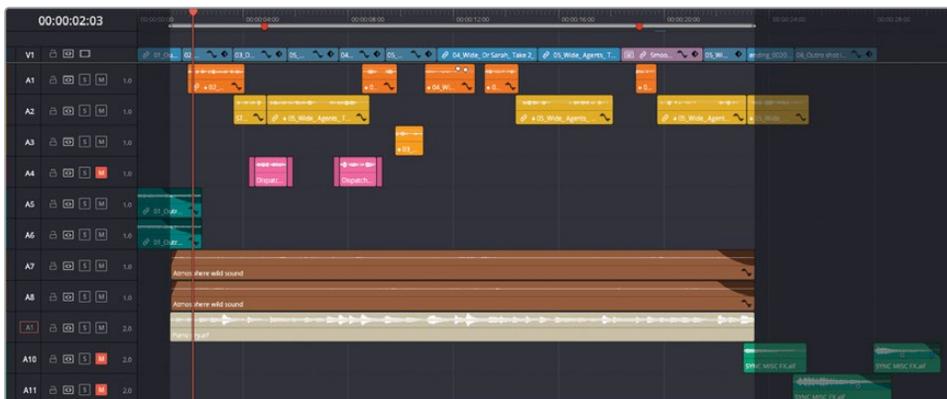
Vous allez utiliser la durée des plans sur les pistes walla pour saisir rapidement la durée du piano.

- 6 Sélectionnez le plan de la piste A8 et choisissez Marque > Marquer la sélection (Mark > Mark Selection), ou appuyez sur Majuscule-1.

Les points d'entrée et de sortie sont ajoutés à la timeline pour la durée du plan sélectionné.



7 Appliquez l'option de montage Écraser.



REMARQUE Au besoin, appuyez sur Option-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour supprimer les points d'entrée et de sortie de la timeline.

8 Augmentez la taille de la piste A9 pour voir clairement la forme d'onde et baissez le volume du plan Piano de -25 dB pour que le niveau sonore soit le même que l'audio walla (regardez le niveau de A9 dans le Mixeur comme référence).



9 Avec les poignées de fondu du plan Piano, ajoutez un fondu de 10 secondes au début et de 2 secondes à la fin. Cela modifie la courbe du fondu de fermeture et crée une courbe logarithmique.

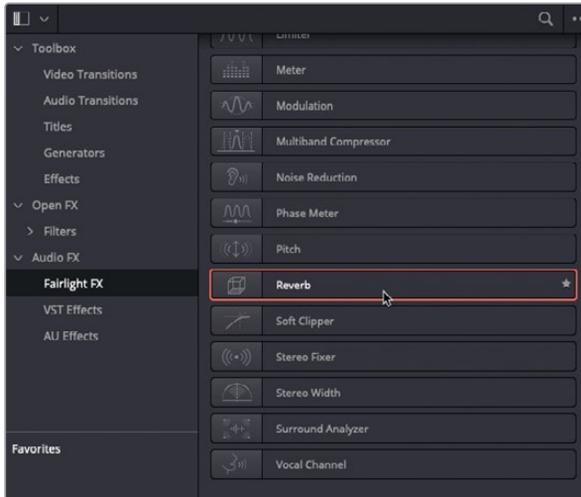


Parfait ! On entend maintenant une musique d'ambiance pendant que l'agent et la professeure discutent.

Remplir une pièce

Le piano ajoute une ambiance agréable à la scène, qui avant était un peu triste. Mais le son est tout de même un peu artificiel car il a été enregistré en studio dans une pièce insonorisée. Ce genre de son est idéal pour les bruitages, car vous pouvez ensuite y ajouter vos propres **réverbérations** avec les effets Fairlight de DaVinci Resolve.

- 1 Cliquez sur la bibliothèque d'effets et sélectionnez Fairlight FX dans la catégorie Audio FX.



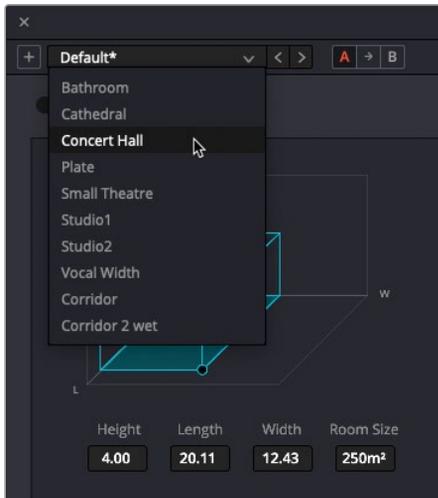
- 2 Trouvez l'effet de réverbération, puis faites-le glisser sur l'en-tête de la piste A9 dans la timeline.



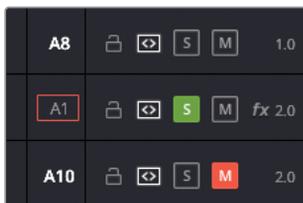
La fenêtre des commandes de réverbération s'ouvre automatiquement.



- 3 Dans le menu déroulant Préréglages (Presets) en haut à gauche de la fenêtre, choisissez le réglage Concert Hall.



- 4 Isolez la piste A9 et lancez la lecture pour entendre les effets de réverbération du piano.



ASTUCE Utilisez l'interrupteur rouge en haut à gauche de la commande de réverbération pour désactiver et activer l'effet. Vous pouvez ainsi entendre le plan avec ou sans l'effet.

- 5 Refermez les commandes de réverbération et isolez la piste A9.

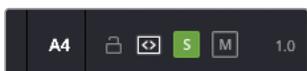
REMARQUE Dans la page Montage, pour accéder aux commandes d'un effet sonore appliqué à une piste, cliquez sur l'en-tête de la piste dans la timeline et ouvrez les effets dans l'inspecteur.

En ajoutant un effet à une piste, plutôt qu'à des plans individuels, l'effet de réverbération est appliqué à tous les plans. Pour savoir si une piste comporte un effet, regardez si l'en-tête comporte un badge FX, et en haut des commandes de la piste dans le mixeur.

Créer un effet « radio »

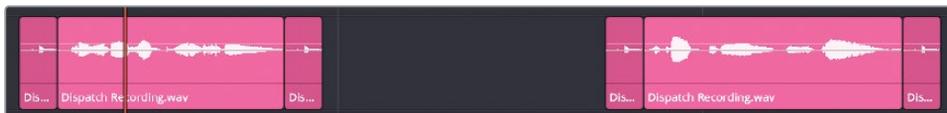
Maintenant que vous avez une meilleure compréhension du travail que requiert l'**illustration sonore** d'une scène, il est temps de régler l'audio provenant de la radio de l'agent. Dans ce cas, vous allez appliquer des réglages à l'EQ des plans avant de changer le niveau de la piste.

- 1 Placez la tête de lecture sur le premier marqueur de la timeline.
- 2 Cliquez sur le bouton Zoom détail (Detail zoom) ou ajustez le zoom de la timeline pour que vous puissiez clairement voir les trois premiers plans sur la piste A4.
- 3 Cliquez sur le bouton Mute de la piste A4 pour rallumer le son de la piste, et cliquez sur le bouton Solo de la piste A4 sur la même piste.



- 4 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images autour du marqueur.

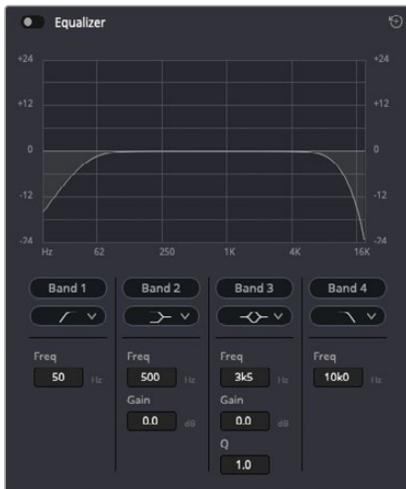
Cette partie de la timeline comporte un effet sonore au début et à la fin de la réplique de l'opérateur radio. Il correspond au bruit que font les radios quand elles reçoivent un signal. Les répliques de l'opérateur radio sont dites par un acteur et enregistrées directement dans Resolve. Cependant, vous aurez besoin de manipuler l'audio pour donner l'impression qu'il est bien émis par une radio.



REMARQUE Consultez [Le guide du débutant DaVinci Resolve 17](#) pour plus de détails sur l'enregistrement audio depuis la page Fairlight.

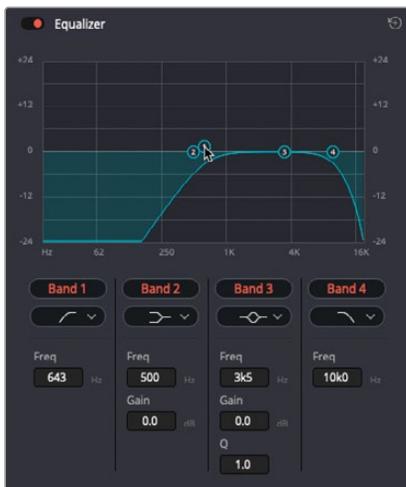
- 5 Dans la timeline, sélectionnez le plan **Dispatch Recording.wav** sur A4.

- Ouvrez l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Audio, et faites défiler la fenêtre jusqu'à voir les commandes EQ.



Dans DaVinci Resolve, chaque plan audio dispose d'un égaliseur paramétrique à quatre bandes qui peut être utilisé pour booster ou atténuer différentes plages de fréquence d'un plan.

- Activez l'EQ pour le plan sélectionné.
- Appuyez sur Cmd-/ (barre oblique) sur macOS ou Ctrl-/ (barre oblique) sur Windows pour activer la lecture en boucle, puis appuyez sur / (barre oblique) pour lire autour du marqueur. Écoutez la réplique plusieurs fois.



- Dans l'inspecteur audio, placez la commande Band 1 sur 650 Hz pour réduire les basses fréquences de ce plan.

- 10 Déplacez la commande Band 4 vers la gauche, autour de 1.5 kHz pour réduire les hautes fréquences.



Vous venez de réduire la plage de fréquences dans la voix, elle est donc un peu artificielle.

- 11 Tirez la commande Band 3 sur la zone entre les commandes Band 1 et 4 (autour de 1 kHz), puis tirez-la vers le haut, autour de +10 dB.



Cela booste la fréquence 1 kHz de 10 dB.

- 12 Lancez la lecture du plan pour voir les changements.

Vous vous rendez sans doute compte que la voix de l'acteur a perdu de sa chaleur dans les basses fréquences, et de son intensité dans les hautes fréquences. Elle semble bien provenir d'une petite radio.

Contrôler la dynamique

Pour affiner davantage la voix, vous pouvez réduire la **plage dynamique** des niveaux audio. La plage dynamique fait référence à la différence de niveau entre la partie la plus silencieuse et la plus bruyante du plan.

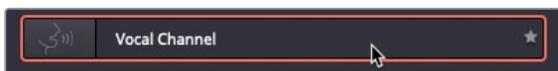


- 1 Positionnez la tête de lecture sur le premier marqueur dans la timeline et appuyez sur / (barre oblique) pour lire autour de l'image et regardez les vumètres dans le mixeur de la piste A4.

Quand vous aurez lu ce plan, vous verrez que la voix commence autour de -18 dBFS, puis augmente à -10 dBFS quand l'acteur dit « Caution ».

Cet effet naturel se produit quand les acteurs ou les voix off disent leur réplique. Pour réduire la plage dynamique et donner encore plus l'impression de superficialité au dialogue, vous pouvez ajouter un **compresseur**. Cela limite la plage dynamique du plan en aplatissant le haut.

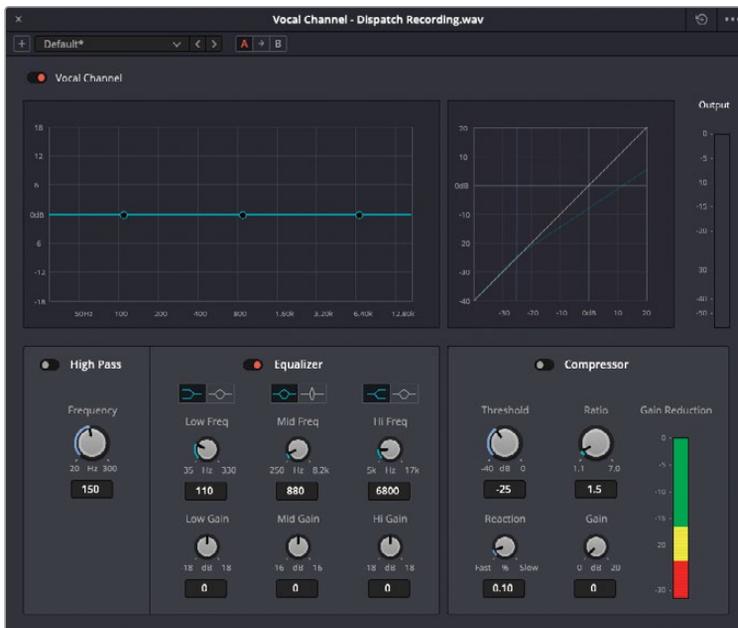
- 2 Ouvrez la bibliothèque d'effets, sélectionnez Fairlight FX et recherchez l'effet Vocal Channel.



- 3 Faites-le glisser sur le plan **Dispatch Recording.wav** dans la timeline.



Les commandes de l'effet s'ouvrent automatiquement.



L'effet Vocal Channel comporte deux sections. À gauche, vous reconnaissez sans doute les commandes d'EQ. La commande passe-haut peut être activée pour supprimer les basses fréquences. Les commandes d'EQ fournissent trois bandes de réglages additionnelles, identiques aux commandes d'EQ dans l'inspecteur Audio.

À droite se trouve le compresseur.

- 4 Cliquez sur l'interrupteur pour l'activer.

Les commandes du compresseur sont actives et le graphique indique comment les paramètres affectent l'audio.

- 5 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire autour du marqueur et regardez l'indicateur Sortie (Output).

En activant simplement la compression pour l'effet Vocal Channel, vous évitez à l'audio d'atteindre -10 dBFS. Au lieu de cela, l'audio atteint -12 dBFS. Il s'agit d'un tout petit changement, mais vous pouvez aller un peu plus loin.

- 6 Dans les commandes du compresseur, laissez le seuil sur -25.

Le seuil correspond au niveau où le compresseur commence à avoir un effet. Tous les audio en dessous de ce niveau ne seront pas affectés par la compression. Comme les répliques plus basses se situent autour de -18 dBFS, un seuil réglé sur -25 est suffisant.

- 7 Augmentez le ratio sur 7.

Le ratio correspond à la quantité de compression appliquée. La valeur par défaut 1.5 signifie que pour chaque 1.5 dB au-dessus du seuil, le compresseur augmente uniquement de 1 dB. Cela explique pourquoi le pic passe de -10 dBFS à -12 dBFS dès

que vous activez l'effet. En augmentant le ratio sur 7, cela signifie que pour chaque 7 dB au-delà de -25 dBFS (la valeur du seuil actuel), le compresseur ne l'augmentera que de 1 dB. Il s'agit d'un réglage un peu extrême, mais dans notre exemple, il fonctionne.

- 8 Appuyez de nouveau sur / (barre oblique) pour voir les résultats dans l'indicateur Sortie (Output).

Vous voyez désormais que la plage dynamique de ce plan n'a pas été éliminée. Le niveau audio a été **comprimé** vers le bas. Le son est donc beaucoup plus faible. Pour compenser cela, vous pouvez utiliser la commande de gain pour augmenter le niveau où vous en avez besoin.

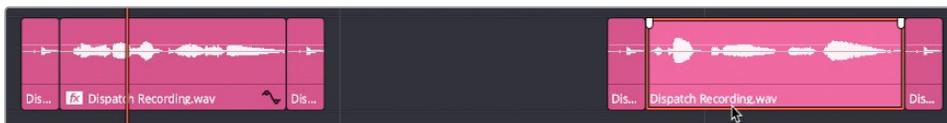
- 9 Réglez la commande du gain sur 6. Cela ramène le dialogue radio à un niveau plus adéquat.
- 10 Enfin, réglez la commande Réaction (Reaction) sur 0 (la compression commence donc immédiatement) avant de refermer les commandes Vocal Channel.



Copier et coller l'EQ et Fairlight FX

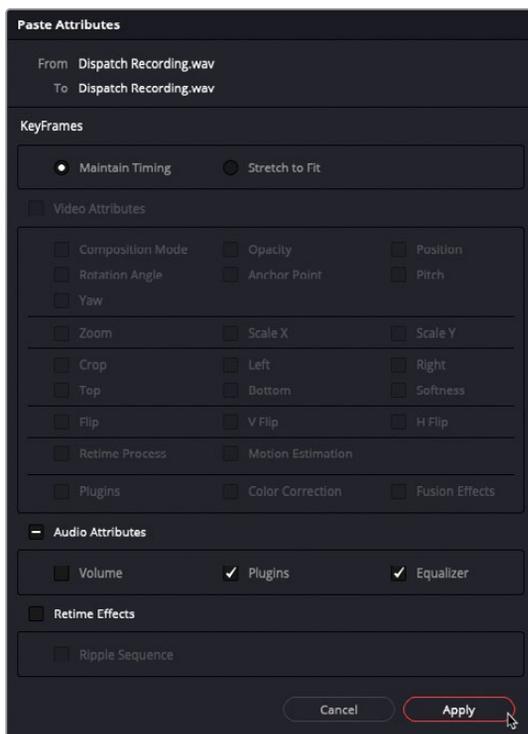
Maintenant que les fréquences et la plage dynamique de la première réplique dans le dialogue radio ont été modifiées, vous aurez besoin d'appliquer le même réglage à la deuxième réplique.

- 1 Sélectionnez **Dispatch Recording.wav** auquel vous avez appliqué l'EQ et choisissez Fichier > Copier (Edit > Copy) ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 2 Sélectionnez la deuxième réplique du dialogue dans A4 (le cinquième plan sur la piste) et choisissez fichier > Coller les attributs ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows).



La fenêtre apparaît.

- 3 Sélectionnez les paramètres Plug-in (Plugin) et Égaliseur (Equalizer), puis appuyez sur Appliquer (Apply).



Les paramètres d'effet Vocal Channel et d'EQ de la première réplique du dialogue sont

appliqués à la deuxième réplique.

- 4 Placez la tête de lecture de la timeline sur la deuxième réplique et appuyez sur / (barre oblique) pour entendre le changement.

Régler le niveau des pistes

Le dialogue radio commence à ressembler à quelque chose. Mais il faut aussi l'écouter avec les autres pistes de la scène. Dans ce cas, le dialogue radio n'a pas besoin d'être trop clair. Il n'est là que pour créer une tension dans l'échange avec l'agent.

- 1 Placez la tête de lecture sur le premier marqueur rouge de la timeline.
- 2 Sur la piste A4, cliquez sur le bouton Solo pour désactiver la piste.



- 3 Appuyez sur / (barre oblique) pour écouter cette réplique avec les autres éléments sonores.

Le dialogue radio fait partie d'un mix, mais le son est un peu trop fort, il faut donc le baisser.

Par contre, les plans de dialogue disposent de deux éléments sur la piste radio. L'un d'eux est le bruit sec et caractéristique d'une connexion radio. Si vous ajustez le niveau des plans de dialogue individuellement, vous devriez aussi baisser ce bruit. Il est donc préférable de régler le niveau de la piste A4.

- 4 Dans le mixeur, utilisez le curseur de niveau pour baisser les niveaux audio pour A4 d'environ -6 dB.



ASTUCE En haut des curseurs, vous pouvez voir le réglage relatif appliqué au niveau de la piste.

- 5 Une fois que vous avez appliqué vos changements, appuyez sur / (barre oblique) pour entendre les résultats.

Le dialogue radio est désormais mieux intégré dans la scène sans que vous ayez ajusté les niveaux des plans individuellement. Cela montre également les avantages d'avoir des pistes dédiées à différents types d'audio, ainsi que l'utilisation des niveaux dans le mixeur pour affiner le niveau des pistes, une fois les plans correctement équilibrés.

Simplifier le mix

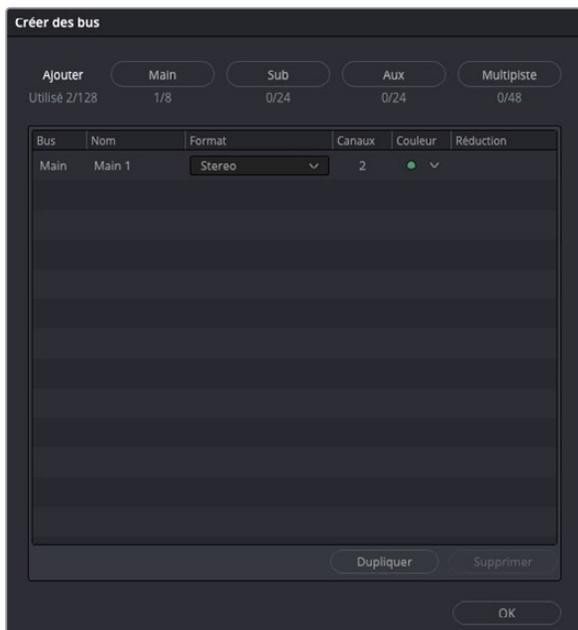
Il est maintenant temps de penser à la façon de régler les piste dans le mixeur. Comme vous savez que les niveaux des plans de dialogue sont bien réglés, ils n'auront pas besoin de grosses modifications. Cependant, vous devrez peut-être appliquer d'autres réglages aux pistes « atmos », en particulier Walla et Piano sur les pistes A7, A8, A9. Comme il s'agit d'une scène relativement simple avec un nombre de pistes limité, il est préférable de créer des *sous-groupes* (*Submix*).

Les sous-groupes permettent de contrôler plus précisément le mixage de l'audio. En effet, vous pouvez router différentes pistes sur des *bus* dans le mixeur. De cette façon, vous pouvez régler les niveaux de sortie de ces pistes routées avec un seul groupe de commandes.

Pour explorer le processus, vous allez créer trois sous-groupes pour les scènes de dialogue, dont celles des effets diégétiques et non diégétiques (y compris la musique).

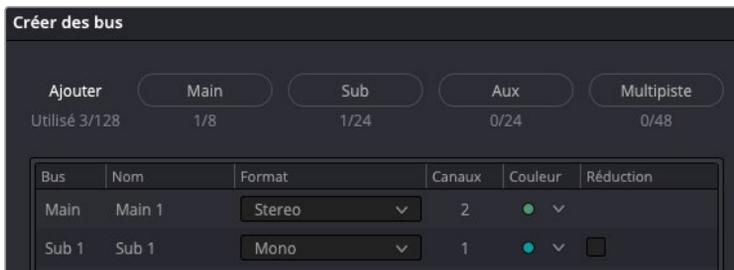
ASTUCE Vous pouvez créer jusqu'à 24 sous-groupes. Ils peuvent ainsi contrôler l'audio de plusieurs pistes, simplifiant grandement le mixage de timelines complexes.

- 1 Choisissez Fairlight > Créer des bus (Fairlight > Bus Format).
La fenêtre Créer des bus (Bus Format) s'ouvre.



REMARQUE Même si vous êtes sur la page Montage, vous pouvez accéder aux fonctionnalités Fairlight dans le menu Fairlight. En revanche, certaines options spécifiques de la page Fairlight ne seront pas disponibles.

- 2 Cliquez sur Sub pour ajouter le premier bus Sous-groupe.



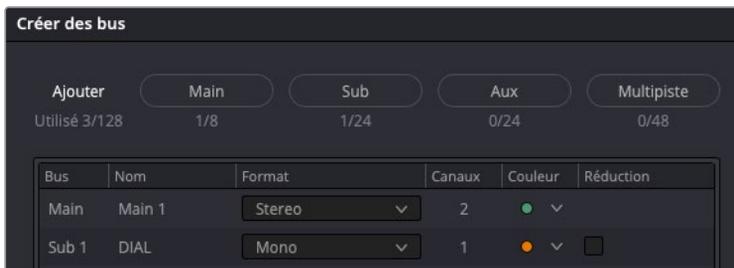
« Sub 1 » est ajouté à la liste des bus.

Comme vous allez utiliser ce sous-groupe pour les pistes de dialogue, il est préférable de le renommer.

- 3 Cliquez sur le champ Nom (Name) « Sub 1 » et saisissez **DIAL**.

REMARQUE « DIAL » signifie « DIALOGUE ». Préférez les mots courts, car ils sont plus faciles à lire dans le mixeur ou dans les en-têtes de la piste.

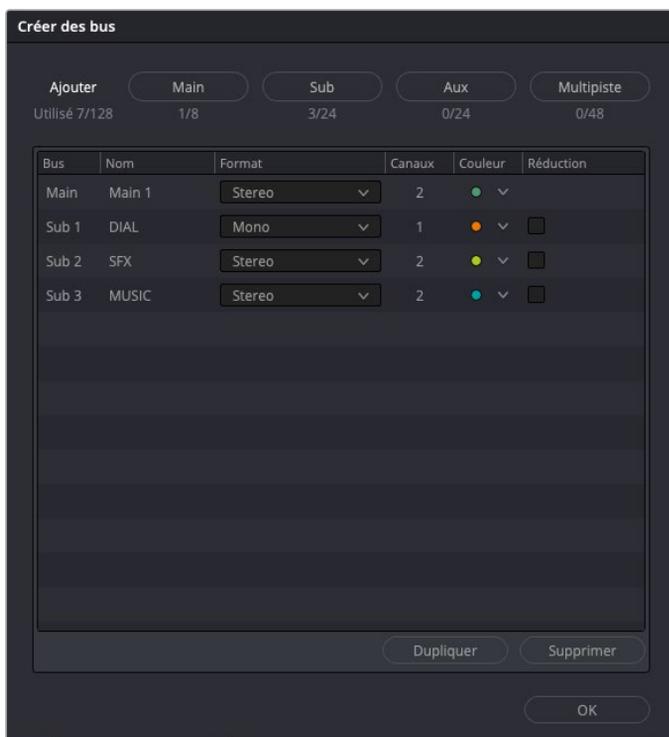
- 4 Laissez Format sur Mono (il s'agit du dialogue après tout), mais réglez la couleur sur orange.



REMARQUE Comme un mixeur Bus ne contient pas de plans audio, le changement de couleur permet uniquement de l'identifier rapidement dans le mixeur.

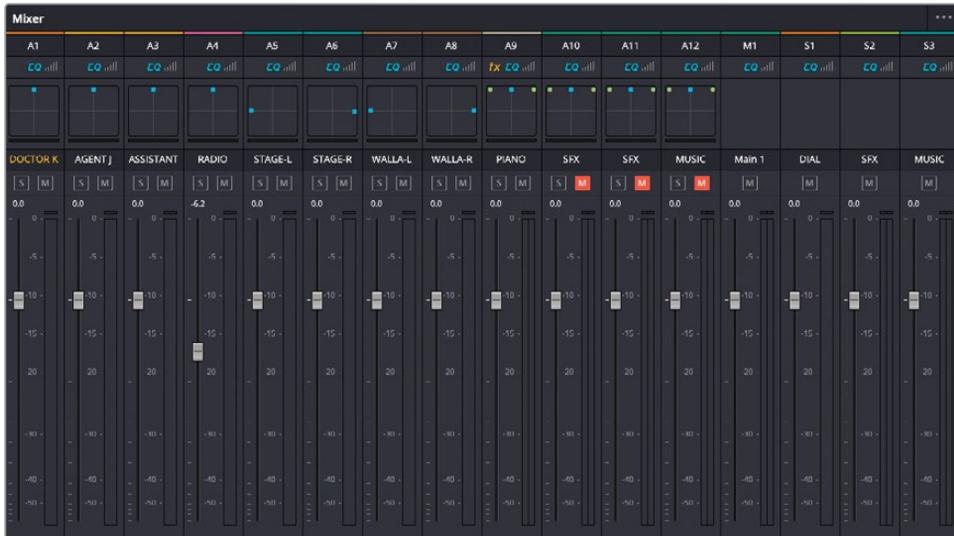
Vous allez devoir ajouter deux autres bus sous-groupe pour les effets diégétiques, non diégétiques et la musique.

- 5 Cliquez deux fois sur le bouton Sub pour ajouter Sub 2 et Sub 3.
- 6 Ensuite, renommez Sub 2 **SFX** et Sub 3 **MUSIC**.
- 7 Réglez leur format sur Stéréo.
- 8 Réglez la couleur de Sub 2 sur Citron vert (Lime) et Sub 3 sur Turquoise (Teal).



- 9 Cliquez sur OK pour sauvegarder les changements et refermer la fenêtre.

- 10 Dans le mixeur, tirez la zone de séparation à côté de la voie de canal Main 1 pour afficher les commandes de chaque sous-groupe.



Assigner les pistes aux bus

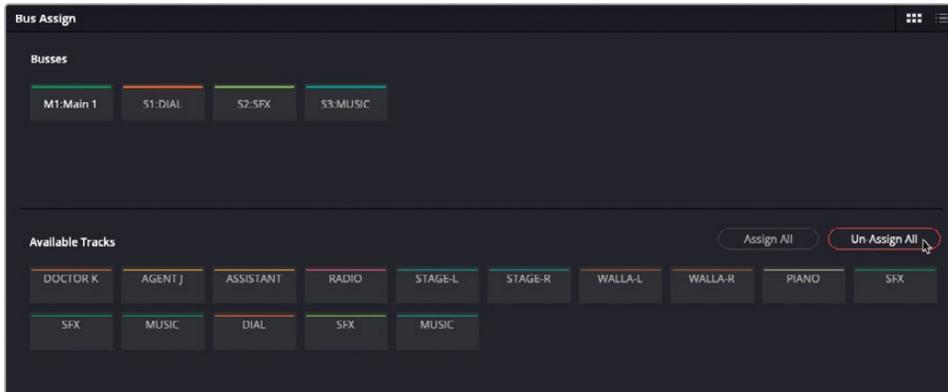
Vous avez créé trois sous-groupes supplémentaires dans cette timeline. Par contre, maintenant vous devez router l'audio de chacune des pistes sur le bus sous-groupe.

- 1 Choisissez Fairlight > Assigner les bus (Fairlight > Bus Assign) pour ouvrir la fenêtre.



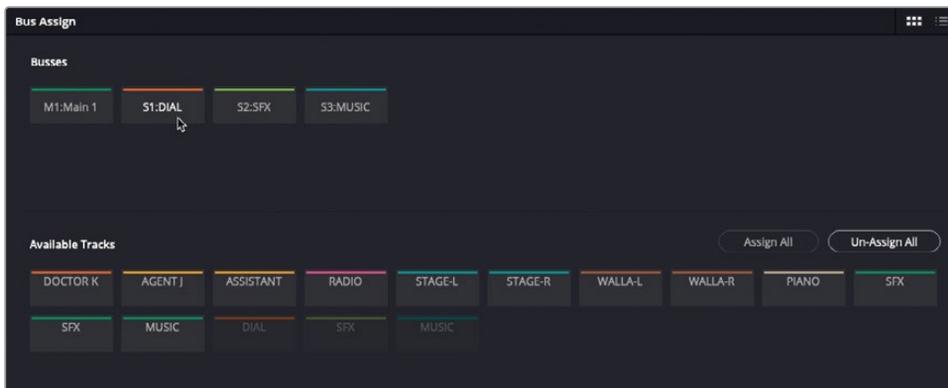
Cette fenêtre permet de voir et de changer la destination de l'audio une fois qu'il quitte la piste. Par défaut, toutes les pistes audio sont automatiquement routées sur la sortie Main 1 (M1). Il s'agit du mix que vous entendez quand vous lancez la timeline.

- 2 Cliquez sur Tout dé-assigner (Un-Assign All).

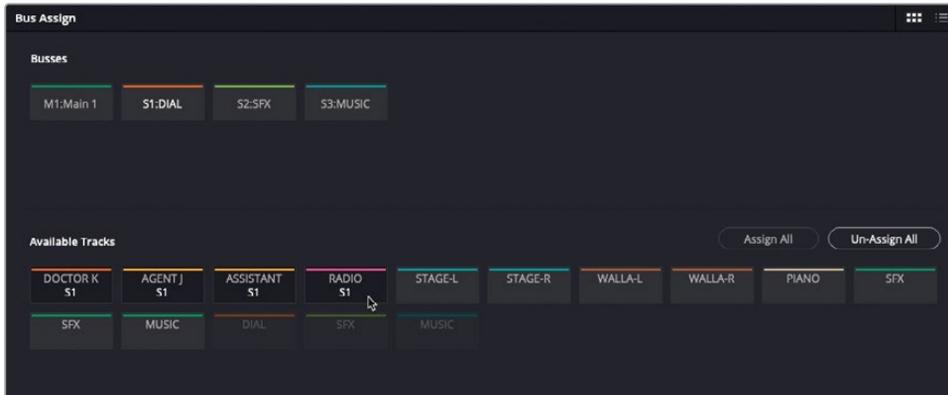


Maintenant que les pistes ne sont plus assignées à une destination, vous ne les entendrez plus. En effet, elles ne sont plus envoyées au bus M1.

- 3 Dans la section des bus en haut de la fenêtre Assigner les bus (Bus Assign), cliquez sur S1:DIAL pour le sélectionner.



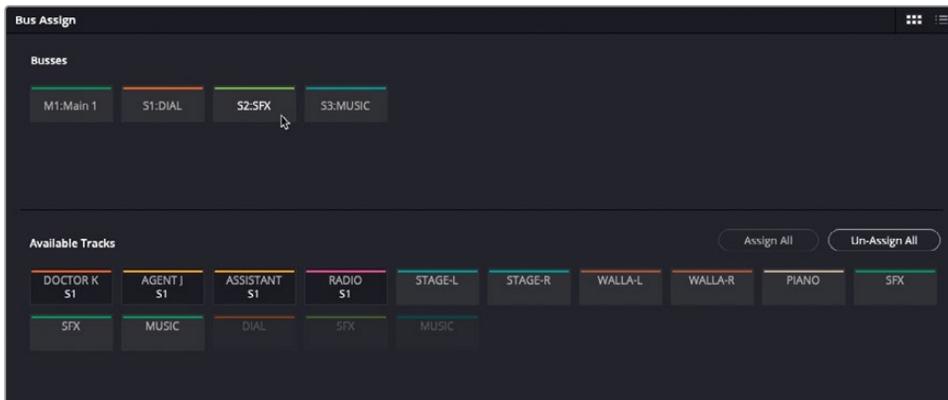
- 4 Dans la zone Pistes disponibles (Available Tracks), cliquez sur la piste de dialogue dans la timeline : Doctor, Agent J, Assistant, et Radio.



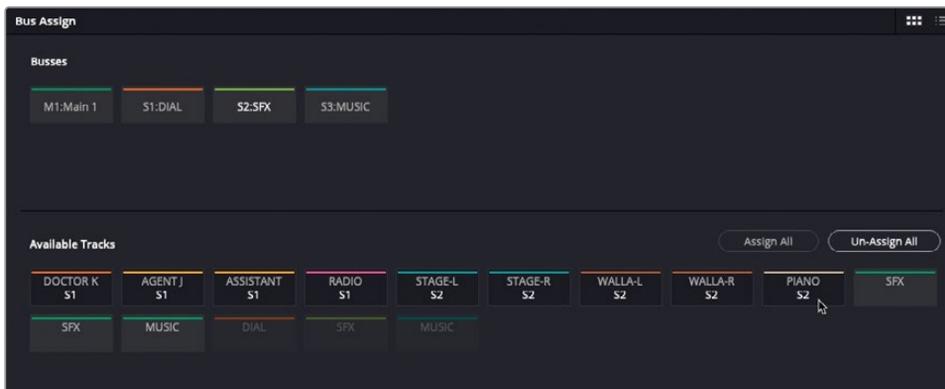
S1 apparait en dessous du nom de chaque piste pour savoir vers quel bus elle est routée.

REMARQUE Les pistes peuvent être envoyées vers plusieurs bus simultanément, il est donc possible qu'elles aient plusieurs destinations.

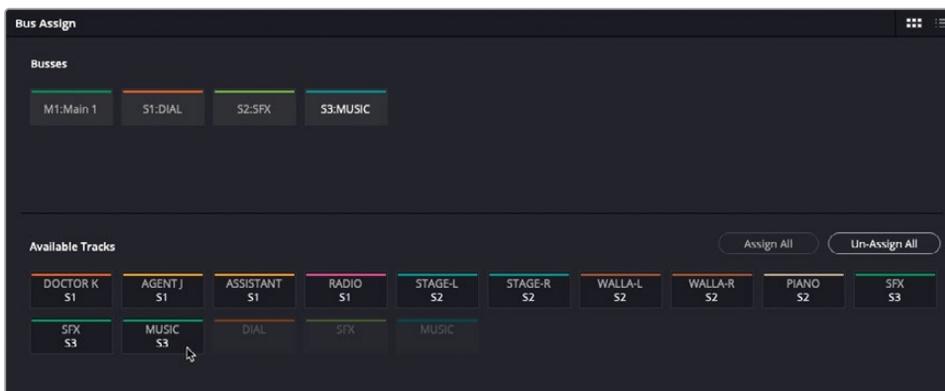
- 5 Dans la section Bus, cliquez sur S2:SFX et sélectionnez le bus sous-groupes SFX.



- 6 Cliquez sur les pistes qui contiennent un audio diégétique : STAGE, WALLA-L, WALLA-R, et PIANO.



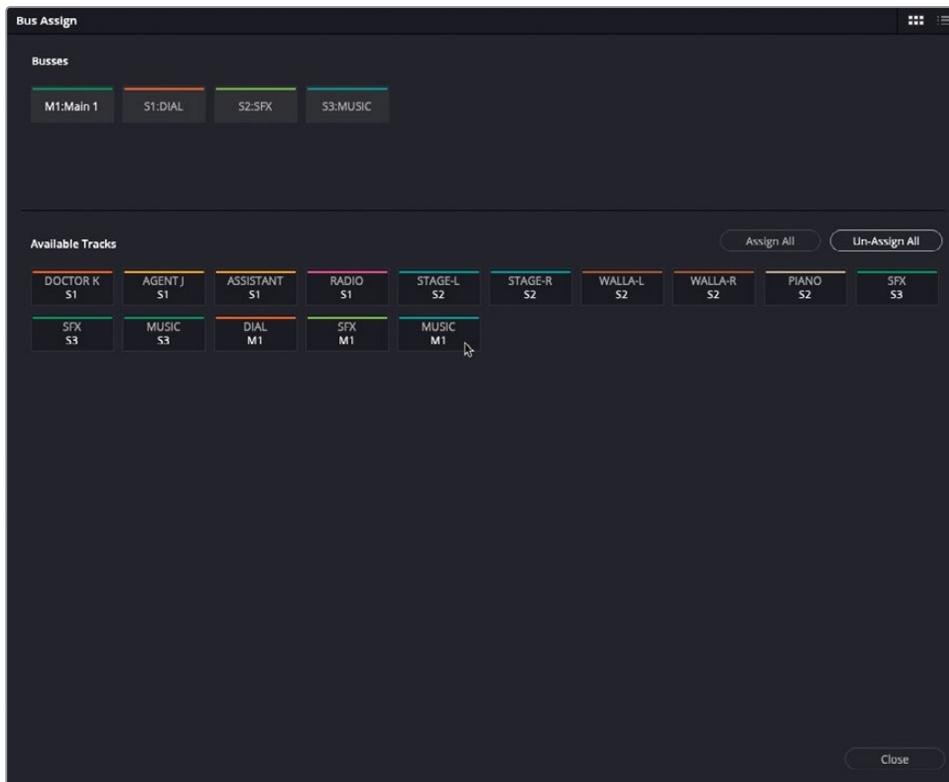
- 7 Cliquez sur le bus A3 pour sélectionner le bus sous-groupe final des effets non diégétiques et de la musique. Ensuite, cliquez sur les pistes SFX-1, SFX-2 et MUSIC pour les assigner à S3.



ASTUCE Pour supprimer une piste d'un bus en particulier, cliquez sur le bus dans la section Pistes disponibles (Available Busses) de la fenêtre Créer des bus (Bus Format), puis cliquez sur la piste en question. Les pistes déjà assignées au bus sélectionné seront supprimées.

Enfin, la timeline sera toujours silencieuse, sauf si vous routez les sous-groupes sur le bus Stereo Main 1

- 8 Dans la section Bus, cliquez sur le bouton M1:Main 1, puis cliquez sur DIAL, SFX, et MUSIC dans la section Pistes disponibles (Available Tracks).



- 9 Une fois assignée, cliquez sur Fermer (Close).

Mixer dans le mixeur

Vous avez sans doute l'impression que nous avançons à pas de fourmis, mais le résultat devrait commencer à être probant. Vous allez maintenant pouvoir facilement mixer l'audio de la scène en utilisant les commandes de chaque sous-groupe.

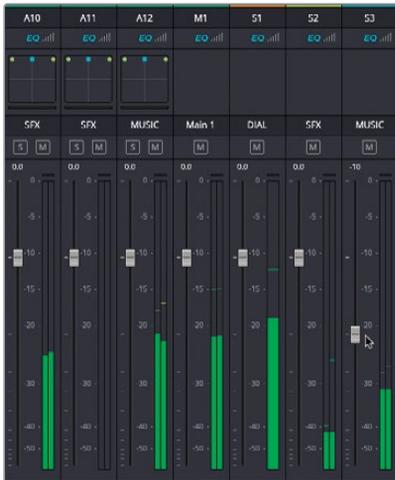
- 1 Dans le mixeur, rallumez le son des pistes A10, A11 et A12.

ASTUCE Faites Majuscule-clic sur l'une des pistes dont le son est coupé pour rallumer le son de toutes ces pistes.

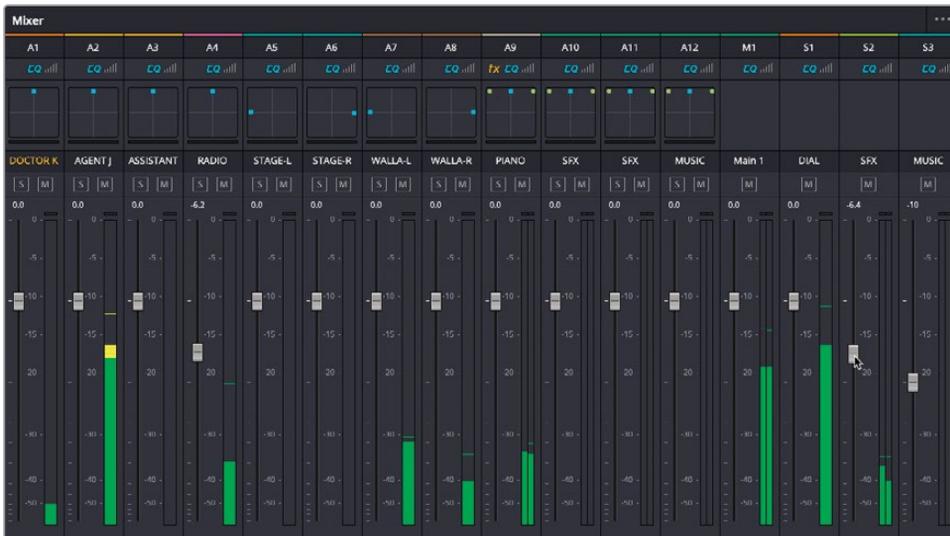
- 2 Lancez la lecture de la timeline du début, et écoutez attentivement les différents éléments de la bande-son.

Que vous disent vos oreilles ? Vous avez sans doute identifié que les effets sonores et la musique à la fin sont trop forts.

- Lancez de nouveau la lecture de la timeline et cette fois, utilisez le curseur sous-groupe Music pour réduire le niveau de -10 dB (ou au niveau qui vous semble convenir).



- En utilisant la même technique, vous allez régler le niveau du sous-groupe SFX Walla et Piano (si vous ne savez pas comment le régler, essayez -6 dB).



Comme vous pouvez le voir (et l'entendre), les sous-groupes sont beaucoup plus faciles à utiliser pour mixer l'audio de la scène. En outre, si vous voulez davantage de contrôle (par exemple, si vous trouvez que la piste de dialogue nécessite plus de changement), nous vous recommandons de régler le niveau d'une piste en particulier. Vous pouvez également rouvrir les plans et y apporter vos réglages directement.

Ajouter des Main

Maintenant que vous avez vu la puissance des bus sur DaVinci Resolve, mixer l'audio dans la timeline devrait être plus facile. Mais il existe un autre type de bus que le monteur devrait connaître : les bus Main.

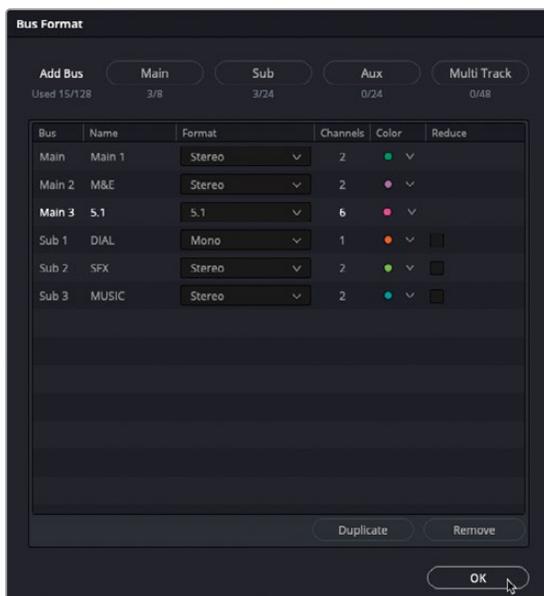
Les Main regroupent tous les audio, de toutes les pistes de la timeline, qui sont lus sur les haut-parleurs. Par défaut, toutes les timelines sont créées avec un seul Main stéréo, appelé Main 1. Cela signifie que tout l'audio de la timeline actuelle est mixé afin d'être lu sur l'un ou l'autre canal de sortie. Mais votre timeline peut avoir plusieurs Main pour différents Mix.

Dans les étapes suivantes, vous allez créer deux nouveaux bus Main pour cette timeline. Le premier servira à envoyer une version M&E (musique & effets) de la bande-son ; la seconde enverra un mix 5.1 surround de cette même bande-son.

- 1 Choisissez Fairlight > Créer des bus (Fairlight > Bus Format) pour rouvrir la fenêtre qui contient les sous-groupes.
- 2 Cliquez deux fois sur Main pour ajouter deux bus Main.

REMARQUE Vous pouvez avoir jusqu'à huit Main par timeline.

- 3 Changez le nom de Main 2 par **M&E**, le format par Stereo, et la couleur par Mauve (Purple).
- 4 Changez le nom de Main 3 par **5.1**, le format par 5.1, et la couleur par Violet (Purple).



- 5 Cliquez sur OK pour confirmer les changements.

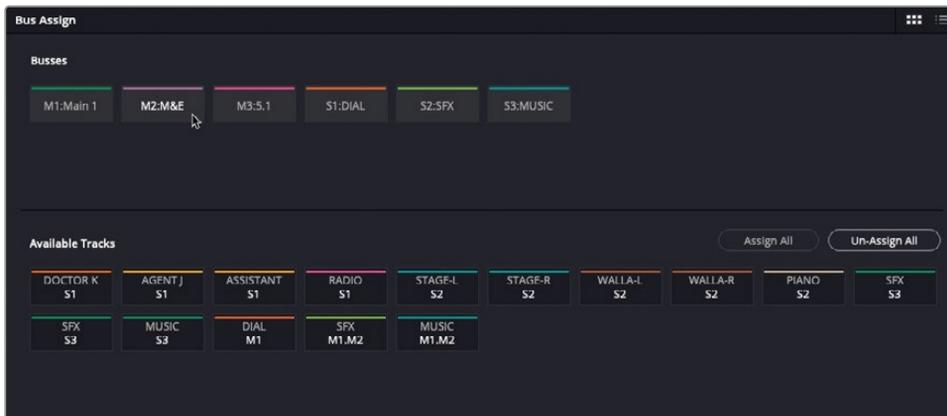
Les nouveaux canaux M2 et M3 apparaissent dans le mixeur, mais pour le moment, rien n'y est routé.



- 6 Choisissez Fairlight > Assigner les bus (Fairlight > Bus Assign).
- 7 Dans la section Bus, cliquez sur M2:M&E.

Ce Main correspond à la version M&E de la bande-son. Il comporte donc tout le mix de Main 1, sauf le dialogue. Cela permet de plus facilement doubler les films en langue étrangère.

- 8 Avec le Main M2:M&E sélectionné, cliquez sur les sous-groupes SFK et Music dans la section Pistes disponibles (Available Tracks).



Comme vous avez déjà réglé vos sous-groupes, vous n'avez pas à router chaque piste au nouveau Main, uniquement aux bons sous-groupes.

- 9 Sélectionnez le Main M3:5.1.
- 10 Cliquez sur les sous-groupes DIAL, SFX et MUSIC dans une section Pistes disponibles (Available Tracks) pour les envoyer vers le troisième Main de cette timeline.

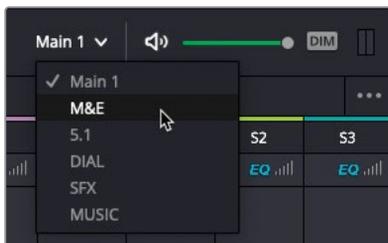


- 11 Cliquez sur Fermer (Close) pour appliquer les modifications.

Gérer les différents bus

Pour entendre les différents mix d'une même timeline, vous devez simplement changer le bus que vous êtes en train d'écouter dans la page Montage.

- 1 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la scène.
- 2 Dans le menu Control Room au-dessus de Mixeur, sélectionnez M&E.



Il s'agit de la bande-son qui ne contient pas de dialogue.

- 3 Sélectionnez DIAL dans le menu déroulant Control Room.
Vous écoutez uniquement le sous-groupe Dialogue de cette scène.
- 4 Réglez Control Room sur 5.1.



Vous écoutez ce mix en son surround. Malheureusement et sauf si vous avez un système surround branché à votre ordinateur, vous n'entendrez pas la différence. Par contre, vous pouvez voir les vumètres bouger dans le mixeur. Vous devez encore apporter des changements à la prise en charge de l'audio dans la timeline. En effet, trois canaux du Main 5.1 ne sont pas actifs, car les sous-groupes pour l'effet et la musique sont en stéréo.



- 5 Choisissez Fairlight > Créer des bus (Fairlight > Bus Format) pour ouvrir la fenêtre Créer des bus (Bus Format).
- 6 Réglez le format Sub 2 et Sub 3 en 5.1 et cliquez sur OK.

Créer des bus

Ajouter Main Sub Aux Multi piste

Utilisé 23/128 1/8 5/24 0/24 0/48

Bus	Nom	Format	Canaux	Couleur	Réduction
Main	Main 1	Stereo	2	●	<input type="checkbox"/>
Sub 1	M&E	Stereo	2	●	<input type="checkbox"/>
Sub 2	S1	5.1	6	●	<input type="checkbox"/>
Sub 3	DIAL	Mono	1	●	<input type="checkbox"/>
Sub 4	SFX	5.1	6	●	<input type="checkbox"/>
Sub 5	MUSIC	5.1	6	●	<input type="checkbox"/>

Dupliquer Supprimer

OK

En changeant les sous-groupes de Stéréo à 5.1, l'audio panoramique sera correctement routé.

7 Lancez de nouveau la timeline.

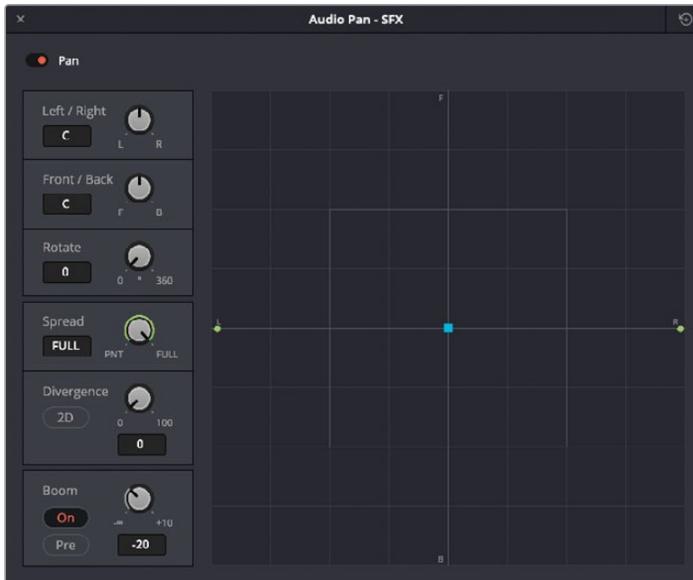
On voit maintenant que les deux canaux arrière du Main 5.1 sont utilisés (même si on ne les entend pas).



- 8 Agrandissez la fenêtre du Mixeur le plus possible pour bien voir comment les commandes du pan des pistes WALLA-L et WALLA-R sont configurées.
- 9 Tirez les poignées bleues de la piste PIANO vers le bas de la commande de pan de manière à ce qu'elle soit lue sur les haut-parleurs arrière. En 5.1, le son semble provenir de l'arrière.



- 10 Double-cliquez sur les commandes pan de la piste A10 SFX.
- 11 Réglez les commandes Avant/Arrière (Front/Back) sur C (Centre).
- 12 Dans les paramètres Boom, cliquez sur On pour envoyer l'audio vers le canal du caisson de basses (Subwoofer) et réglez le niveau sur -20.



13 Répétez les trois étapes précédentes pour les pistes A11 SFX et A12 MUSIC.



14 Lancez de nouveau la timeline pour voir comment les canaux Main 5.1 sont utilisés.

15 Réglez le menu Control Room sur Main 1 pour le mix stéréo.



Cet exercice vous montre à quel point il est facile de rediriger les canaux vers différentes configurations de haut-parleurs dans DaVinci Resolve 17.

Enregistrer l'automation dans Fairlight

Vous avez créé un mix très sophistiqué pour cette scène simplement avec les commandes audio disponibles dans la page Montage. Cependant, dans certaines circonstances, vous voudrez peut-être accéder à d'autres commandes que celles de la page Montage. Vous les trouverez sur la page Fairlight. Dans les deux derniers exercices de ce chapitre, vous allez apprendre à utiliser la page Fairlight pour enregistrer un changement de niveau en temps réel et contrôler les niveaux de Loudness.

Heureusement, pour utiliser ces fonctionnalités, vous n'avez pas besoin de toucher à la timeline. Les changements que vous apportez sur la page Fairlight sont instantanément reproduits dans la page Montage et vice versa. C'est l'un des avantages de travailler sur DaVinci Resolve.

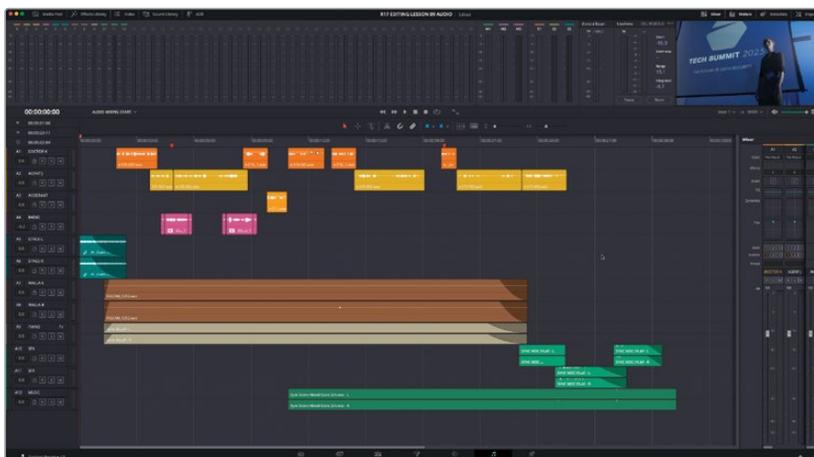
- 1 Cliquez sur la page Fairlight ou appuyez sur Majuscule-7.



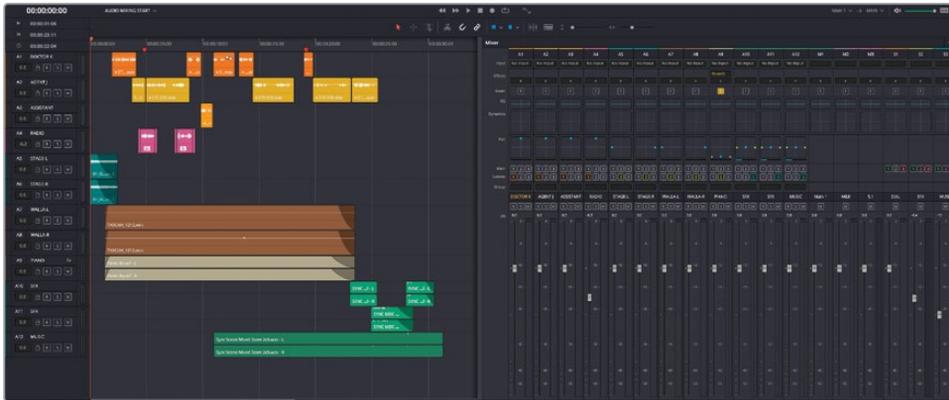
La page Fairlight s'ouvre.

ASTUCE Si vous aviez précédemment utilisé la page Fairlight, vous pouvez réinitialiser l'interface sur la disposition par défaut en choisissant Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout). Cela réinitialise la disposition des autres pages, nous vous recommandons donc de sauvegarder les dispositions que vous avez créées.

Les préférences des dispositions sauvegardent les dispositions de toutes les pages, et non de manière individuelle. N'oubliez pas de mettre à jour les dispositions déjà sauvegardées.



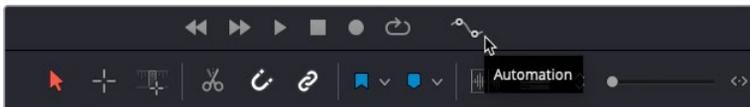
- 2 Agrandissez la fenêtre Mixeur pour afficher tous les bus dans la timeline.
- 3 Appuyez sur Majuscule-Z pour automatiquement redimensionner la timeline dans la fenêtre.



REMARQUE Plusieurs fonctionnalités de la page Montage fonctionnent comme sur la page Fairlight, vous devriez facilement vous y retrouver.

Pour régler le niveau du sous-groupe Music, vous allez activer les paramètres d'automatisation de la timeline.

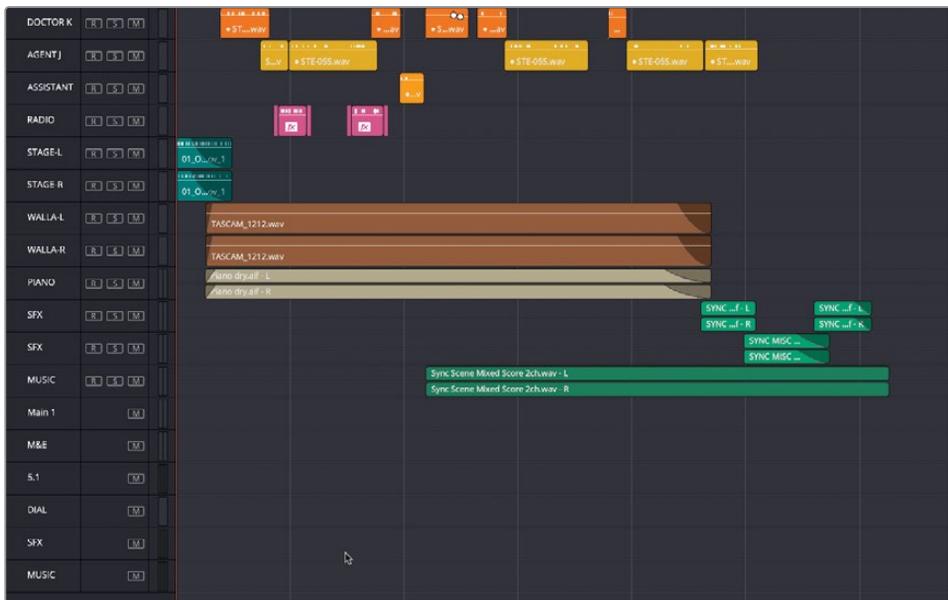
- 4 Dans les commandes de transport, cliquez sur le bouton d'automatisation.



La barre d'outils s'ouvre au-dessus des commandes de transport et de nouvelles pistes apparaissent dans la timeline pour chaque bus.

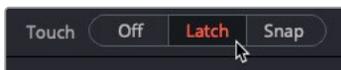


ASTUCE Appuyez sur Majuscule et tournez la molette de la souris pour régler la hauteur des pistes de la timeline, comme quand vous aviez ajusté les hauteurs des pistes de la page Montage.



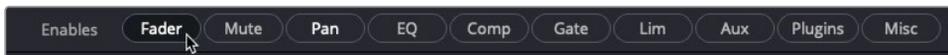
L'automation vous permet de choisir quelles commandes vous pourrez régler. Quand vous modifiez ces commandes pendant la lecture, les réglages sont enregistrés et appliqués en temps réel.

- 5 Dans la barre d'outils de l'automation, réglez l'option Touch sur Latch.



L'option Latch démarre l'enregistrement de l'automation dès que la commande activée est modifiée.

- 6 Dans la section Active (Enables), cliquez sur le bouton Fader.



Cela indique à Fairlight que vous ne voulez activer que l'automation pour les **faders**. Vous pouvez activer plus d'une commande à la fois : le pan, l'EQ, les plug-ins et les filtres Fairlight FX de la bibliothèque d'effets.

- 7 Placez la tête de lecture de la timeline juste avant le début de la musique sur A12.
- 8 Lancez la lecture de la timeline, et au moment où l'agent Jenkins dit sa dernière réplique : « We need you to tell us everything you know », tirez le fader du mixeur pour le sous-groupe MUSIC autour de +5 dB.



Quand vous sélectionnez le fader pour la première fois, il s'allume en rouge pour indiquer que les changements s'enregistrent.

- 9 Quand la scène se termine, arrêtez la lecture.

Le fader s'allume alors en vert pour indiquer que l'automation a été enregistrée.



- 10 Placez la tête de lecture sur le deuxième marqueur et lancez la lecture pour revoir les changements.

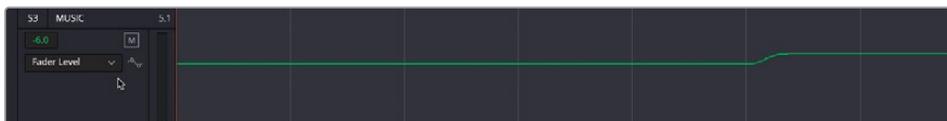
Au moment de la réplique de l'agent du FBI, vous remarquez que le fader pour le sous-groupe music se met à bouger.

REMARQUE Au besoin, vous pouvez réenregistrer les automatisations en lançant de nouveau la timeline et en modifiant les réglages sur les commandes activées. Autrement, vous pouvez changer le mode Write en mode Trim pour enregistrer les changements relatifs aux précédentes données d'automation enregistrées.

Visualiser et régler l'automatisation

Vous pouvez voir les courbes d'automatisation enregistrées pour toutes les pistes et bus dans la timeline. Vous pouvez aussi utiliser cette courbe pour régler l'automatisation manuellement au besoin.

- 1 Dans la timeline Fairlight, utilisez le curseur vertical du zoom ou appuyez sur Majuscule et tournez la molette de la souris pour augmenter la hauteur des pistes de la timeline.
- 2 Allez en bas de la timeline où se trouvent les pistes de bus M1, M2, M3, ou S1, S2, S3.
- 3 Pour la piste sous-groupe MUSIC (S3), cliquez sur le menu d'automatisation et choisissez Niveau du fader (Fader Level).



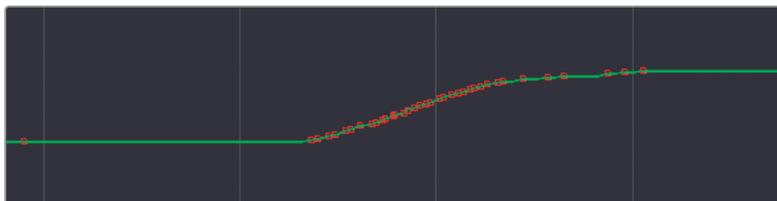
La courbe d'automatisation du fader est affichée sur la piste S3.

Vous pouvez régler cette courbe avec les outils Crayon (Pencil) ou Plage de sélection (Select Range).

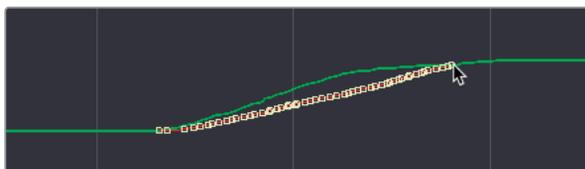
- 4 Sélectionnez l'outil Crayon (Pencil) dans la barre d'outils de la timeline.



Quand les outils d'automatisation sont sélectionnés, la courbe d'automatisation active affiche les points de contrôle actifs.



- 5 Avec le crayon, redessinez simplement la courbe en cliquant et en tirant la souris.



- 6 Autrement, vous pouvez sélectionner l'outil Plage de sélection (Select Range) pour sélectionner un point de contrôle en cliquant dessus, ou une plage de points en sélectionnant une zone de la courbe. Les points de contrôle sélectionnés peuvent être ajustés ensemble ou supprimés en appuyant sur Supprimer.



REMARQUE Si vous masquez la barre d'outils de l'automatisation, toute automatisation enregistrée est désactivée. Afin de réactiver l'automatisation, ouvrez simplement la barre d'outils. Pour éviter les enregistrements involontaires, réglez le menu Touch sur Off.

Mesurer l'intensité sonore

Une autre fonctionnalité que les monteurs doivent connaître sur la page Fairlight est la possibilité d'analyser le Loudness intégré du mix global. Il s'agit d'un élément important qui permet d'envoyer le fichier final dans les spécifications audio attendues.

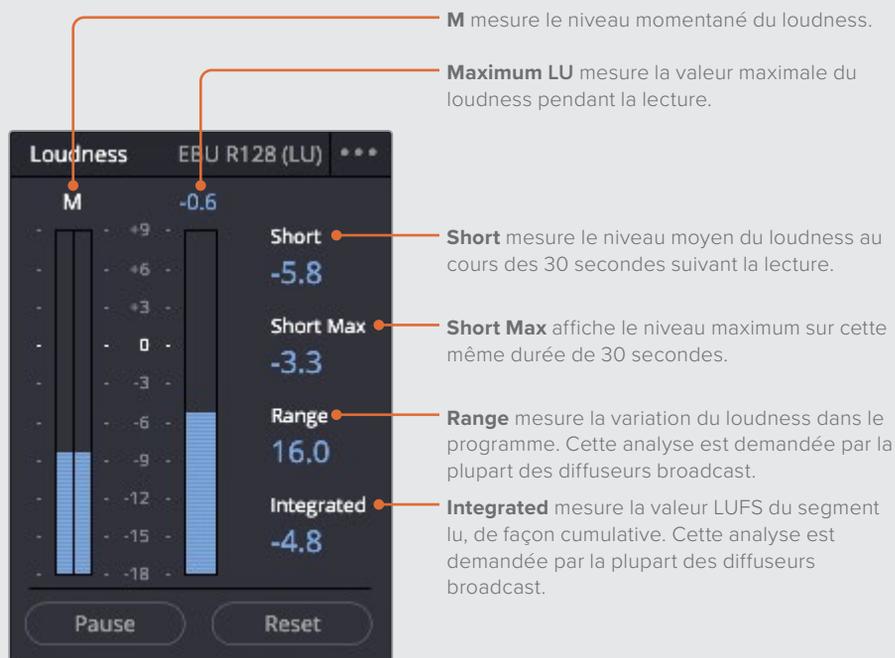
Auparavant, le standard broadcast reposait sur le niveau le plus élevé de la bande-son. Tant que le signal audio ne dépassait pas ce niveau, il passait le contrôle qualité. Les publicités sur lesquelles une forte compression avait été appliquée comportaient donc une plage dynamique peu étendue et un niveau sonore des voix doublées trop élevé.

Pour éviter ce genre de problème, de nouveaux standards de loudness ont été mis en place pour les programmes radio et télé, sans considération pour la durée ou le type de programmes. En Amérique du Nord et dans certains pays d'Asie, le niveau cible doit être inférieur ou égal à -24 LUFS (unités d'intensité sonore par rapport à une pleine échelle nominale) alors qu'en Europe, le niveau doit être inférieur ou égal à -23 LUFS. Les films projetés au cinéma, les bandes-annonces et les vidéos diffusées en ligne suivent des standards différents.

Dans cet exercice, vous allez vérifier l'affichage du paramètre Integrated loudness. Il doit se trouver à +/- 0.5 de -23 LUFS.

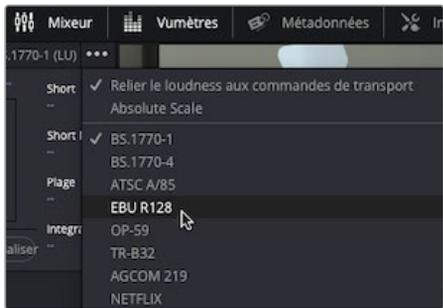
Appareils de mesure de l'intensité sonore

Sur la page Fairlight, les outils de mesure et les chiffres qui les accompagnent fournissent des indications de loudness utiles.



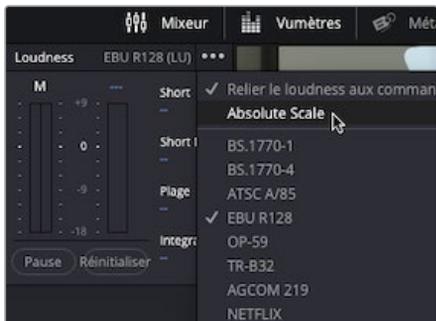
- M affiche le loudness momentané au niveau de la tête de lecture.
- L'outil de mesure du loudness affiche la somme de tous les canaux pendant toute la durée de la lecture. Le chiffre situé en haut de cet outil indique la valeur LU maximale enregistrée sur la plage lue.
- Short affiche le loudness sur une plage de 30 secondes.
- Short Max affiche le niveau de crête maximal de la plage lue.
- Range affiche la variation du loudness dans le programme.
- Integrated affiche le loudness moyen sur l'ensemble de la plage. Ces valeurs sont réglées sur -23 LUFs et -24 LUFs, comme préconisées par les diffuseurs.

- 1 Cliquez sur le menu Options du Loudness.



Une liste d'option d'exportation apparaît en fonction de différents standards de Loudness, y compris ATSC A/85 (pour les États-Unis), EBU R128 (pour le Royaume-Uni et l'Europe), OP-59 (pour la Nouvelle-Zélande et l'Australie), TR-B32 (pour le Japon), et une option spécifique pour Netflix.

- 2 Sélectionnez EBU R128 pour régler le Loudness sur les standards européens.
- 3 Cliquez de nouveau sur le menu Option du Loudness et choisissez Absolut.



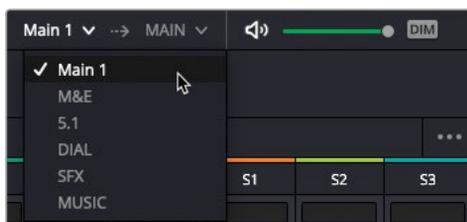
Une fois ces réglages sélectionnés, les vumètres du Loudness sont mis à jour. Dans notre cas, comme vous avez sélectionné EBU R128, les vumètres affichent un niveau de -23 LUFS.



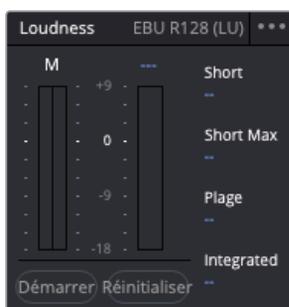
Lancer l'analyse

Maintenant que le niveau du Loudness est bien réglé, il est temps de voir si les niveaux correspondent bien au standard. Pour que Fairlight puisse analyser le Loudness d'une scène mixée, vous devez lire la timeline en arrière en temps réel.

- 1 Cela permet de bien analyser le Main. Sélectionnez Main 1 dans le menu déroulant au-dessus du mixeur.



- 2 Placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 3 Sur le vumètre du loudness, cliquez sur Réinitialiser (Reset), puis sur Démarrer (Start).

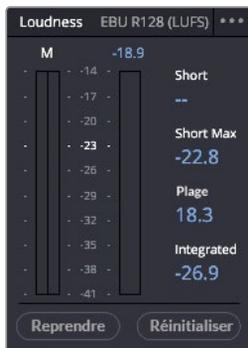


- 4 Lisez le plan du début à la fin. Pendant la lecture, regardez bien le niveau du paramètre Integrated pour vérifier si l'échelle du loudness (-23 LUFS) reste proche de 0. Quand la scène est terminée, interrompez la lecture.

Le résultat est-il satisfaisant ? Avez-vous bien réglé les niveaux Integrated sur -23 LUFS ? Ne vous inquiétez pas si ce n'est pas parfait pour le moment, avec l'expérience, vos réglages seront de plus en plus précis. De nombreux broadcaster acceptent aussi le niveau Integrated de +/- 0.5LUFS par rapport au niveau cible. Donc si le réglage se situe entre -23.5 LUFS et -22.5 LUFS, c'est bon. Si votre réglage n'est pas dans cette plage, vous devrez appliquer une petite correction.

Bien qu'elles analysent et mesurent l'audio différemment, les unités de loudness (LU) et les décibels (dB) sont univoques. Il est donc facile de régler les faders quand vous réglez le niveau du loudness Integrated. Par exemple, si ce loudness affiche -21 LUFS après avoir lu le programme, vous pouvez utiliser le fader master pour réduire le niveau de -2 dB et ainsi atteindre -23 LUFS.

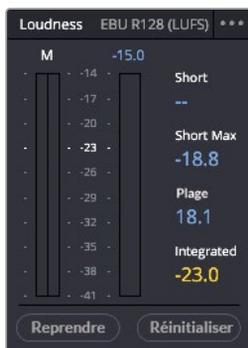
- 5 Dans le mixeur, augmentez ou réduisez le fader Main 1 de la quantité voulue. Dans l'exemple ci-dessous, le niveau de Loudness Integrated est de -26.9 LUFS, il faut donc ajuster le fader Main 1 de +3.9 dB.



- 6 Réglez le fader Main et positionnez la tête de lecture de la timeline au début de la scène.
- 7 Sur le vumètre du loudness, cliquez sur Réinitialiser (Reset), puis sur Démarrer (Start).



- 8 Lancez de nouveau la scène et voyez le résultat.



Petit truc en plus

Maintenant que vous savez mesurer le Loudness de votre mix, vous allez mesurer le Main 5.1 pour l'exporter vers Netflix.

- Dans le menu déroulant Control Room, vérifiez que vous êtes bien en train de contrôler le Main 5.1.
- Assurez-vous que vous avez sélectionné le standard d'exportation NETFLIX dans le menu Options du Loudness. Le niveau cible Integrated de Netflix est réglé sur -27 LUFS (+/-2LU).
- Souvenez-vous de réinitialiser et de démarrer le vumètre du loudness avant de lancer la lecture.
- Pour avoir les valeurs les plus précises, lisez la scène du début à la fin.

Félicitations ! Vous venez de réaliser une bande-son professionnelle grâce à votre logiciel DaVinci Resolve. Nous espérons que ce chapitre vous a permis de mieux comprendre le potentiel de la postproduction audio, ainsi que des outils disponibles sur DaVinci Resolve 17.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? La normalisation des niveaux audio permet de vous assurer que l'audio est au bon niveau.
- 2 Vrai ou faux ? Vous pouvez changer la vitesse du plan audio dans la page Montage.
- 3 Vrai ou faux ? Vous pouvez uniquement couper ou isoler le son dans l'en-tête de la piste.
- 4 Quelle fenêtre permet d'ajouter et de supprimer différents sous-groupes ?
 - a) La fenêtre Assigner les bus (Bus Assign)
 - b) La fenêtre Créer des bus (Bus Format)
 - c) La fenêtre Routage des bus (Bus Routing)
- 5 Vrai ou faux ? Les effets Fairlight doivent être appliqués dans la page Fairlight.

Réponses

- 1 Faux. La normalisation de l'audio règle le niveau du plan, pour que le pic soit au niveau indiqué.
- 2 Vrai. Pour régler la vitesse des plans audio, faites un clic droit sur le plan et choisissez Modifier la vitesse du plan (Change Clip Speed).
- 3 Faux. Vous pouvez aussi utiliser les mêmes commandes dans le Mixeur.
- 4 b) La fenêtre Créer des bus (Bus Format) permet d'ajouter, de changer et de supprimer les différents bus, dont les sous-groupes.
- 5 Faux. Les effets Fairlight sont disponibles dans la bibliothèque d'effets dans les pages Cut, Montage et Fairlight.

Chapitre 10

Exporter les projets

Lorsque vous êtes prêt à exporter un projet, que vous ayez ou non fini, vous devrez configurer les paramètres sur la page Exportation de DaVinci Resolve.

Le but de ce chapitre est de vous apprendre à ajouter, formater et inclure des sous-titres et des sous-groupes audio au fichier final.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

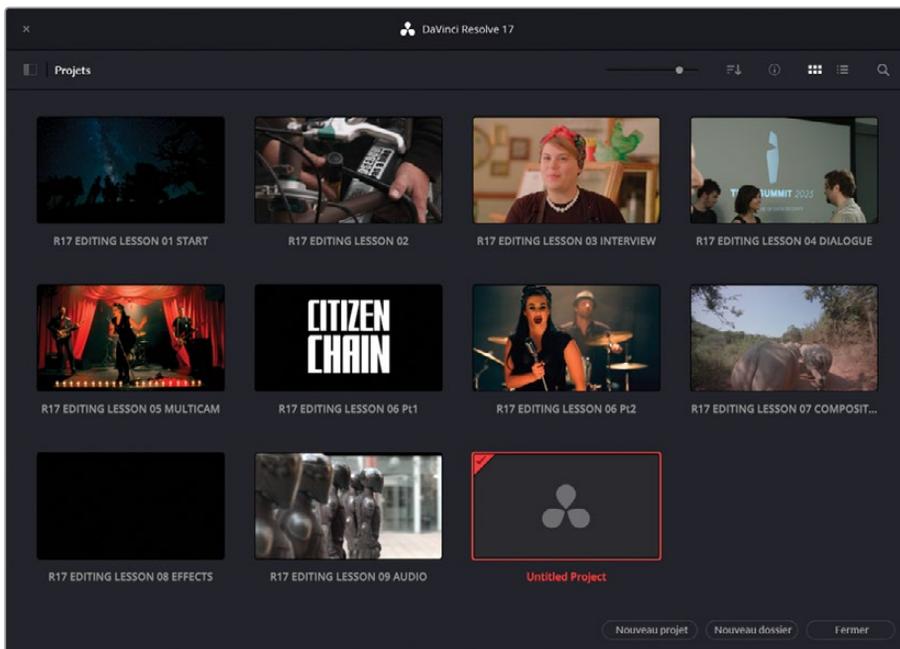
Objectifs

Préparer les projets	522
Exportation rapide	525
Reformater pour des formats d'image différents	531
Cadrage intelligent (Studio uniquement)	541
Travailler dans la page Exportation	544
Exporter le format AAF pour Pro Tools	547
Ajouter des sous-titres	549
Exporter avec des sous-titres	564
Exporter les pistes audio	565
Exporter et modifier des tâches provenant de différents projets	568
Gérer les médias des timelines	573
Révision	577

Préparer les projets

Dans ce chapitre, vous allez utiliser les trois projets sur lesquels vous avez déjà travaillé. Vous allez commencer par importer les trois projets dans des dossiers différents du Gestionnaire de projet (Project Manager).

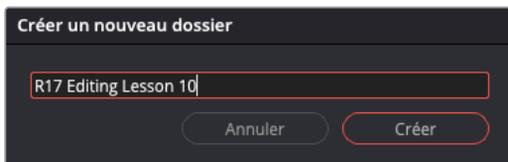
- 1 Ouvrez DaVinci Resolve 17.



- 2 Dans le Gestionnaire de projet (Project Manager), cliquez sur Nouveau dossier (New Folder).



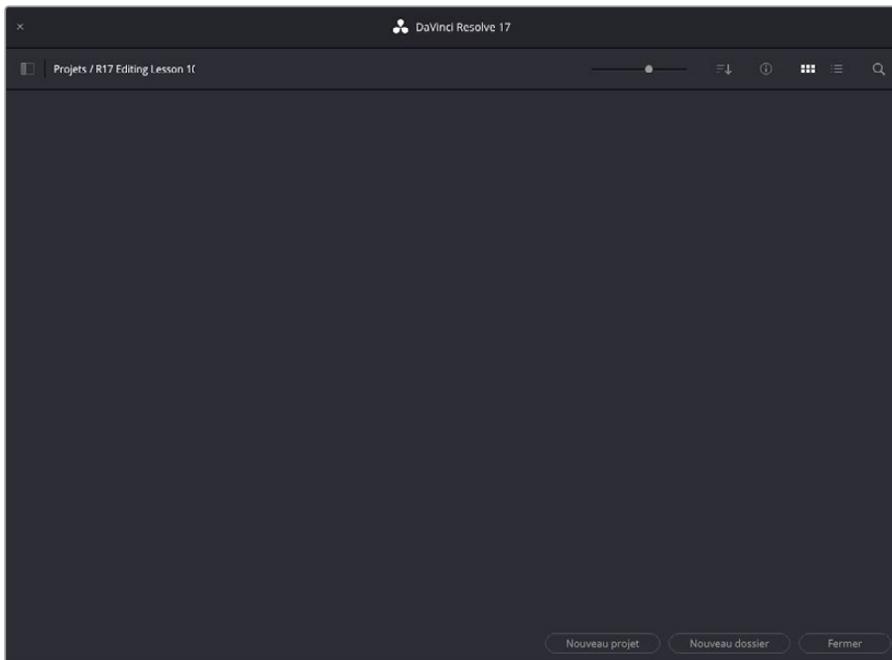
- 3 Dans la fenêtre Créer un nouveau dossier (Create New Folder), saisissez **R17 Editing Lesson 10** et cliquez sur Créer (Create).



Un nouveau dossier est créé dans le Gestionnaire de projet (Project Manager).

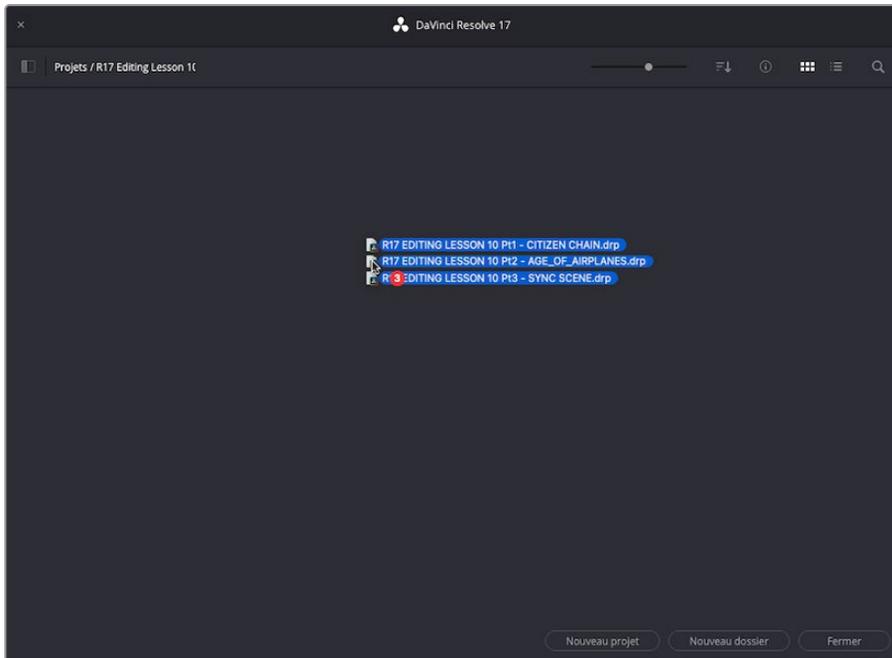


- 4 Faites un double clic sur le dossier R17 Editing Lesson 10 pour l'ouvrir.

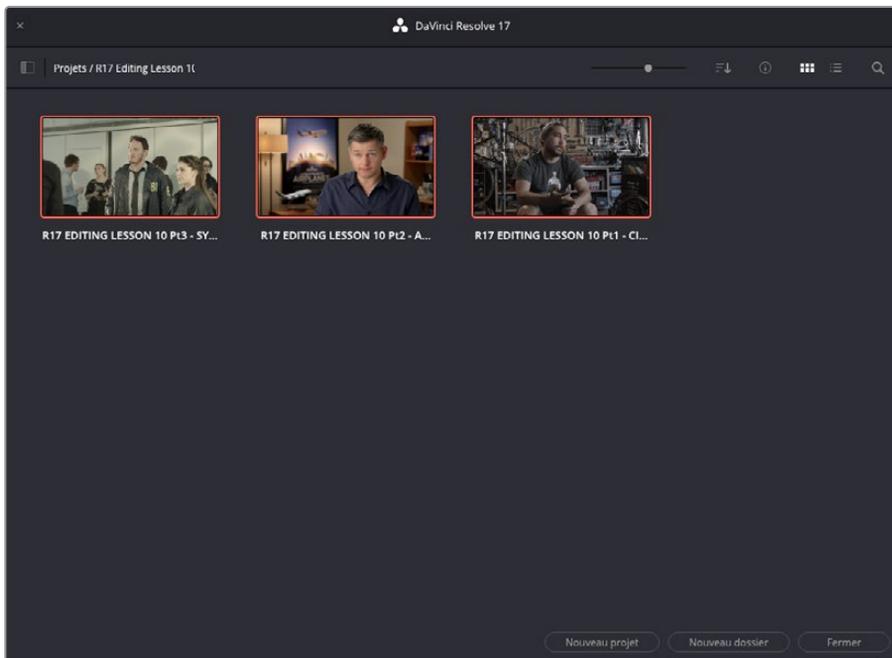


ASTUCE Vous pouvez utiliser le chemin en haut à droite pour retourner dans le dossier.

- 5 Ouvrez le Finder (macOS) ou Explorer (Windows) et allez sur R17 Editing/Lessons/ Lesson 10 Delivery.
Ce dossier contient plusieurs fichiers dont vous aurez besoin pendant le chapitre.
- 6 Sélectionnez les trois projets DaVinci Resolve (**R17 EDITING LESSON 10 Pt1 – CITIZEN CHAIN.drp**, **R17 EDITING LESSON 10 Pt2 - AGE_OF_AIRPLANES.drp** et **R17 EDITING LESSON 10 Pt3 - SYNC SCENE.drp**) puis faites-les glisser dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).



Chacun des projets est importé dans le Gestionnaire de projet (Project Manager). Vous êtes désormais prêt à accomplir les autres exercices de ce chapitre.



Exportation rapide

La première option d'exportation permet d'explorer la fonction Exportation rapide (Quick Export). Cette option est utile pour accéder rapidement aux pages Cut, Montage, Étalonnage et Fairlight et peut servir à exporter rapidement un fichier sans devoir faire des réglages trop poussés. En outre, vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour télécharger des vidéos sur les plateformes de streaming.

- 1 Faites un double-clic sur le projet **R17 EDITING LESSON 10 Pt1 – CITIZEN CHAIN** pour l'ouvrir et reliez les fichiers.

Il s'agit d'une version du film *Citizen Chain* montée sur la page Cut.

- 2 Au besoin, cliquez sur la page Cut ou sur Majuscule-3.

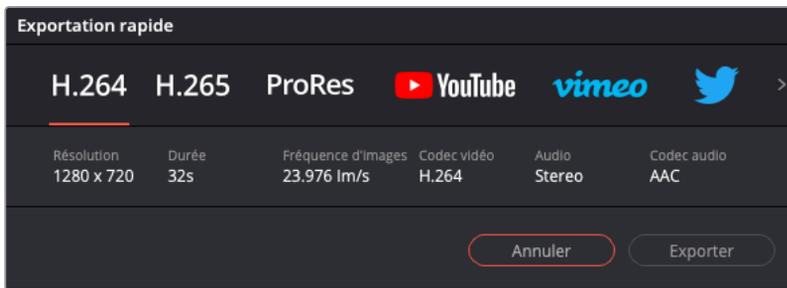


- 3 En haut à droite de la page Cut, appuyez sur le bouton Exportation rapide (Quick Export).



REMARQUE La fenêtre Exportation rapide (Quick Export) est également accessible depuis la page Cut, Montage, Étalonnage et Fairlight, en choisissant Fichier > Exportation rapide (File > Quick Export).

La fenêtre Exportation rapide (Quick Export) est réglée avec les options par défaut.



REMARQUE Sur les ordinateurs Windows, il n'est pas possible d'exporter les fichiers ProRes QuickTime.

4 Au besoin, sélectionnez le préréglage H.264.

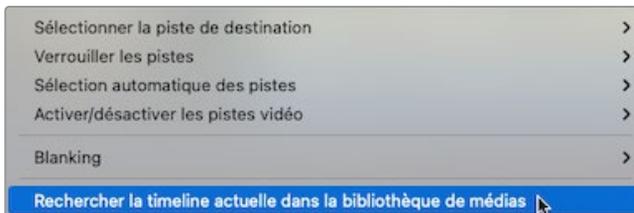
Les informations concernant le fichier créé seront listées sous le préréglage sélectionné. On trouve la résolution, la durée, la fréquence d'images et les codecs vidéo et audio.

ASTUCE Vous pouvez régler les points d'entrée et de sortie dans la timeline si vous n'avez pas besoin d'exporter la timeline en entier.

Dans ce cas, par contre, le client vous a demandé d'exporter le fichier en 720p HD. Malheureusement, vous ne pouvez pas écraser les paramètres d'exportation rapide dans cette fenêtre.

5 Cliquez sur Annuler (Cancel) pour annuler l'exportation.

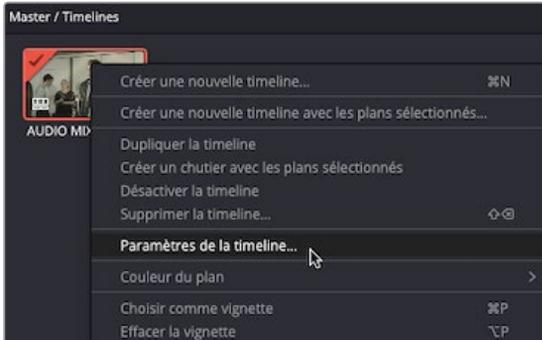
6 Choisissez Timeline > Rechercher la timeline actuelle dans la bibliothèque de médias (Timeline > Find Current Timeline in Media Pool).



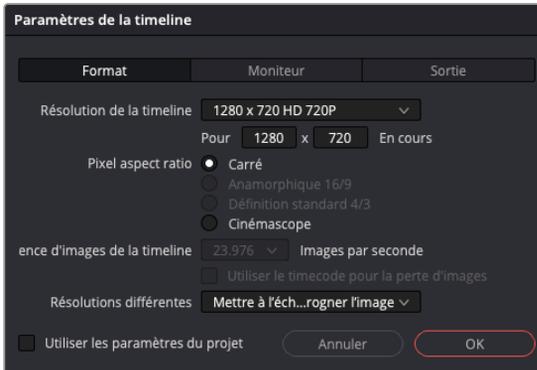
La timeline actuelle est affichée dans la bibliothèque de médias.



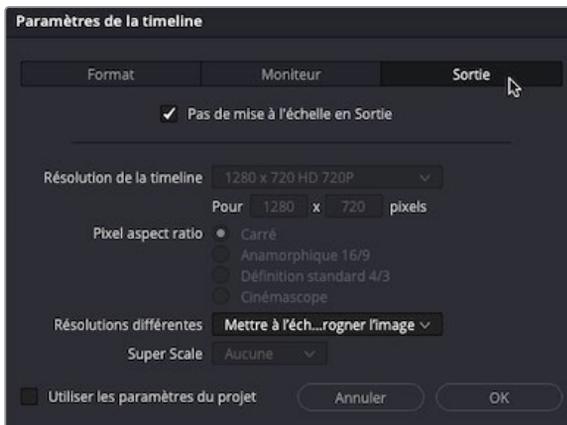
- 7 Faites un clic droit sur la timeline **Citizen Chain Final** et choisissez Paramètres de la timeline (Timeline Settings).



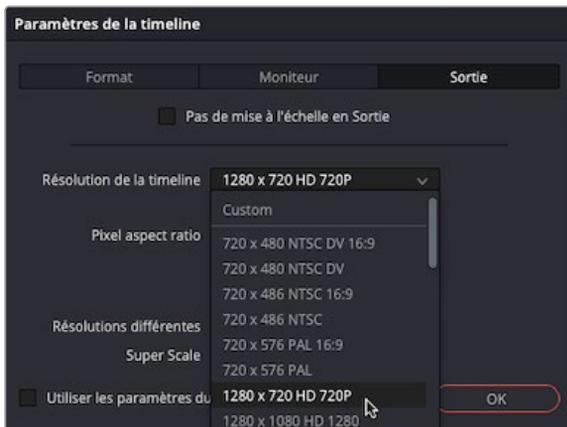
Les paramètres actuels de la timeline s'affichent. Elle a par ailleurs été créée avec les paramètres du projet.



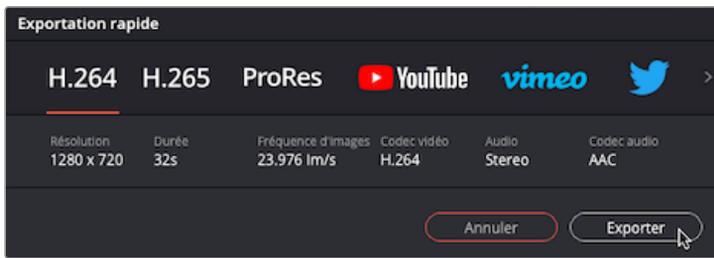
- 8 Désélectionnez Utiliser les paramètres du projet (Use Project Settings) pour écraser les paramètres de la timeline et cliquez sur l'onglet Destination (Output).



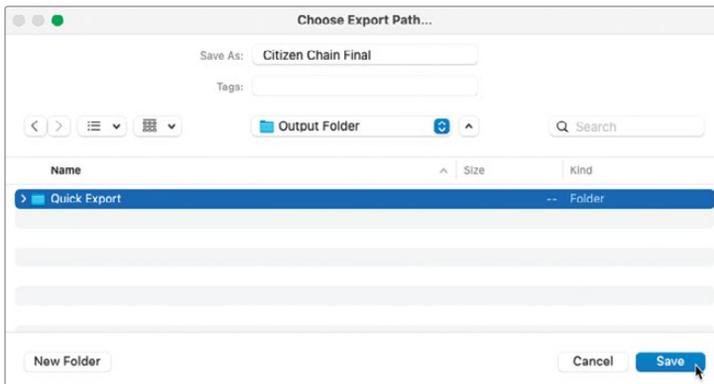
- 9 Désélectionnez l'option Utiliser les paramètres de la timeline pour la mise à l'échelle Exports (Use Timeline Settings for Output Scaling), réglez la résolution de la timeline sur 1280 x 720 HD 720P et cliquez sur OK.



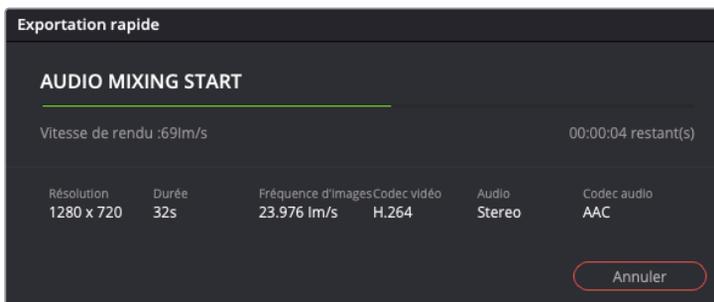
- 10 Choisissez Fichier > Exportation rapide pour réouvrir la fenêtre Exportation Rapide et voir les changements de résolution de destination. Cliquez sur Exporter (Export).



- 11 Dans l'option Choisir le chemin d'exportation (Choose Export Path), allez sur R17 Editing Lessons/Lesson 10/Output. Créez un nouveau dossier appelé **Quick Export** et cliquez sur Enregistrer (Save).



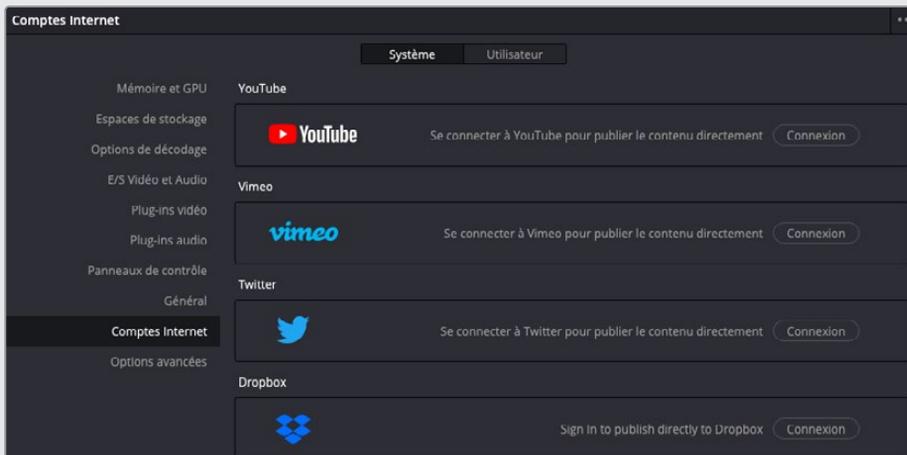
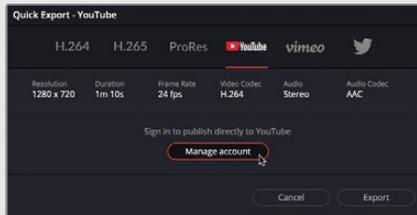
L'exportation rapide commence immédiatement par écrire le fichier sur l'emplacement sélectionné sur votre ordinateur.



Télécharger directement sur les réseaux sociaux

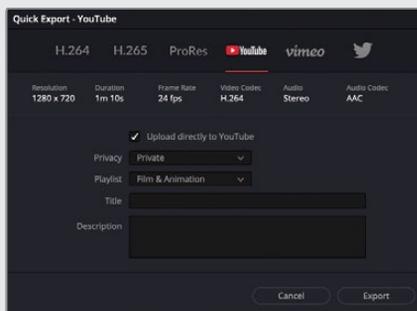
Vous pouvez aussi utiliser la fenêtre Exportation Rapide (Quick Export) pour télécharger un fichier directement sur les réseaux sociaux, tels que YouTube, Vimeo et Twitter. Pour cela, il suffit de vous connecter à votre compte dans les préférences DaVinci Resolve. Cliquez sur Se connecter (Manage Account) pour ouvrir la fenêtre Comptes Internet (Internet Accounts).

Vous pouvez vous connecter directement sur le compte de votre choix. DaVinci Resolve Studio prend également en charge le téléchargement sur la plateforme Frame.io.



Une fois connecté, il suffit de donner la permission à DaVinci Resolve d'accéder au compte et de cliquer sur Enregistrer.

Dans la fenêtre Exportation rapide (Quick Export), vous pouvez choisir si DaVinci Resolve doit télécharger automatiquement le fichier exporté, mais aussi régler les paramètres de confidentialité, les titres et les descriptions pour être plus facilement trouvés sur ces plateformes.



Reformater pour des formats d'image différents

Même si la plupart des caméras modernes enregistrent les images en 16:9, cela ne veut pas dire que les images doivent être exportées en 16:9. D'ailleurs, les vidéos étant de plus en plus regardées sur des smartphones, les créateurs préfèrent souvent le format 1:1 (carré, pour Instagram par exemple) ou 9:16 (vertical pour TikTok par exemple).

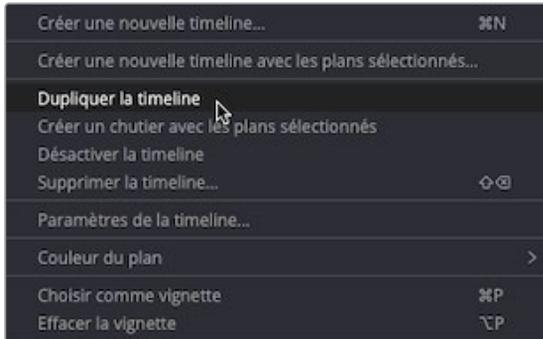
DaVinci Resolve 17 vous permet de personnaliser les paramètres de la timeline en fonction des formats de votre choix.

Dans l'exercice suivant, vous allez apprendre à modifier une timeline pour qu'elle s'adapte à un format carré.

REMARQUE Le viewer de la page Cut comporte plusieurs Réserve Cadre en fonction des formats que vous voulez utiliser. Ces repères vous guident pour recadrer vos images avant de modifier la résolution de la timeline.



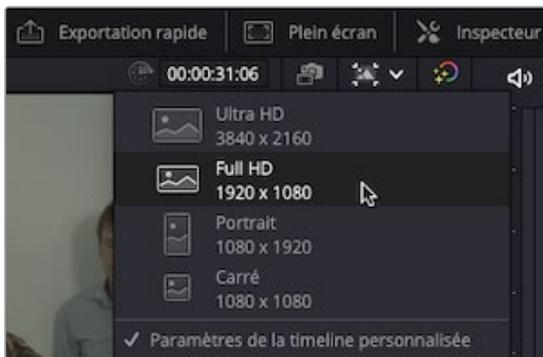
- 1 Dans la bibliothèque de médias, faites un clic droit sur la timeline Citizen Chain Final et choisissez Dupliquer la timeline (Duplicate Timeline).



- 2 Renommez cette nouvelle timeline **Citizen Chain Final SQUARE** et double-cliquez pour l'ouvrir dans la timeline.

ASTUCE Vous pouvez utiliser l'affichage par liste dans la bibliothèque de médias pour voir le nom des plans. Sinon, vous pouvez utiliser le menu déroulant au-dessus du viewer pour accéder aux timelines actives du projet.

- 3 Cliquez sur le menu Résolution de la timeline (Timeline Resolution) en haut à droite du viewer pour voir une liste des pré-réglages courants de la timeline.

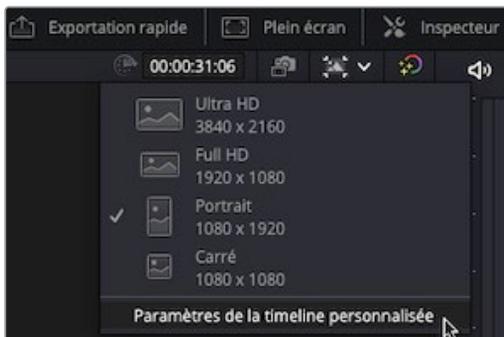


- 4 Choisissez Carré 1 080 x 1 080.

La timeline actuelle se met à jour avec le nouveau format d'images. Mais les images en 16:9 ont simplement été modifiées par un *letterbox* pour donner ce format carré. Le client n'aime pas trop cet effet d'espace vide au-dessus et en dessous de la vidéo, et préférerait que l'image s'adapte au format carré.

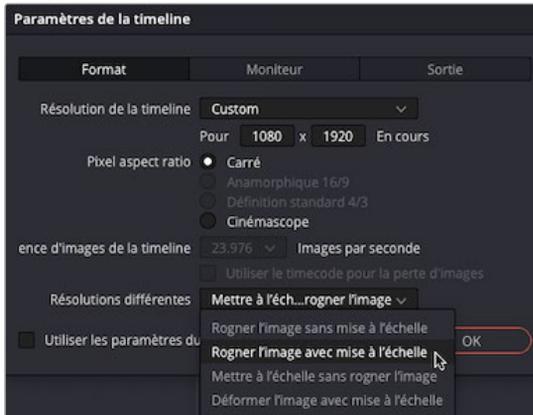


- 5 Cliquez de nouveau sur le menu Résolution de la timeline (Timeline Resolution) et choisissez Paramètres de la timeline personnalisée (Custom Timeline Settings).



Les paramètres de la timeline s'ouvrent avec les paramètres de résolution de la timeline. On y voit les changements précédemment réalisés.

- 6 Réglez le menu déroulant Résolutions différentes (Mismatched Resolution) sur Rogner l'image avec mise à l'échelle (Scale plein format with crop), puis cliquez sur OK.



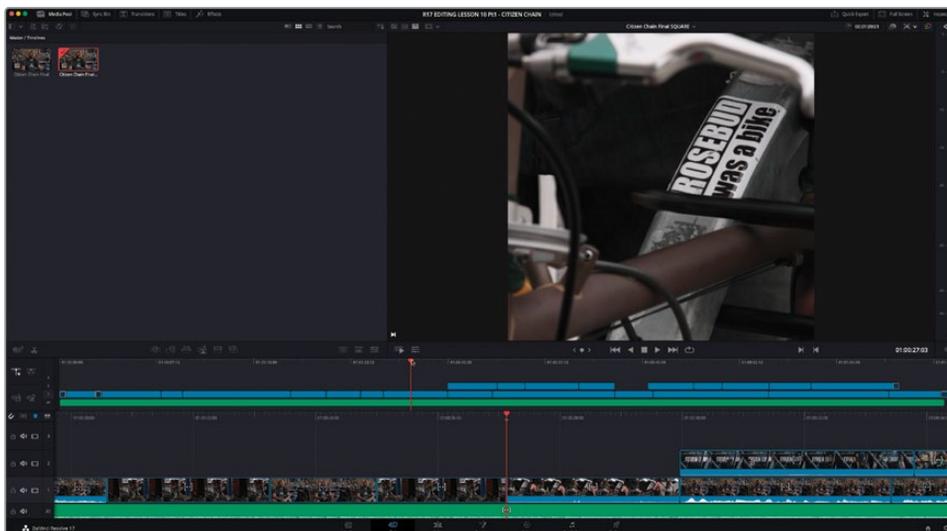
Désormais, les plans de la timeline sont au bon format. Par contre, sauf si les images ont été filmées avec le format d'image carré en tête, elles ne seront sans doute pas bien cadrées.



Recadrer une prise

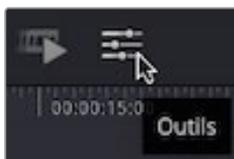
Si le directeur de la photographie sait exactement quelles images doivent être filmées en format carré, il faudra recadrer certaines de ces prises. Heureusement, DaVinci Resolve ne dépend pas de la résolution, vous avez donc toujours accès à toutes les informations disponibles, même si elles sont rognées.

- 1 Dans la timeline carrée, cherchez la prise dans laquelle Sasha accroche son vélo, avec l'autocollant « Rosebud was a bike ».



La plupart des prises ne semblent pas avoir pâti de ce changement de format d'image, mais ce plan a perdu son effet, car l'autocollant est désormais décentré.

- 2 Cliquez sur le bouton Outils (Tools) pour afficher les commandes de transport.



Ces commandes sur la page Cut offrent un accès direct à beaucoup de paramètres de l'inspecteur. Il est très pratique de les avoir sous le viewer de cette façon, en particulier si vous travaillez sur un ordinateur portable ou avec un petit écran.



- Utilisez la commande Position H (Horizontal position) pour déplacer le plan vers la gauche, en positionnant l'autocollant au centre de la prise. Cliquez de nouveau sur le bouton Outils pour refermer les outils quand vous avez fini de cadrer le plan.



REMARQUE Vous pouvez aussi utiliser les commandes de transformation dans l'inspecteur.

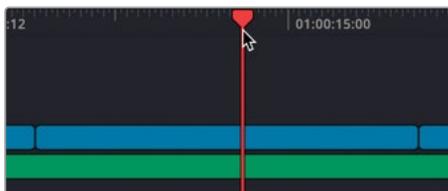
Comme vous pouvez le voir, il est facile de modifier les formats d'image. Mais parfois, c'est un peu plus compliqué.

- 4 Placez la tête de lecture au début du quatrième plan dans la timeline et lancez la lecture.

Il s'agit d'un plan en contre-plongée de Sasha et de son chien devant le magasin. Malheureusement, comme le directeur de la photo n'avait pas prévu les différents formats, c'est à vous de faire ce que vous pouvez.



- 5 Placez la tête de lecture à mi-chemin dans la prise, au moment où le mouvement commence.



6 Ouvrez l'inspecteur.

Vous pouvez accéder à toutes les commandes de l'inspecteur dans la page Cut.

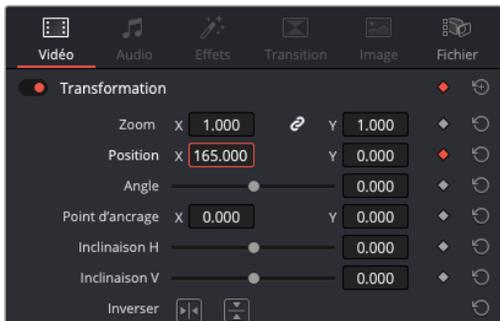
7 Cliquez sur le bouton Image Clé pour ajouter une image clé dans les paramètres Position.



8 Lancez la lecture du plan, jusqu'à ce que le mouvement se termine et interrompez la lecture.



- 9 Ajustez le champ du paramètre Position X jusqu'à ce que le côté gauche de la pancarte se trouve dans la prise (autour de 165.0).



- 10 Lisez une seconde environ, jusqu'à ce que le mouvement de caméra se termine.
- 11 Cliquez sur le bouton Image Clé pour ajouter une troisième image clé sans régler les valeurs de position.



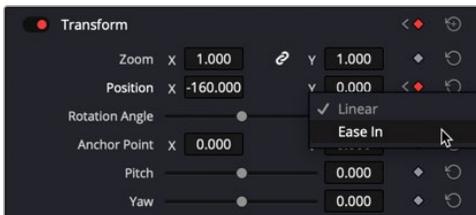
- 12 Lancez la lecture d'une seconde environ jusqu'à ce que Sasha dise « Welles ». Interrompez la lecture et réglez le champ de la valeur Position X jusqu'à ce que le côté droit de la pancarte soit dans l'image (vers -160.0).



- 13 Visionnez toute la prise.
- 14 Pour adoucir le mouvement entre les images clés, appuyez sur [(crochet gauche) ou] (crochet droit) pour déplacer la tête de lecture sur la troisième image clé, puis faites un clic droit sur l'image clé des paramètres Position et choisissez Amorti arrivée et départ.



- 15 Appuyez sur] (crochet droit) pour aller sur la quatrième et dernière image clé. Faites un clic droit sur l'image clé et choisissez Amorti arrivée (Ease in).



- 16 Visionnez les changements dans l'animation.

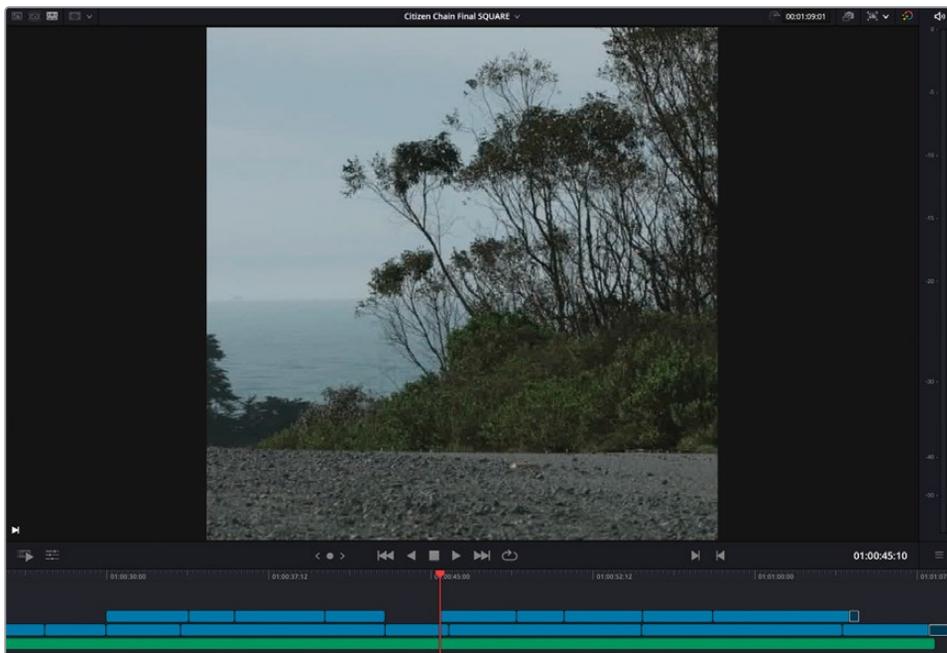
ASTUCE Si vous voulez avoir plus de contrôle sur les images clés, cliquez simplement sur le bouton Page Montage. Vous pouvez alors ouvrir la piste Image Clé et les courbes d'animation comme vous l'avez fait au chapitre 7.

Cadrage intelligent (Studio uniquement)

REMARQUE L'exercice suivant repose sur la fonctionnalité Smart Reframe (Cadrage Intelligent), uniquement disponible dans DaVinci Resolve Studio. Si vous utilisez la version gratuite de DaVinci Resolve, cette option ne sera pas disponible et vous devrez réaliser les étapes suivantes manuellement.

Il est pratique de pouvoir ajouter des images clés et recadrer les images manuellement, mais si vous avez un grand nombre de prises, cela peut rapidement vous ralentir. Si vous avez plusieurs prises à recadrer, utilisez la fonctionnalité Cadrage intelligent (Smart Reframe) dans DaVinci Resolve 17.

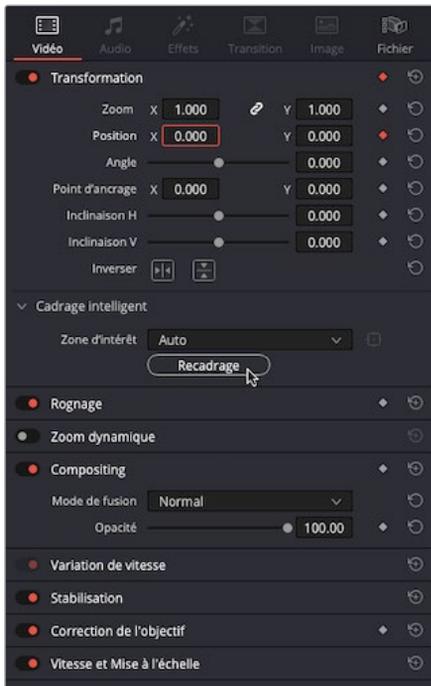
- 1 Dans la timeline **Citizen Chain Final SQUARE**, placez la tête de lecture au début du deuxième groupe de plans sur la piste 2 (vers 01:00:46:00).



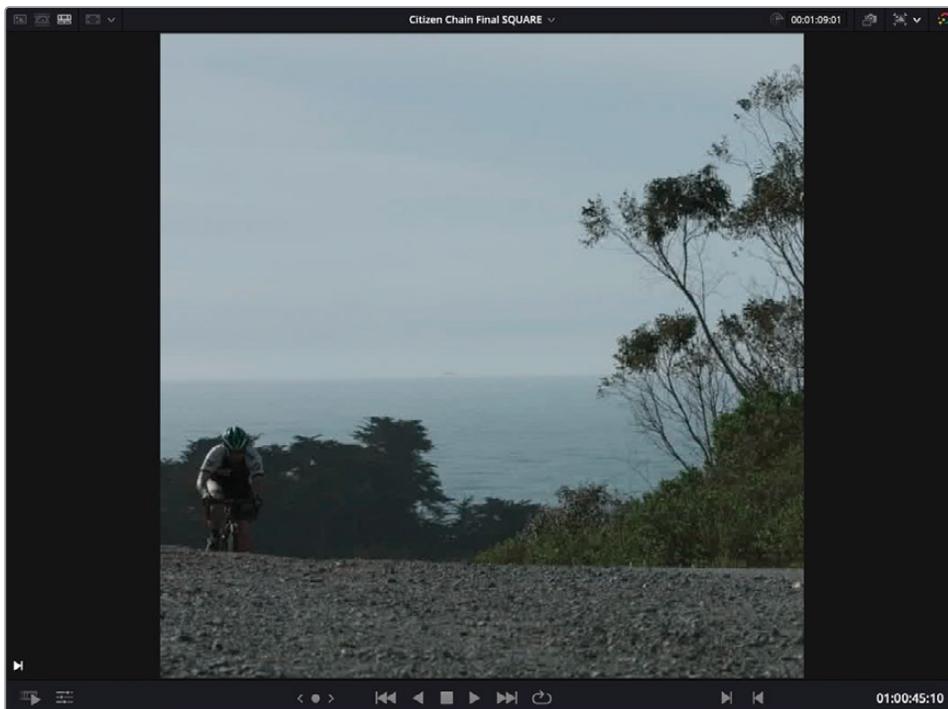
- 2 Lancez la première prise.

Il ne se passe rien pendant longtemps, et d'un coup, Sasha arrive en vélo. C'est parce qu'il s'agit d'un panoramique qui suit Sasha de gauche à droite. Vous pourriez simplement ajouter une image clé sur cette prise, comme dans l'exemple précédent, mais nous allons utiliser l'option Cadrage intelligent (Smart Reframe) pour voir comment elle fonctionne.

- 3 Sélectionnez le plan dans la timeline.
- 4 Dans l'inspecteur, ouvrez les commandes Cadrage intelligent (Smart Reframe) et cliquez sur Recadrage (Reframe).



Après une courte analyse, la prise se met à jour pour montrer Sasha à l'écran.



- 5 Appuyez sur / (barre oblique) pour lire les images autour de la coupe.

Et voilà ! Des images clés sont automatiquement ajoutées à la prise. De cette façon, Sasha reste à l'écran pendant tout le plan.

REMARQUE L'option Cadrage intelligent (Smart Reframe) repose sur le DaVinci Resolve Neural Engine pour analyser le plan et déterminer la meilleure façon d'ajouter des images clés aux prises. Si le Neural Engine ne peut pas déterminer l'élément à suivre, (par exemple, deux personnes en train de parler), alors, vous pouvez régler l'option Zone d'intérêt (Object of Interest) sur Point de référence (Reference Point), qui active une simple commande à l'écran. Placez le cadre sur l'élément que vous voulez garder à l'écran et cliquez sur Recadrage (Reframe) pour que le Neural Engine analyse l'image.

ASTUCE Vous pouvez sélectionner plusieurs plans et utiliser la fonctionnalité Cadrage intelligent (Smart Reframe) sur tous les plans. Chaque plan sera analysé séparément pour des résultats optimaux.

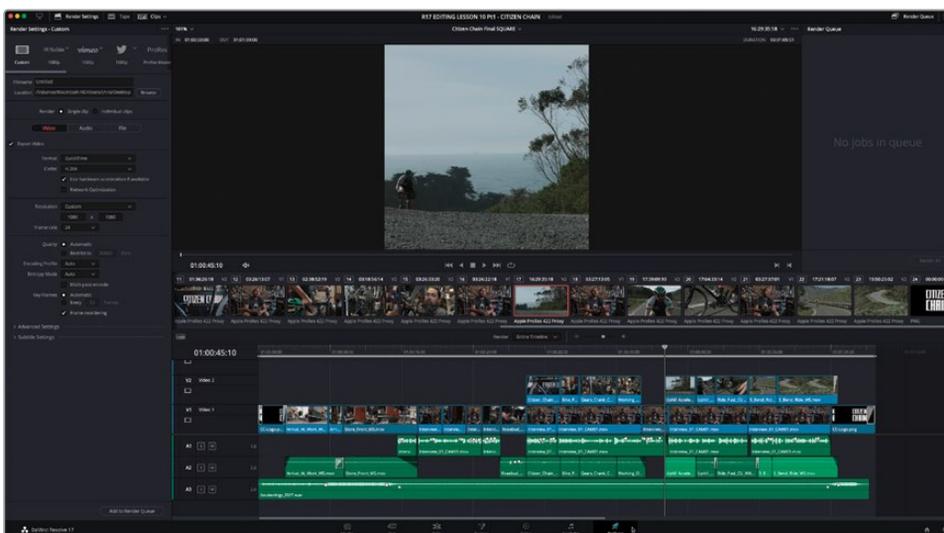
Travailler dans la page Exportation

Au lieu d'utiliser la fonction Exportation rapide (Quick Export) pour exporter la vidéo, vous allez utiliser les options sur la page Exportation.

- 1 Cliquez sur l'onglet Exportation.



La timeline carrée s'ouvre dans la page Exportation, où vous êtes en mesure de régler les paramètres de manière précise.



REMARQUE La fenêtre Paramètres d'export (Render Settings) comporte une liste standard de préférences d'exportation. Cliquez sur la flèche vers le bas de chaque préférence pour ouvrir les options.

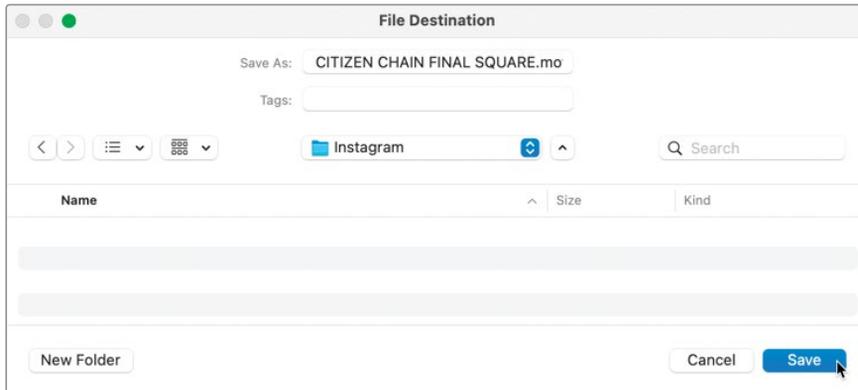
- 2 Pour exporter une vidéo carrée vers une plateforme qui diffuse des vidéos carrées, sélectionnez le préférence H.264 Master.



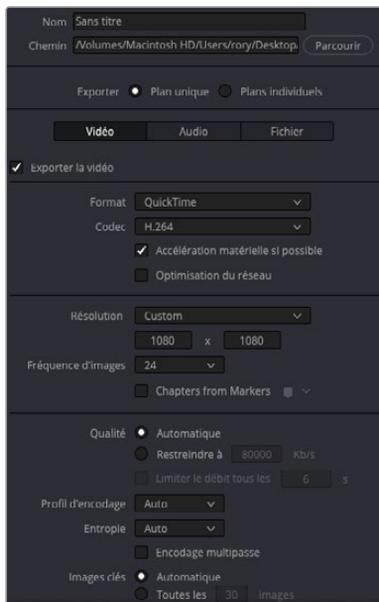
- 3 Dans le champ Noms de fichiers (Filename), saisissez **Citizen Chain Final Square**.

Filename **CITIZEN CHAIN FINAL SQUARE**

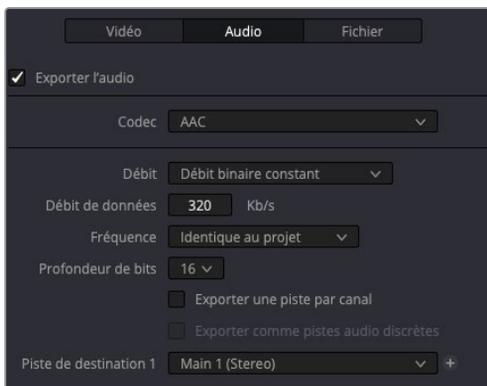
- 4 Pour sélectionner l'emplacement, cliquez sur Naviguer (Browse) et dans la fenêtre Emplacement de destination (File Destination), allez sur le dossier R17 Editing Lessons/ Lesson 10/Output.
- 5 Créez un nouveau dossier appelé **Instagram** et cliquez sur Enregistrer (Save).



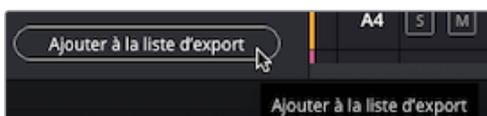
- 6 Dans l'onglet Vidéo, vérifiez que la résolution est réglée sur 1080 x 1080 et la fréquence d'image sur 24.



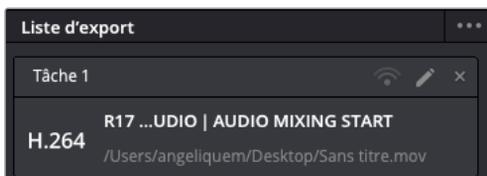
- 7 Cliquez sur l'onglet Audio et vérifiez que le codec est réglé sur AAC, le débit sur 320 Kb/s et la piste de destination sur Main 1.



- 8 En bas de la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur le bouton Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue).



La tâche est ajoutée à la liste d'export sous le nom de Job 1. Vous pouvez choisir de rendre la tâche, mais pour le moment, nous allons encore en ajouter à la liste.



Comprendre les niveaux

Dans les Paramètres avancés, les niveaux vidéo correspondent aux signaux vidéo d'une image par rapport à sa source. L'option Auto exporte les médias à un niveau vidéo adapté au codec sélectionné. L'option Vidéo correspond au format YCbCr. Ce format utilise le standard Rec.709 pour restreindre la valeur des pixels entre 64 et 940 sur un système 10 bits. L'option Full se situe entre 4 et 1024, qui sert au format numérique, tel que le DPX. En général, il est préférable de ne pas toucher à ce paramètre et de laisser DaVinci Resolve choisir le niveau automatiquement. Par contre, si vous remarquez que le rendu final diffère de celui vu sur l'écran calibré, il est possible que les niveaux vidéo soient incorrectement distribués. Dans de rares cas, il sera préférable de régler manuellement les niveaux vidéo pour qu'ils s'adaptent parfaitement à vos besoins d'exportation.

Exporter le format AAF pour Pro Tools

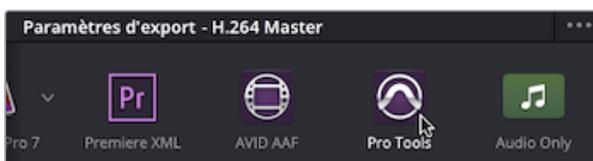
Même si Fairlight comporte tous les outils pour mixer et faire le master de l'audio, les monteurs sont aussi souvent en charge de l'envoi de l'audio vers Pro Tools. Dans cet exercice, vous allez apprendre à utiliser les préréglages d'export de Pro Tools.

- 1 Appuyez sur Majuscule-1 pour ouvrir le Gestionnaire de projet (Project Manager).
- 2 Double-cliquez sur le projet **R17 EDITING LESSON 10 Pt2 – AGE OF AIRPLANES**. Au besoin, sauvegardez le projet actuel Citizen Chain pour éviter de perdre vos changements.
- 3 Allez sur la page Montage et utilisez le bouton Relier les médias (Relink Media) pour relier les fichiers.



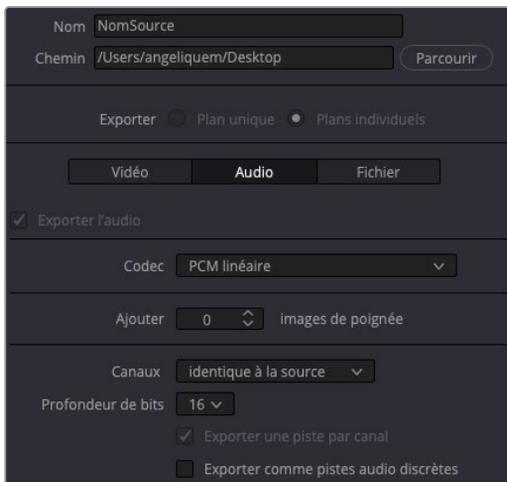
Ce projet est la bande-annonce du projet *Age of Airplanes* sur lequel vous avez travaillé au chapitre 1 ! Vous vous souvenez peut-être que vous n'avez pas passé beaucoup de temps à peaufiner l'audio. Vous allez maintenant l'exporter dans un format compatible avec Pro Tools, où l'audio sera mixé.

- 4 Maintenant que les médias sont online, cliquez sur la page Exportation, et dans la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), sélectionnez le préréglage Pro Tools.



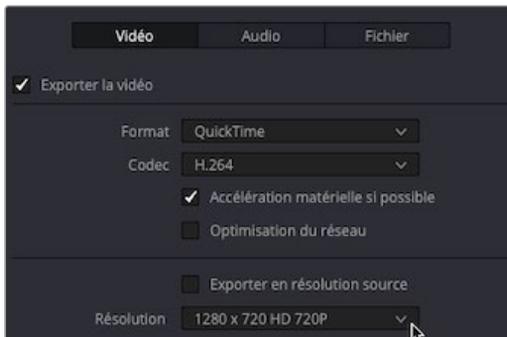
REMARQUE Resolve utilise le format AAF (Advanced Authoring Format) pour exporter les informations.

- 5 Cliquez sur Parcourir (Browse) et allez sur le dossier R17 Editing Lessons/Lesson 10/ Output. Créez un nouveau dossier appelé **Pro Tools AAF** et cliquez sur Ouvrir (Open).
- 6 Dans l'onglet Audio, assurez-vous que le codec est réglé sur Linear PCM. Cela créera une série de fichiers .wav non compressés des plans audio de la timeline, comme le souhaitent les utilisateurs Pro Tools.



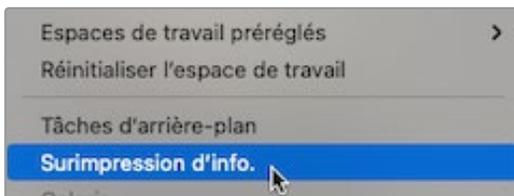
Vous devez aussi fournir une vidéo de référence pour que l'utilisateur de Pro Tools vérifie la synchronisation.

- 7 Cliquez sur l'onglet Vidéo. Réglez le format sur QuickTime, puis assurez-vous que le codec est bien réglé sur H.264 et la résolution sur 1280 x 720 HD 720P.

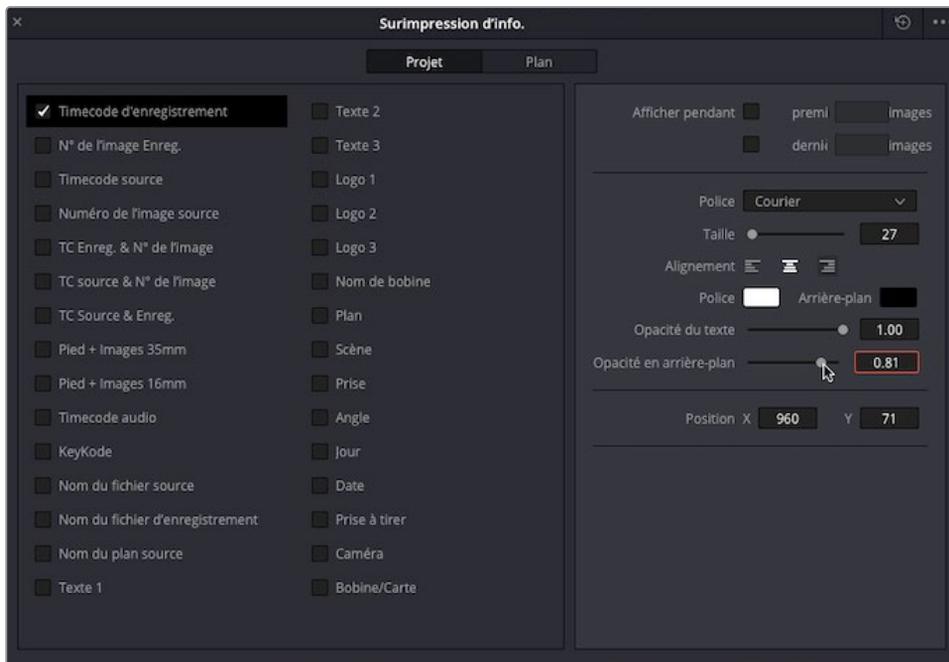


Il serait utile d'insérer le Burned-in Timecode (BiTC) dans la vidéo de référence.

- 8 Choisissez Espace de travail > Surimpression d'info. (Workspace > Data Burn In)



- 9 Sélectionnez Timecode d'enregistrement (Record Timecode) pour afficher le timecode de la timeline sur la vidéo. Augmentez la taille sur 85 et l'opacité à 80, puis refermez la fenêtre.



Enfin, vous allez devoir ajouter des *poignées* aux médias audio.

- 10 Ouvrez Paramètres avancés (Advanced Settings) dans l'onglet Vidéo et ajoutez 12 images dans les poignées.



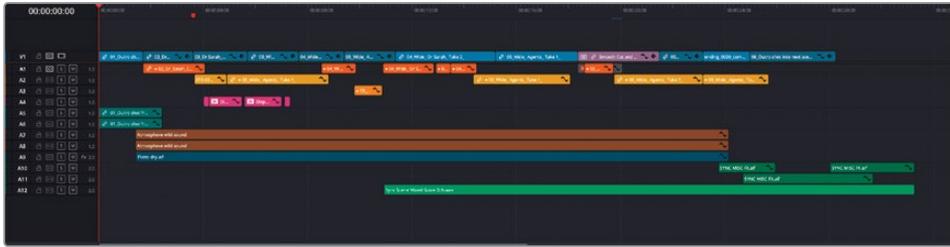
- 11 Cliquez sur Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue) pour envoyer une tâche dans la Liste d'export (Render Queue).

Parfait ! Vous avez désormais deux tâches dans la liste d'export. Encore un petit exercice, et vous pourrez exporter toutes ces tâches en même temps.

Ajouter des sous-titres

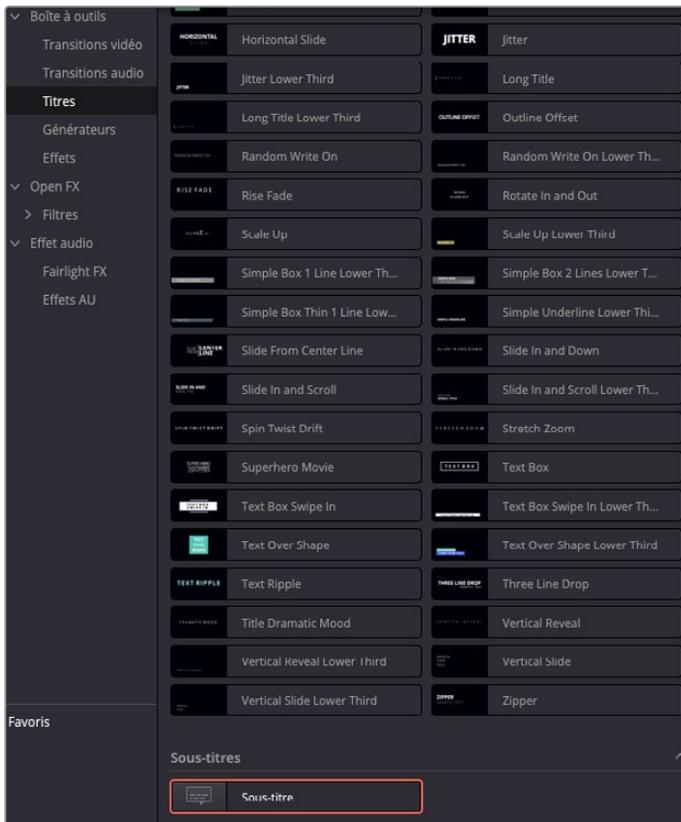
DaVinci Resolve vous permet d'ajouter des sous-titres de différentes manières. Vous pouvez les créer manuellement un à un ou les importer avec un fichier en .srt.

- 1 Appuyez sur Majuscule-1 pour ouvrir le Gestionnaire de projet (Project Manager) et double-cliquez sur le projet **R17 EDITING LESSON 10 Pt3 – SYNC SCENE**, en gardant du projet ouvert au besoin.
- 2 Appuyez sur Majuscule-4 pour aller sur la page Montage et relier les médias de ce projet.

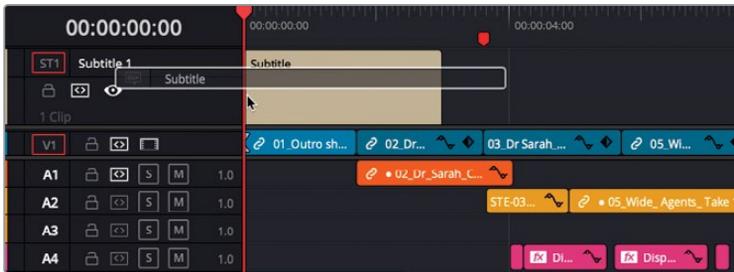


Ce projet contient la version finale de la scène entre la conférencière et les agents du FBI. Regardez la scène pour voir comment l'audio a été intégré. Il ne vous reste plus qu'à ajouter des sous-titres avant d'exporter les fichiers finaux.

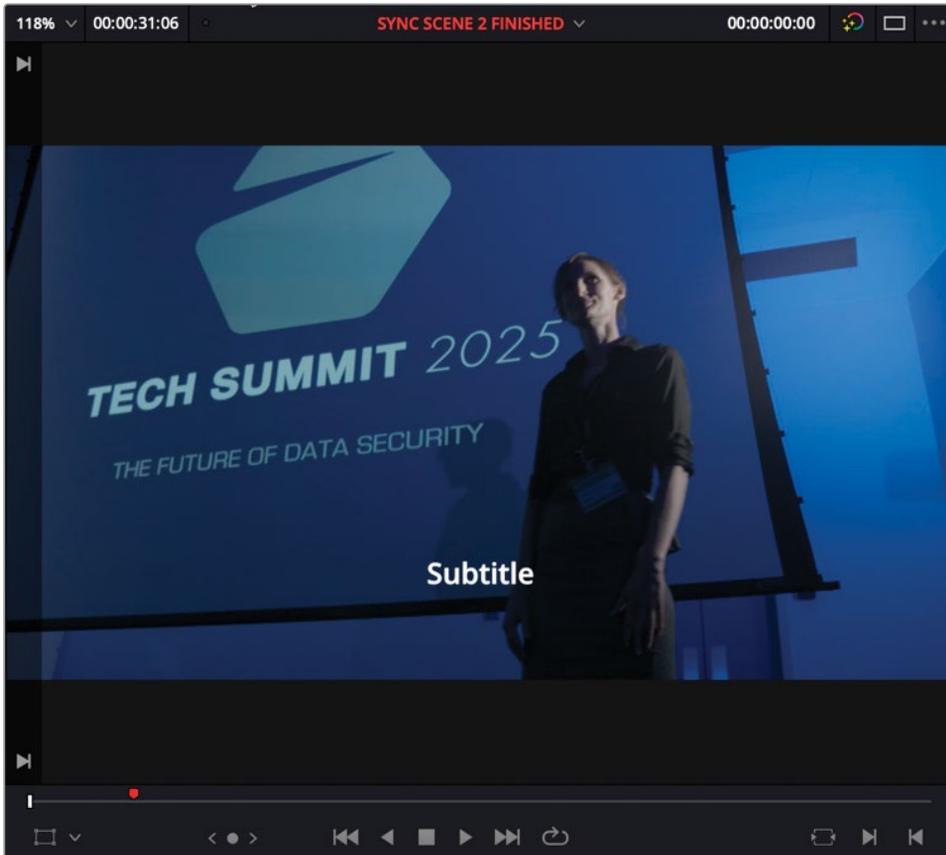
- 3 Ouvrez la bibliothèque d'effets.
- 4 Dans ce panneau, sous la catégorie Titres, allez sur Sous-titres.



- 5 Faites glisser l'élément Sous-titre au début de la timeline, au-dessus des pistes vidéo.



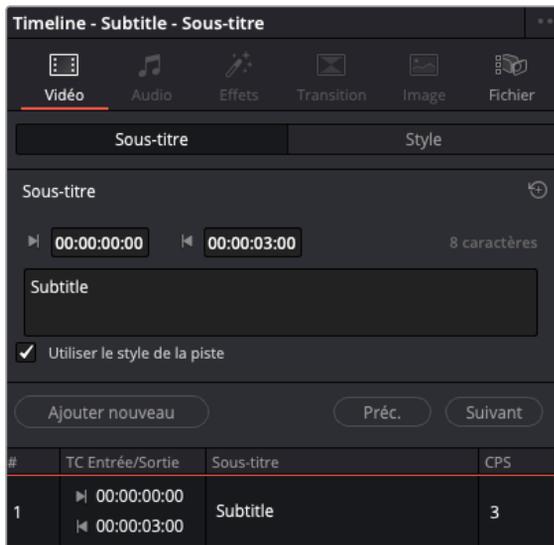
Une nouvelle piste apparaît dans la timeline intitulée « ST1 Sous-titre 1 ». Le texte Sous-titre (Subtitle) apparaît alors dans le viewer timeline.



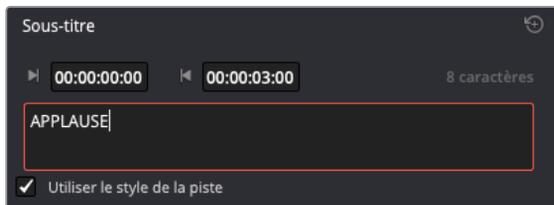
ASTUCE Vous pouvez afficher ou masquer les pistes Sous-titres existantes à partir du menu Affichages de la timeline (Timeline View Options).

- Dans la timeline, sélectionnez le plan Sous-titre (Subtitle) et ouvrez l'inspecteur.

L'inspecteur comprend des paramètres permettant de modifier soit la piste entière, soit chaque sous-titre individuellement.

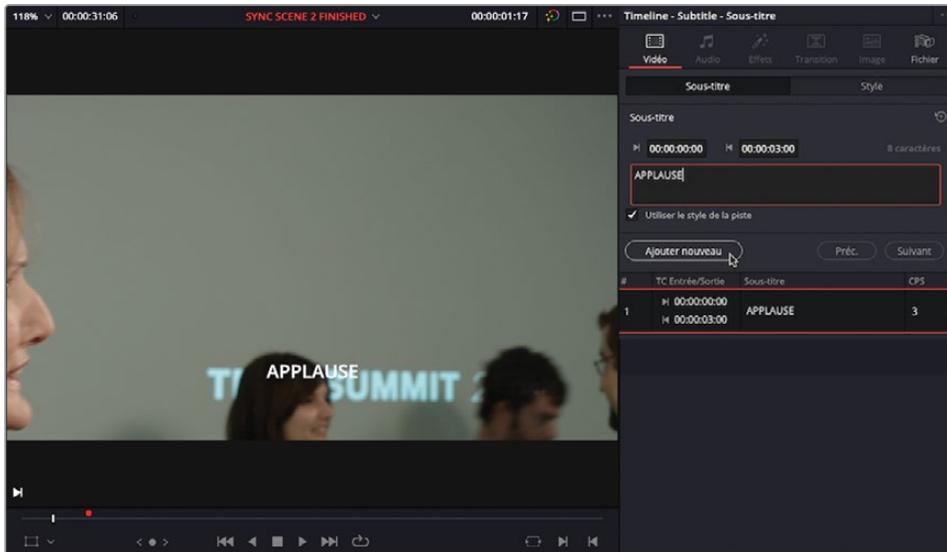


- Dans le champ Sous-titre (Caption), surlignez le mot Sous-titre et saisissez **Applause**.



REMARQUE Les paramètres relatifs aux nombres de lettres maximums par ligne et à la durée d'affichage minimum de chaque sous-titre se trouvent dans le panneau Sous-titres (Subtitles) des Paramètres du projet (Project Settings).

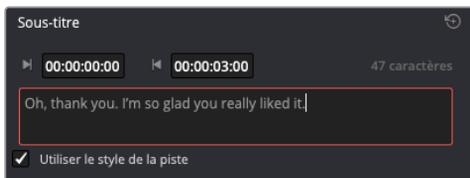
- Placez la tête de lecture de la timeline au début du deuxième plan, **02_Dr_Sarah_Close Up.mov** et dans l'inspecteur, cliquez sur Ajouter nouveau (Add New).



Un nouveau sous-titre est alors ajouté au niveau de la tête de lecture.



- 9 Sélectionnez-le et dans l'inspecteur, saisissez les phrases suivantes : **Oh, thank you. I'm so glad you really liked it.**



- 10 Alignez la fin du deuxième sous-titre avec la fin du plan **02_Dr_Sarah_Close Up.mov**.

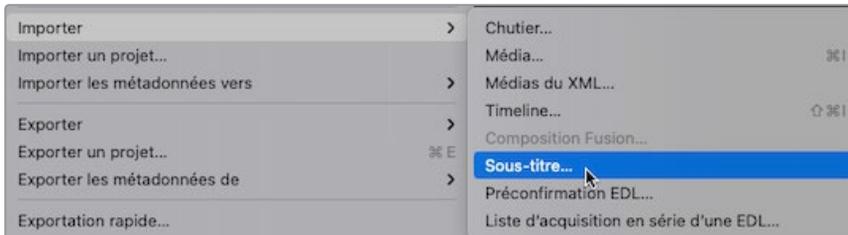


Vous pouvez modifier les sous-titres comme n'importe quel autre plan de la timeline.

Importer des fichiers de sous-titres

Vous pourriez continuer d'ajouter manuellement les sous-titres sur cette séquence, mais il serait quand même plus efficace d'importer un fichier .srt sur lequel les dialogues ont déjà été transcrits.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, appuyez sur Cmd-Majuscule-N (macOS) ou Ctrl-Majuscule-N (Windows) pour créer un nouveau chutier. Renommez-le **Subtitles**.
- 2 Une fois le chutier Subtitle sélectionné, choisissez Fichier > Importer > Sous-titre (File > Import > Subtitle).



- 3 Allez sur R17 Editing Lessons/Lesson 10 Delivery/Subtitles, puis sélectionnez **Lesson 10 Subtitles US.srt**. Cliquez sur Ouvrir (Open).

Le fichier .srt a été ajouté au chutier sélectionné.



- 4 Sélectionnez le fichier **Lesson 10 Subtitles US** et positionnez-le sur la timeline afin qu'il débute au niveau du marqueur rouge.

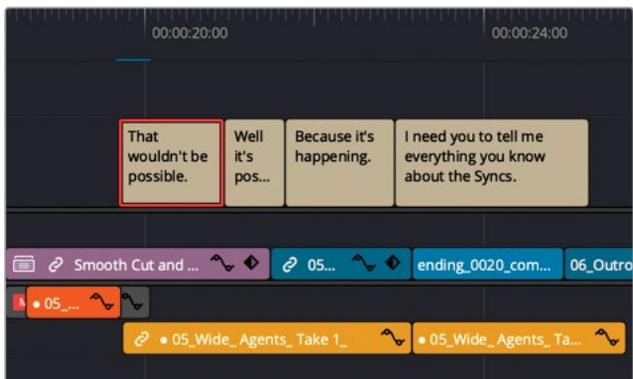


Tous les sous-titres du fichier .srt sont ajoutés à la piste Sous-titre 1.

Régler les sous-titres

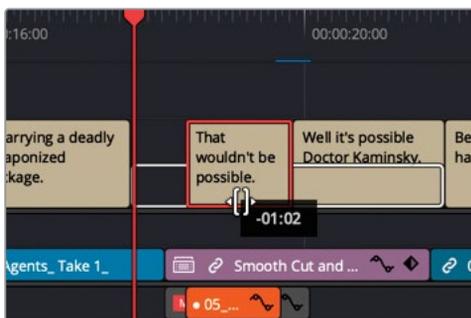
Les sous-titres fonctionnent comme n'importe quel autre plan, vous pouvez donc facilement les modifier.

- 1 Cliquez dans le champ timecode du viewer timeline et saisissez **1800** pour aller directement au moment où la professeure dit, “That wouldn't be possible.” Lancez la lecture de la timeline afin de visualiser les dialogues et les sous-titres simultanément.



Ce sous-titre s'affiche un peu en retard par rapport à la réplique. Il va falloir ajuster le timing du sous-titre pour mieux le synchroniser.

- 2 Appuyez sur T pour sélectionner le mode Trim.
- 3 Dans la timeline, sélectionnez la partie inférieure du sous-titre « That wouldn't be possible, » afin que le pointeur de la souris se transforme en une icône par coulissement.
- 4 Faites coulisser le sous-titre de 17 images vers la gauche, ou jusqu'à ce qu'il s'aligne au début du plan audio de la piste A1.



- 5 Lorsque vous avez terminé cette opération, appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le changement.
- 6 Appuyez sur A pour retourner en mode Sélection.

Vous pouvez également appliquer des raccords Ripple et Roll sur les sous-titres, mais aussi scinder les plans en segments plus courts avec l'outil Rasoir (Blade) et les raccourcis clavier. N'oubliez pas que le bouton de sélection automatique des pistes sous-titres fonctionnent de la même façon que sur les autres pistes de la timeline.

Conserver la synchronisation des sous-titres

Si vous souhaitez vous assurer que les sous-titres sont synchronisés avec l'audio, vous pouvez les relier. Ainsi, si vous apportez une modification involontaire à la timeline, des indicateurs rouges vous préviendront que les plans sont désynchronisés.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez le deuxième sous-titre « Oh thank you, I'm so glad you really liked it. »
Vous allez le relier au plan audio de la piste A1.
- 2 Sélectionnez le deuxième sous-titre et faites Cmd clic (macOS) ou Ctrl clic (Windows) sur le plan orange de la piste A1.



- 3 Les deux plans sont sélectionnés, faites maintenant un clic droit sur l'un d'eux. En bas du menu contextuel, choisissez l'option Lier les plans, ou appuyez sur Opt-Cmd-L (macOS) ou Alt-Ctrl-L (Windows).



Vous pouvez aussi relier plusieurs sous-titres à plusieurs plans vidéo et audio.

- 4 Dans la timeline, sélectionnez les trois sous-titres suivants et les deux plans audio jaunes de la piste A2.



- 5 Appuyez sur Opt-Command-L (macOS) ou Alt-Ctrl-L (Windows) pour les relier.



Ces plans sont maintenant reliés et afficheront un indicateur rouge s'ils sont désynchronisés.

Changer le style des sous-titres

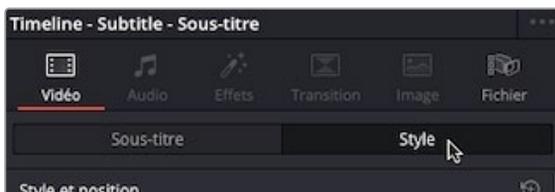
Comme avec n'importe quel autre générateur de titres de Resolve, le style et le positionnement des sous-titres peuvent être modifiés. Il est assez courant d'appliquer un rectangle semi-transparent derrière le texte afin de le faire ressortir.

- 1 Placez la tête de lecture sur le dernier sous-titre de la timeline.



La fin de la ligne n'est pas très lisible.

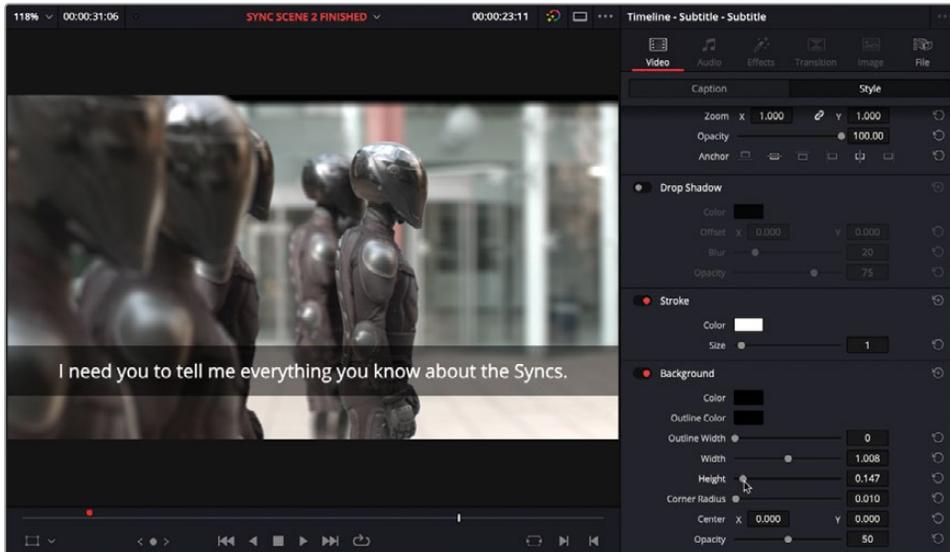
- 2 Sélectionnez le sous-titre et dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Style de la piste.



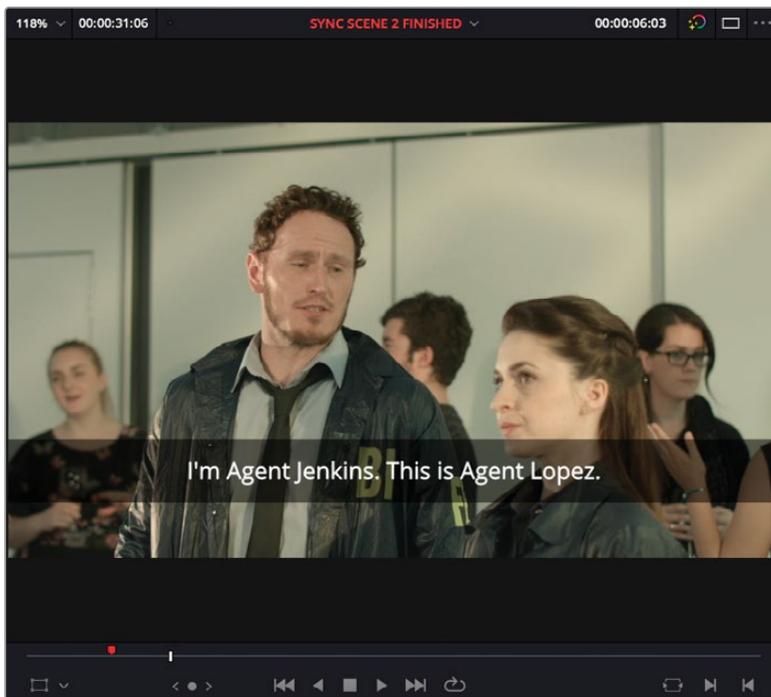
- 3 Faites défiler la fenêtre jusqu'à la section Arrière-plan (Background) et cliquez sur le bouton d'activation.



- 4 Réglez la largeur et la hauteur de manière à ce qu'un rectangle encadre le texte. Vous verrez qu'il est déjà beaucoup plus lisible.

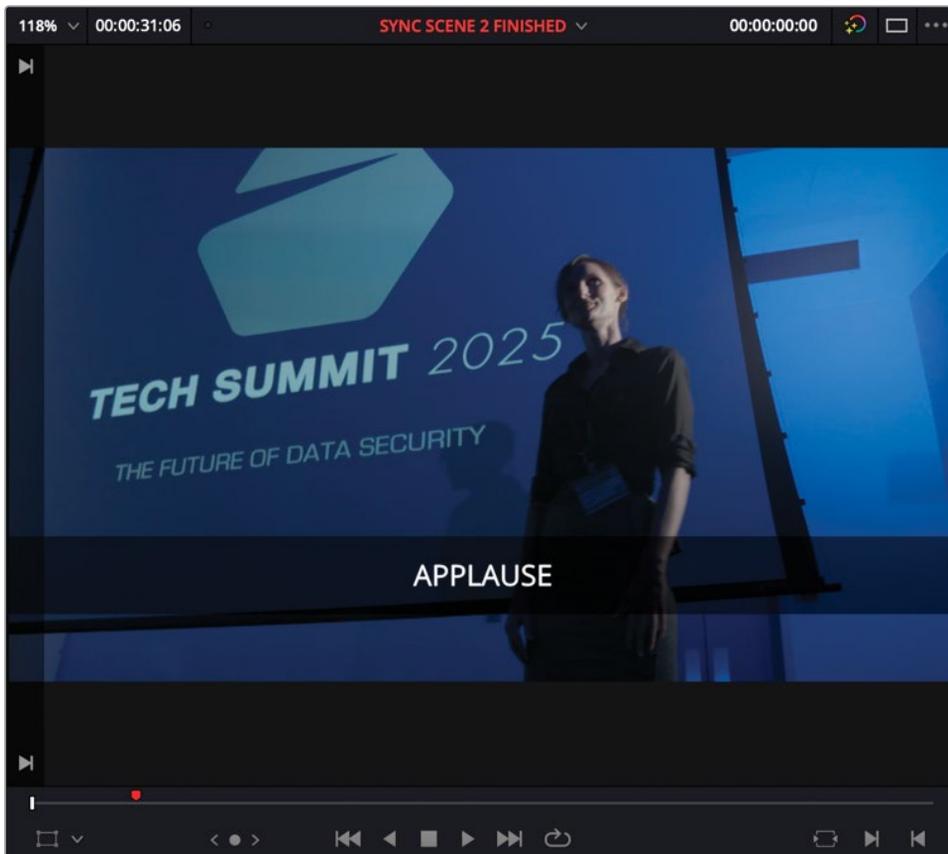


Comme vous avez modifié ce paramètre dans l'onglet Style de la piste (Track Style), tous les sous-titres de cette piste sont mis à jour. Cela est particulièrement pratique lorsque vous souhaitez modifier le style des sous-titres de toute une piste.



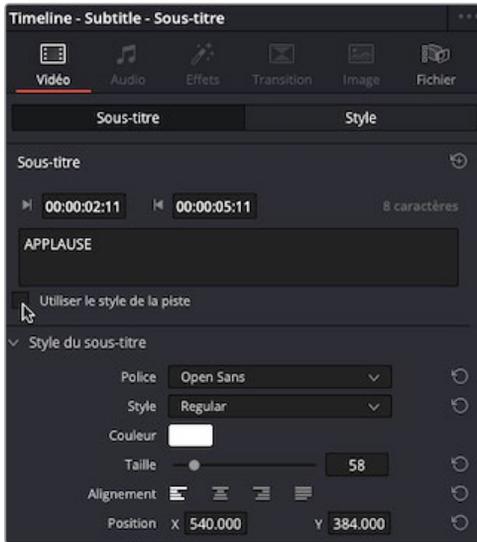
Vous pouvez cependant ignorer ces paramètres pour un sous-titre en particulier. Par exemple si vous voulez ajuster différemment la couleur, la police ou la position du texte.

- 5 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le premier sous-titre.



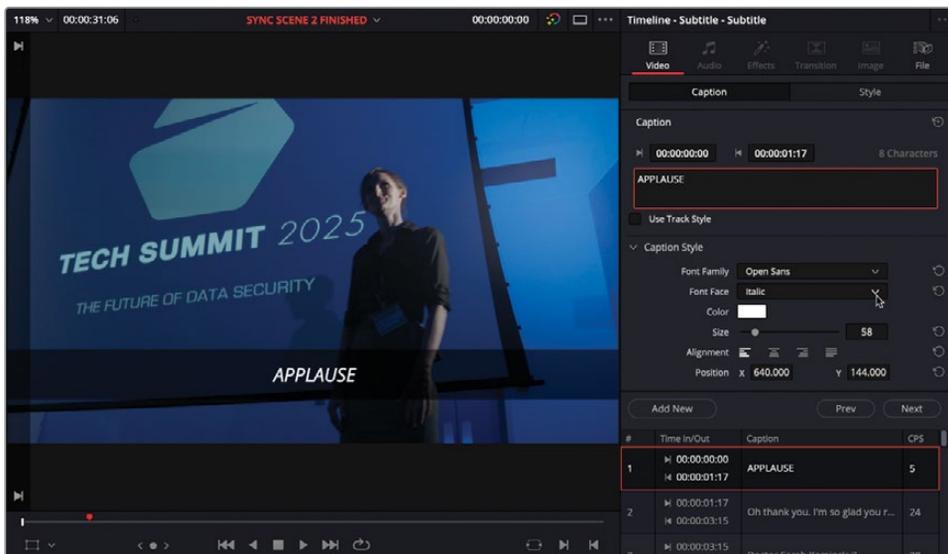
Ce sous-titre indique la présence d'un effet sonore et non pas un dialogue. Le réalisateur voudrait que la différence soit un peu plus visible.

- Sélectionnez le sous-titre et dans l'inspecteur, cliquez sur l'onglet Sous-titres (Captions). Décochez Utiliser le style de la piste (Use Track Style).



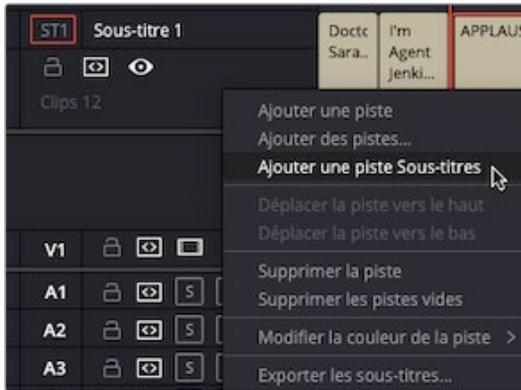
De nouveaux paramètres apparaissent.

- Réglez le style sur Italic pour qu'il soit bien différent des autres sous-titres. Le changement est immédiatement visible à l'écran.



Vous pouvez ajouter autant de pistes Sous-titres que vous voulez, ce qui est très utile si vous devez fournir des sous-titres dans plusieurs langues.

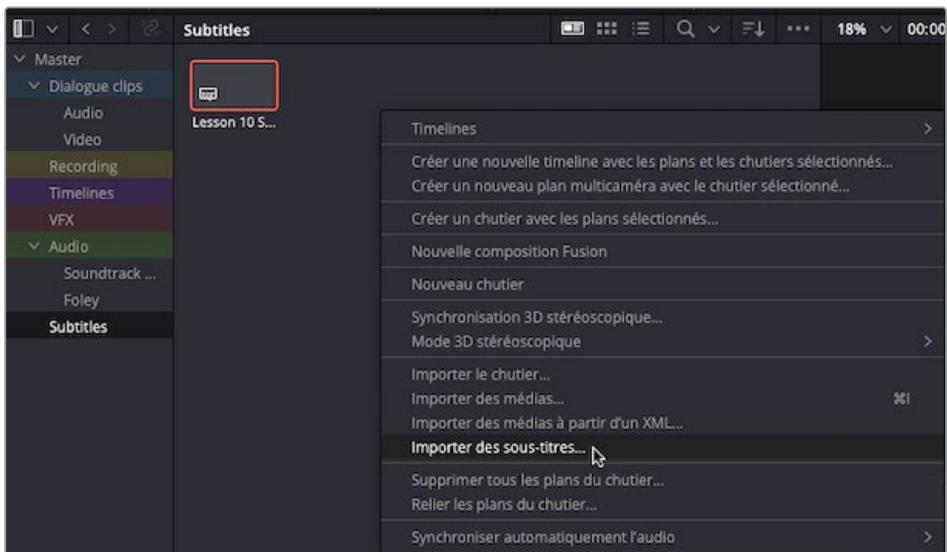
- 8 Sur la page Montage, faites un clic droit sur un des en-têtes de la timeline et choisissez Ajouter une piste Sous-titres (Add Subtitle Track).



Une nouvelle piste est ajoutée à la timeline.



- 9 Faites un clic droit sur le chutier Subtitles de la bibliothèque de médias et choisissez Importer des sous-titres (Import Subtitle).



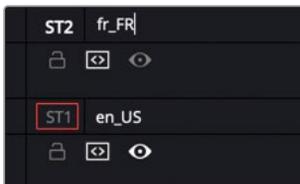
- 10 Allez sur R17 Editing/Lessons/Lesson 10 Delivery/Subtitles, puis sélectionnez **Lesson 10 Subtitles FR.webvtt**. Cliquez sur Ouvrir (Open).
- 11 Placez ce nouveau fichier au début d'une piste Sous-titres vide que vous avez créée.



Il s'agit de sous-titres en français. Vous pouvez renommer cette piste pour savoir en un clin d'œil à quelle langue elle correspond. Il sera ainsi plus facile d'identifier les différentes pistes.

REMARQUE Le style de ces sous-titres ne correspond pas à celui que vous avez réglé sur les autres sous-titres, cependant, comme le format WebVTT prend en charge le formatage Text, le premier sous-titre apparaît en italique.

- 12 Cliquez sur Sous-titre 1 et saisissez **en_US**. Cette piste est destinée aux spectateurs américains.
- 13 Cliquez sur Sous-titre 2 et saisissez **fr_FR**. Cette piste est destinée aux spectateurs français.



ASTUCE Pour choisir la piste Sous-titre qui apparaît dans le viewer timeline, cliquez sur l'icône en forme d'œil sur la piste que vous voulez afficher. Vous ne pouvez afficher qu'une seule piste à la fois.

Informations supplémentaires concernant les sous-titres

En fonction des spécifications d'export et de travail, vous devrez peut-être utiliser les codes ISO à deux ou trois lettres comme spécifiés par l'organisation internationale de normalisation.

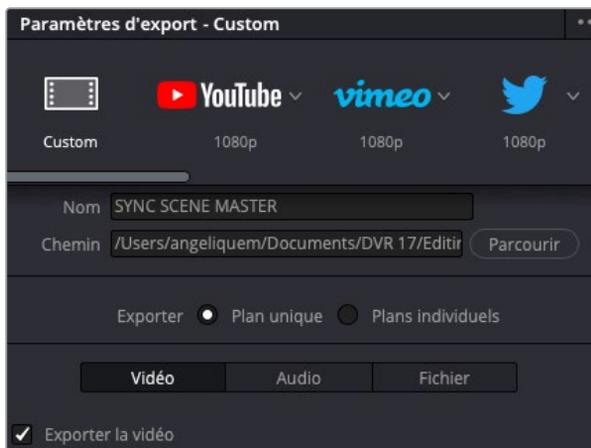
Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.loc.gov/standards/iso639-2/php/code_list.php.

Exporter avec des sous-titres

Quand vous devez exporter un programme comportant des sous-titres, vous avez le choix entre plusieurs options. En fonction du format d'exportation, vous pouvez inclure les sous-titres sous forme d'éléments incrustés, de texte intégré (sur les fichiers média compatibles) ou de fichiers séparés.

Dans l'exercice qui suit, vous allez exporter un fichier au format broadcast et les fichiers de sous-titres séparés.

- 1 Sur la page Exportation, dans la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), choisissez le pré-réglage personnalisé et réglez l'exportation sur Plan unique (Single Clip).
- 2 Dans le champ Noms de fichiers (Filename), saisissez **SYNC SCENE MASTER**.
- 3 Cliquez sur Parcourir (Location Browse) et allez sur le dossier R17 Editing Lessons/ Lesson 10 Delivery/Output. Créez un nouveau dossier appelé **Sync Scene** et cliquez sur OK.



- 4 Dans la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), réglez le menu déroulant Format sur MXF OP1A, le codec sur DNxHD et le type sur 8 bits 720p 100/85/55/45.

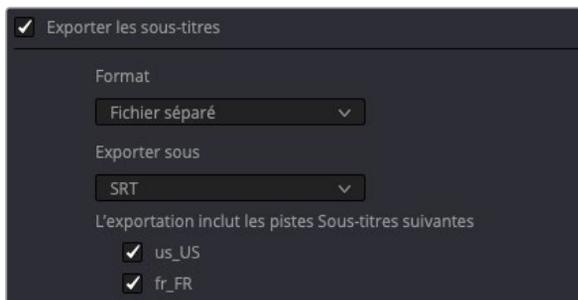


- 5 Faites défiler l'onglet Vidéo, ouvrez l'option Paramètres de sous-titrage (Subtitle Settings) et cochez la case Exporter les sous-titres (Export Subtitle).

- 6 Réglez l'option Format sur Fichier séparé (As a separate file).

Si vous choisissez l'option Incruster sur la vidéo (Burn into video), Resolve incrustera les sous-titres actifs (et leur style) sur le fichier vidéo final. Les sous-titres feraient donc partie intégrante de la vidéo. En choisissant l'option Sous-titres intégrés (As embedded captions), la piste de sous-titrage active sera exportée sous forme de métadonnées intégrées dans les formats média compatibles. Pour le moment, DaVinci Resolve prend en charge le sous-titrage Text et CEA608 avec les conteneurs MXF OP1A et QuickTime.

- 7 Dans le menu déroulant Exporter sous (Export As), choisissez WebVTT et cochez les cases « us_US » et « fr_FR » pour inclure ces deux pistes dans l'export.



Voilà, les paramètres vidéo et fichier sont réglés. Ensuite, vous allez choisir quelle piste audio à exporter.

Exporter les pistes audio

Vous vous souvenez sans doute qu'au chapitre précédent, cette scène contenait trois bus Main : stereo mix, M&E, et 5.1 mix, en plus de trois sous-groupes pour les dialogues, les effets et la musique. Dans les paramètres de rendu, vous pouvez choisir d'exporter différentes combinaisons de pistes audio et de bus. De cette façon, il est très facile d'exporter un film et le mix stéréo, surround ou M&E pour le doublage.

- 1 Dans les paramètres d'export, cliquez sur l'onglet audio.
- 2 Laissez le codec audio réglé sur PCM linéaire (Linear PCM) (également appelé *non audio non compressé, ou sans perte*) et ne touchez pas à la fréquence d'images et à la profondeur d'image.

- 3 Dans le menu déroulant de la piste 1, assurez-vous que Main 1 (Stéréo) est sélectionné.

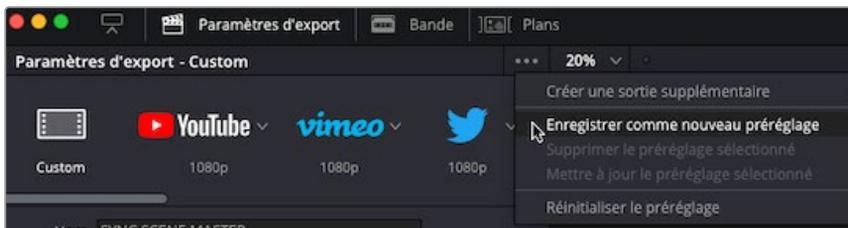


- 4 Cliquez sur + (plus) à droite du menu déroulant de la piste pour ajouter un deuxième bus Main au fichier de destination.

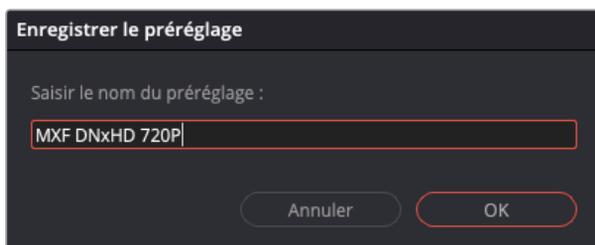


Le deuxième bus Main (M&E) est automatiquement sélectionné, mais vous pouvez utiliser le menu déroulant pour changer cela.

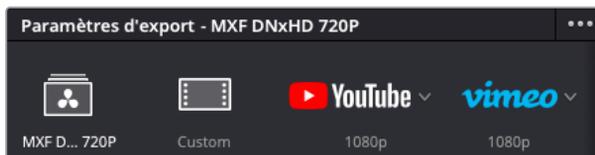
- 5 Cliquez sur Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue).
Si vous avez besoin d'utiliser les mêmes paramètres pour plus d'un export, vous pouvez sauvegarder les paramètres de rendu comme préréglage.
- 6 En allant dans les options du menu Paramètres d'export > Enregistrer comme nouveau préréglage (Render Settings > Save as New Preset).



- 7 Renommez-le **MXF DNxHD 720P** et cliquez sur OK.



Il apparaît en haut du panneau.



ASTUCE Vous pouvez choisir de sauvegarder n'importe quel préréglage dans la liste d'options Exportation Rapide (Quick Export). Pour cela, cliquez sur le menu Paramètres d'export (Render Settings), et choisissez Exportation Rapide > nom du préréglage.

Exporter en AS-11 et dans d'autres formats de fichier

DaVinci Resolve 17 comprend désormais un plug-in SDK DaVinci Resolve IO qui permet de créer et de distribuer des packs de plug-ins tiers. Ces packs élargissent les options de codecs et de formats qui peuvent être exportées directement de DaVinci Resolve Studio.

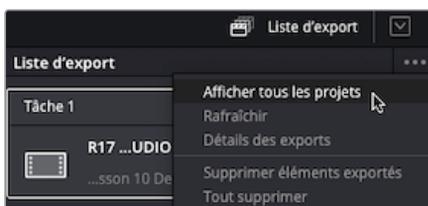
On trouve par exemple MainConcept Codec Plug-In for DaVinci Resolve Studio. Une fois installé, ce plug-in ajoute des options de formats MainConcept MXF et MP4, dont une option spécifique pour exporter directement en AS-11 DPP, un standard spécifique des diffuseurs du Royaume-Uni.

Pour en savoir plus sur ce plug-in, allez sur <https://www.mainconcept.com/products/plugins/blackmagic-design-plugins/bmd.html>

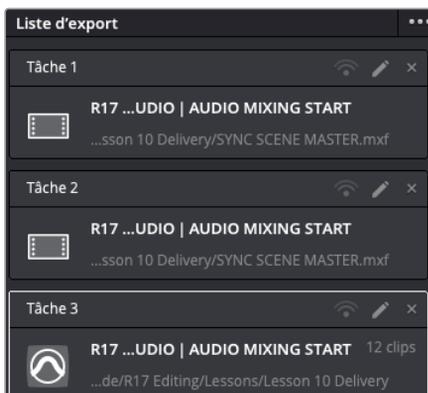
Exporter et modifier des tâches provenant de différents projets

La liste d'export peut afficher soit les tâches du projet actuel, soit les tâches de tous les projets qui se trouvent sur une même base de données. Si vous divisez de grands projets en plusieurs parties ou si vous travaillez sur plusieurs projets pour le même client, vous aurez peut-être besoin d'accéder à toutes les tâches qui se trouvent dans la liste d'export, sans attendre que les tâches d'un autre projet soient exportées.

- 1 Dans le menu Option de la fenêtre Liste d'export, choisissez Afficher tous les projets.



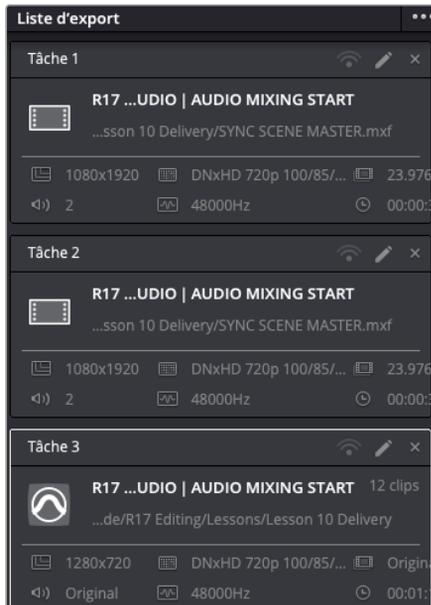
Toute tâche contenue dans la base de données actuelle et ajoutée à la liste d'export est affichée dans cette fenêtre.



- 2 Dans le menu Option de la fenêtre Liste d'export, choisissez Détails des exports.

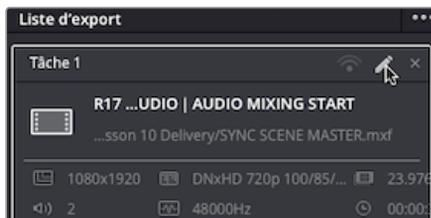


Les paramètres de chaque tâche sont affichés, y compris la résolution, le codec et la fréquence d'images.



Même après avoir ajouté une tâche à la liste d'export, vous pouvez modifier ses paramètres ou tout simplement la supprimer de la liste.

- 3 Dans la liste d'export, cliquez sur l'icône en forme de crayon de la tâche 1. Sauvegardez le projet, si besoin.

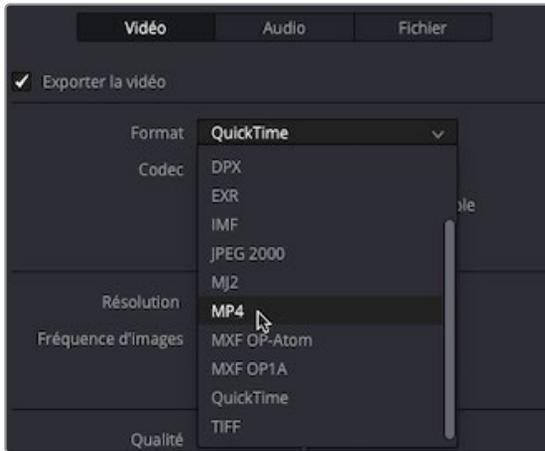


Le projet *Citizen Chain* s'ouvre de nouveau automatiquement, et les paramètres d'export sont disponibles.

ASTUCE De nouveaux boutons apparaissent en bas de la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings) : Actualiser (Update Job) et Annuler (Cancel). Vous êtes désormais en mesure de modifier cette tâche.

Vous pouvez désormais faire les changements que vous voulez avant d'exporter le fichier.

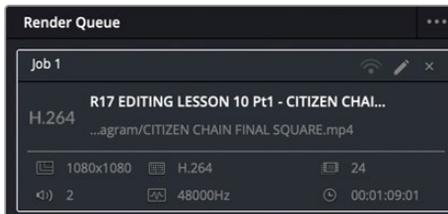
- 4 Dans l'onglet Vidéo, réglez le format en MP4 au lieu de QuickTime.



- 5 Cliquez sur Actualiser (Update).

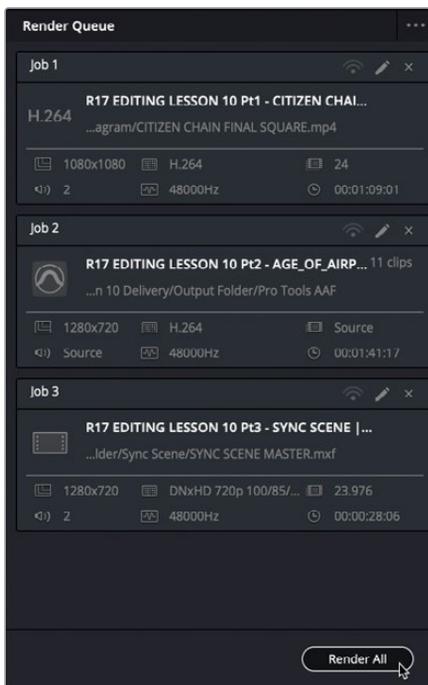


Le changement est appliqué à la tâche. Dans ce cas, vous pouvez voir l'extension à changer de .mov à .mp4.

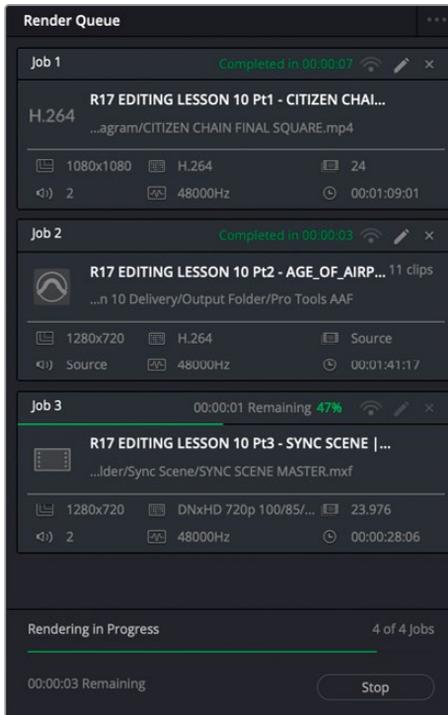


ASTUCE Pour supprimer une tâche, cliquez sur la croix dans le coin supérieur droit de la tâche.

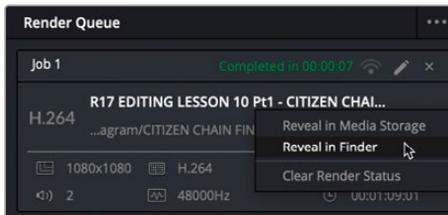
- 6 Enfin, cliquez dans une zone vide de la fenêtre Liste d'export (Render Queue) pour désélectionnez Tâche 1, puis cliquez sur le bouton Tout rendre (Render All) pour créer les fichiers finaux.



DaVinci Resolve exporte toutes les tâches de la liste d'export. Une fois les fichiers exportés, vous pouvez choisir d'ouvrir le dossier Destination sur votre système et de vérifier les fichiers que vous avez créés.



- 7 Faites un clic droit sur une des tâches et choisissez Afficher dans le Finder (Reveal in Finder) sur macOS ou Ouvrir l'emplacement du fichier (Open File Location) sur Windows.



REMARQUE Même si vous pouvez ouvrir et voir plusieurs fichiers pour vérifier qu'ils fonctionnent (par exemple les fichiers MP4), le seul vrai test consiste à créer un fichier et à l'ouvrir de nouveau dans Resolve.

Il est très important de bien régler les paramètres d'export pour éviter de rencontrer des problèmes techniques ou esthétiques. Il est important de bien comprendre le fonctionnement de ces réglages pour les utiliser au mieux. Cette compréhension vous permettra d'améliorer vos techniques de montage. Vous exporterez ainsi plus rapidement des projets qui répondront parfaitement aux normes de l'industrie.

Exportation à distance

DaVinci Resolve Studio vous permet de transférer des tâches d'export vers une autre station de travail Resolve. Pour cela, DaVinci Resolve 17 doit être installé sur toutes les stations de travail. Il faut en outre qu'une base de données partagée Postgres ait été créée et que tous les fichiers se trouvent au même emplacement. Un des ordinateurs servira de station d'export, tandis que les autres serviront de stations de montage et d'étalonnage.

Gérer les médias des timelines

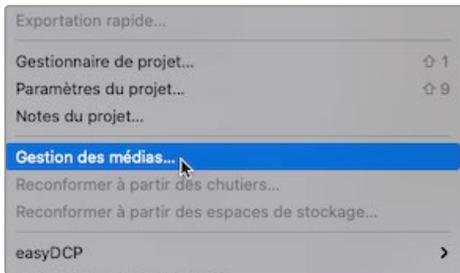
La dernière tâche à effectuer consiste à gérer les fichiers médias source de vos projets pour un bon archivage.

- 1 Appuyez sur Majuscule-1 pour ouvrir le Gestionnaire de projet (Project Manager) et double-cliquez sur **R17 EDITING LESS 10 Pt3 – SYNC SCENE FINISHED** pour rouvrir le projet Sync Scene.

ASTUCE Vous pouvez activer l'option Navigation dynamique entre les projets en faisant un clic droit sur une zone vide du Gestionnaire de projet (Project Manager) pour naviguer entre les projets sans devoir fermer celui sur lequel vous travaillez.

- 2 Appuyez sur Majuscule-4 pour ouvrir la page Montage.

- 3 Choisissez Fichier > Gestion des médias (File > Media Management).



La fenêtre s'ouvre.



REMARQUE La fenêtre Gestion des médias (Media Management) est uniquement disponible dans les pages Média, Cut et Montage.

Cette fenêtre permet de copier et de transcoder les médias du projet, de certaines timelines ou de plans.

- 4 Sélectionnez l'onglet Timeline.
- 5 Cliquez sur Naviguer (Browse), à côté du champ Destination.

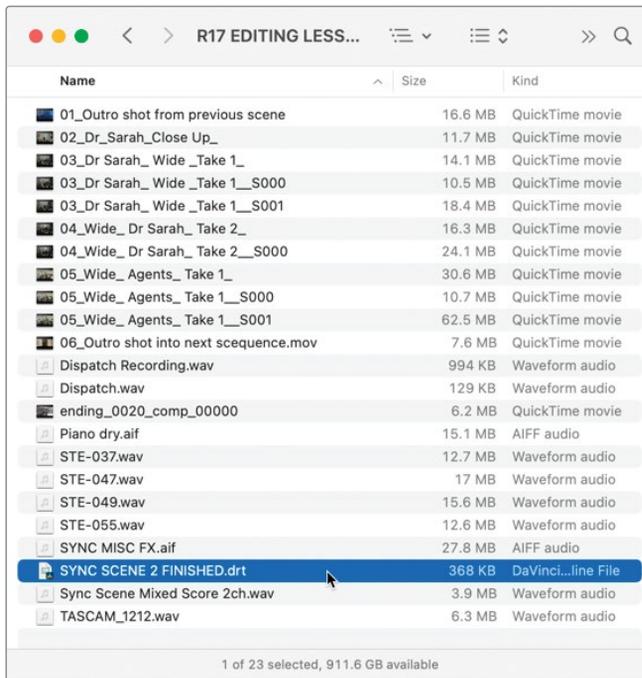
- 6 Allez sur le dossier R17 Editing Lessons/Lesson 10 Delivery/Output et créez un nouveau dossier **Archive**. Cliquez sur Ouvrir (Open).
- 7 Dans la fenêtre Gestion des médias (Media Management), sélectionnez la timeline **SYNC SCENE 2 FINISHED**.
- 8 Dans Copier (copy), vérifiez que l'option Média et trim utilisés en conservant 24 images des poignées (Used media and trim keeping 24 frame handles) est sélectionnée.



Cette option signifie que seules les parties des fichiers utilisés dans la timeline sélectionnée seront copiées. En outre, 24 images de part et d'autre des points d'entrée et de sortie seront ajoutées, au cas où.

En bas de la fenêtre Gestion des médias (Media Management), l'indicateur de taille affiche l'espace de stockage de tous les médias qui se trouvent dans le projet (y compris les plans inutilisés). Le nouvel indicateur de la taille indique l'espace de stockage utilisé par les médias rognés. Dans notre cas, vous voyez que les médias copiés ne prennent qu'un tiers de l'espace de stockage dans le projet.

- 9 Cliquez sur Commencer (Start) pour démarrer le traitement.
- 10 Une fois terminé, ouvrez le dossier Archive pour trouver les médias copiés et le fichier .drt.



Il s'agit du dossier que vous pouvez archiver séparément. Pour restaurer le montage à partir du contenu archivé, créez simplement un nouveau projet et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline) et importez le fichier .drt. La timeline importée est automatiquement reliée aux médias rognés.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? Vous devez utiliser la page Exportation afin d'exporter une vidéo de votre projet ?
- 2 Quelle fonctionnalité repose sur le DaVinci Resolve Neural Engine pour automatiquement ajouter des images clés afin de garder les personnages à l'écran quand vous changez le format d'image d'une timeline.
 - a) Conformation automatique
 - b) Cadrage intelligent
 - c) Conformation intelligente
- 3 Quel format est souvent utilisé pour envoyer de l'audio vers un système Pro Tools ?
 - a) AAF
 - b) XML
 - c) EDL
- 4 Quelle fenêtre permet d'ajouter des métadonnées de timecode incrustées Burned-in Timecode (BiTC) à la vidéo exportée ?
 - a) Fenêtre du timecode
 - b) Surimpression d'info
 - c) Text+
- 5 Vrai ou faux ? Tous les sous-titres doivent être importés en fichier .srt.

Réponses

- 1 Faux. Vous pouvez utiliser l'option Exportation rapide (Quick Export) dans les pages Cut, Montage et Fairlight.
- 2 b) Cadrage intelligent (Smart Reframe).
- 3 a) AAF (Advanced Authoring Format).
- 4 b) Surimpression d'info.
- 5 Faux. Les sous-titres peuvent être créés manuellement dans DaVinci Resolve avec les titres Sous-titres de la bibliothèque d'effets.

Cette page a été laissée volontairement libre.

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 !

Le guide du monteur DaVinci Resolve 17 est un guide pas-à-pas conçu pour vous apprendre l'art du montage. Les différents exercices vous montreront comment monter des interviews, des scènes de films, des documentaires, et des clips vidéo dans les pages Montage et Cut. Vous verrez également comment utiliser le Speed Editor. Vous apprendrez aussi à créer des effets de qualité avec le nouvel incrustateur 3D et Collage Vidéo, à mixer l'audio et à exporter le film pour la distribution en ligne, la télé ou les plateformes de diffusion.

Ce que vous apprendrez dans ce guide

- Des techniques de montage et de rognage avancées appliquées à différents genres
- Organiser de grands projets efficacement avec les métadonnées et les chutiers paramétrables
- Générer et relier les fichiers médias proxys
- Des astuces de rognage pour rallonger les coupes et modifier les plans en temps réel
- Des techniques de montage et de synchronisation multicaméra
- Un montage rapide grâce à la page Cut et au Speed Editor
- Créer des compositions complexes sur la page Montage
- Explorer les nouveaux effets de la page Montage, dont l'incrustateur 3D et Collage Vidéo
- Monter et mixer l'audio en stéréo et en son Surround
- Mesurer et exporter l'audio dans différentes normes de Loudness
- Ajouter et monter les sous-titres en différentes langues
- Exporter les projets pour la distribution en ligne, la télé et les plateformes de diffusion

À qui s'adresse ce guide

Le guide du monteur DaVinci Resolve 17 s'adresse à la fois aux débutants et aux professionnels. 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 rapide de la page Cut



Organisation de la page Média



Nouveaux effets Resolve



Montage Multicaméra en temps réel