

DAVINCI RESOLVE 18

Blackmagicdesign 

Le guide du débutant

DaVinci Resolve 18



Téléchargez
DAVINCI
RESOLVE 18
gratuit!

Auteur : Chris Roberts, Simon Hall

Cette page a été laissée volontairement libre.

Le guide du débutant

DaVinci Resolve 18

Le guide du débutant DaVinci Resolve 18

Chris Roberts et Simon Hall

© 2023 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 : Arthur Ditner, Daria Fissoun, et Dion Scoppettuolo

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.

ISBN: 979-8-9860488-7-1

Sommaire

Avant-propos	viii	
Remerciements	ix	
À propos des auteurs	x	
Mise en route	xi	
Découvrez le Blackmagic Cloud !	xvi	
1 Monter une séquence dans la page Montage	1	MONTAGE
Importer un projet et relier les médias	2	
Travailler dans la bibliothèque de médias	7	
Construire la timeline dans la page Montage	20	
Monter le son	22	
Insérer un plan de coupe	31	
Supprimer et rogner les plans de la timeline	37	
Utiliser le Mode Raccord fin	40	
Ajouter de la musique	43	
Ajouter des plans de coupe	46	
Mode Échanger Insérer	49	
Retoucher un plan de coupe	50	
Faire coulisser et faire glisser les plans	53	
Rythmer la scène	57	
Révision	59	
2 Audio, effets et titres dans la page Montage	61	MEDIA
Configurer un projet	62	
Dupliquer la timeline	62	
Ajouter une voix off et des effets sonores	64	
Mixer une bande-son	79	
Remplacer des prises	94	
Modifier la vitesse du plan	98	

Changer le cadrage des prises	103
Ajouter des transitions	109
Ajouter des filtres	114
Ajouter des titres Fusion	119
Révision	125
Introduction à l'étalonnage	127
Pourquoi faut-il étalonner les images ?	128
L'utilité de l'étalonnage	131
L'outil de référence des professionnels d'Hollywood	133
3 Réaliser des corrections colorimétriques primaires	135
Découvrir la page Étalonnage	136
Utiliser les outils de corrections primaires	139
Comprendre le fonctionnement des scopes Vidéo	141
Étalonner des images avec le lift, le gamma et le gain	144
Appliquer des réglages automatiques	151
Comprendre les nœuds	158
Utiliser des nœuds pour des corrections indépendantes	159
Renommer les nœuds	163
Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve	164
Régler les canaux de couleur individuels	169
Utiliser les courbes pour les colorimétriques primaires	173
Utiliser les courbes sur des nœuds distincts	177
Révision	183
4 Appliquer des corrections secondaires	185
Masquer certaines zones avec des Power Window	186
Inverser la sélection avec les nœuds inversés	191
Utiliser des Power Windows pour régler l'éclairage	192
Appliquer des corrections secondaires avec les courbes HSL	197

Faire des réglages rapides avec l'outil Déformation Couleur	201
Sélectionner des zones avec le sélecteur	206
Combiner le sélecteur et les Power Window	213
Utiliser le tracker	216
Appliquer des Resolve FX dans la page Étalonnage	219
Révision	225
5 Gestion des étalonnages	227
Identifier les plans non étalonnés	228
Copier les étalonnages	230
Travailler avec des images de référence	233
Importer et exporter des étalonnages	239
Utiliser les LUT	243
Prendre des décisions créatives	251
Révision	253
6 Configuration du projet et des préférences	255
Paramètres du projet	256
Importer les plans dans la page Média	262
Visualiser les métadonnées des plans	267
Travailler avec des chutiers paramétrables automatiques	269
Créer des chutiers paramétrables	274
Préférences	278
Explorer les raccourcis clavier	286
Révision	293
Introduction à la postproduction audio et à l'illustration sonore	295
En quoi consiste la postproduction audio ?	296
Quelles sont les étapes de la postproduction audio ?	296
Établir un plan de montage audio	297
Montage paroles	297

Illustration sonore et montage des effets sonores	298
Montage musique	299
Améliorer les pistes audio	300
Mixage et Mastering	301
7 Mixage audio dans Fairlight	303
Configurer un projet	304
Explorer l'interface Fairlight	308
Régler les formats des pistes et les canaux des plans	313
Rogner les plans dans Fairlight	322
Ajouter et aligner les effets sonores	325
Utiliser Fairlight FX	334
Mixer de la musique	336
Révision	343
Introduction au compositing	345
Qu'est-ce que le compositing ?	346
Débuter avec les effets visuels	346
L'art d'observer	350
8 Créer des effets dans Fusion	351
L'interface Fusion	352
Ajouter le premier effet	355
Effets de masque	360
Ajouter des plans de la bibliothèque de médias	365
Ajouter un effet	370
Visualiser le projet dans son ensemble	371
Révision	375

9	Exportation et gestion des médias	377
	Travailler sur la page Exportation	378
	Exporter un fichier pour le Web	378
	Personnaliser une option d'exportation	381
	Exporter des plans individuels	383
	Consolider les médias	385
	Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur	388
	Exporter des timelines, des chutiers et des projets	389
	Travailler avec la bibliothèque de projets DaVinci Resolve	391
	Créer et échanger les bibliothèques de projets	391
	Sauvegarder les bibliothèques de projets	393
	Les bibliothèques de projets dans le Blackmagic Cloud	394
	Révision	399

MONTAGE

ÉTALONNAGE

MEDIA

AUDIO

FUSION

EXPORTATION

Avant-propos

Merci d'avoir choisi le Guide du débutant DaVinci Resolve 18

DaVinci Resolve 18 est la seule solution qui rassemble sur un même logiciel le montage, l'étalonnage, la création de VFX, l'animation graphique et la postproduction audio ! Son interface moderne et élégante est à la fois simple à utiliser pour les débutants et performante pour les professionnels. DaVinci Resolve vous permet de travailler plus rapidement, car vous n'avez pas besoin d'apprendre à utiliser plusieurs applications ou de changer de logiciel selon la tâche. C'est comme disposer de votre propre studio de post-production au sein d'une seule application.

DaVinci Resolve 18 intègre la prise en charge du Blackmagic Cloud pour collaborer à distance, un workflow proxy DaVinci, de nouveaux Resolve FX, mais il améliore aussi le sous-titrage, la conversion en FlexBus Fairlight et bien plus !

En outre, Blackmagic Design dispose d'une version complètement gratuite. Dans cette version gratuite, vous disposez d'un nombre d'outils bien plus important que sur 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.

N'oubliez pas de télécharger DaVinci Resolve 18 dès aujourd'hui et de partager vos projets avec nous !

Grant Petty
Blackmagic Design

Remerciements

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

- Brian J Terwilliger, Terwilliger Productions pour les rushes de « Living In the Age of Airplanes »
- James Kennedy pour « Candy Coated Lies - Hot Milk »
- Chris Lang, Aaron Walterscheid, Nathan LeFever, et Sherwin Lau pour Organ Mountain Outfitters. « Forever Glass » musique composée et interprétée par Matt Carlin

À propos des auteurs

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

Depuis 2003, il forme les 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 aux utilisateurs et aux formateurs partout dans le monde.

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 rédacteur de nombreux livres, dont le Guide du monteur DaVinci Resolve 18.

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 n'a pas eu le temps de voir.

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

www.chrisroberts.info

Simon Hall travaille dans la postproduction depuis 19 ans. Après un poste d'assistant monteur dans un studio de postproduction, il est devenu monteur offline pour des productions broadcast et des publicités. Il s'est ensuite tourné vers le montage online et le finishing.

Au cours de ces années, il a également formé des monteurs broadcast, puis des monteurs spécialisés dans la publicité, les documentaires, mais aussi des journalistes, des étudiants et des monteurs broadcast online.

En parallèle de son métier de monteur et de finisher, il a pris la tête du département formation de Soho Editors à Londres, se spécialisant dans la formation en post-production. C'est à ce moment-là qu'il a commencé à travailler sur DaVinci Resolve 8, venant remplacer les anciens logiciels de correction de la couleur.

En 2015, Simon a rejoint Blackmagic Design en tant que spécialiste produit pour la postproduction et DaVinci Resolve. Il est désormais à la tête de l'équipe produit post-production pour la région EMEA.

Il vit à Cheshire, au Royaume-Uni avec sa femme Emma, Nola leur chien et Tigger leur chat. Pendant son temps libre, il se passionne pour tous les sports possibles et imaginables, il aime se balader avec son labrador et lire des livres de tout horizon. Il est aussi accro aux voitures.

Ce livre est dédié à sa femme Emma pour sa patience infinie et à ses parents, pour leur soutien à ses débuts.

Arthur Ditner travaille dans la postproduction depuis 15 ans en tant qu'étalonneur, monteur et technicien en charge des rushes. Installé à Toronto au Canada, Arthur enseigne au Seneca College et écrit sur l'actu des technologies pour différents magazines. Il utilise le Speed Editor pour réaliser ses montages dialogues et aime jouer de la basse.

Mise en route

Merci d'avoir choisi le **Guide du débutant DaVinci Resolve 18**, la formation officielle du logiciel conçu par Blackmagic Design. Ce guide aborde les principales étapes de montage, d'étalonnage, de compositing et de mixage audio afin que les monteurs, les superviseurs VFX et les débutants apprennent à maîtriser rapidement les différentes fonctionnalités de DaVinci Resolve. Pour démarrer, il vous suffit d'avoir un ordinateur Mac ou Windows, la version gratuite de DaVinci Resolve 18 et l'envie d'apprendre.

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



Ce que vous apprendrez dans ce guide

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

Programme de formation certifié par Blackmagic Design

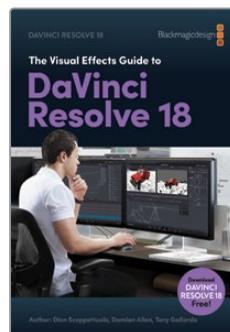
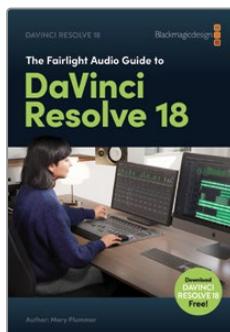
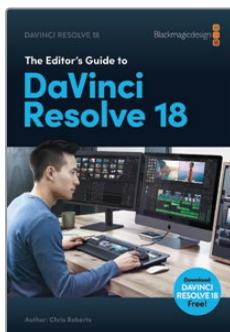
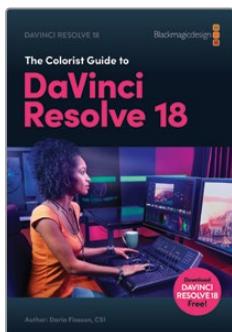
Blackmagic Design publie une série de livres de formation pour développer les compétences des utilisateurs DaVinci Resolve. Voici les titres de la collection :

- *Le guide du débutant DaVinci Resolve 18*
- *Le guide de l'étalonneur DaVinci Resolve 18*
- *Le guide du monteur DaVinci Resolve 18*
- *Le guide de la postproduction audio Fairlight avec DaVinci Resolve 18*
- *Le guide des VFX avec DaVinci Resolve 18*

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.

Recevoir une attestation de réussite

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 pour accéder à l'examen en ligne se trouve sur la page de formation Blackmagic Design. Vous y trouverez également des informations supplémentaires sur notre programme de formation. Rendez-vous sur www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training



Configuration système requise

Les exercices de ce livre portent sur la version DaVinci Resolve 18 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 recommandons aux utilisateurs macOS de télécharger le logiciel DaVinci Resolve sur notre site internet, plutôt que depuis l'App Store.

Télécharger DaVinci Resolve

Pour télécharger la version gratuite de DaVinci Resolve 18 ou ultérieure, allez sur le site Blackmagic Design.

- 1 Ouvrez le navigateur web de votre ordinateur macOS 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 DaVinci Resolve.

Une fois le logiciel installé, suivez les instructions données au paragraphe ci-dessous pour télécharger les médias 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 macOS ou Windows. Après avoir sauvegardé les fichiers sur votre disque dur, ouvrez le fichier et copiez-le dans le dossier Movies (macOS) 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 macOS ou Windows.
- 2 Dans la barre d'adresse, saisissez : www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training
- 3 Faites défiler la page jusqu'au titre *Le guide du débutant DaVinci Resolve 18*.
- 4 Cliquez sur le lien Part 1 pour télécharger les médias. Le fichier fait environ 3.06 GB.
- 5 Une fois le téléchargement terminé, ouvrez le dossier Documents et double-cliquez sur R18_Beginner_Guide_Lessons.zip pour le dézipper, si ce n'est pas déjà fait. Vous verrez alors le dossier « R18 Beginner Lessons ». Il contient tous les médias qui vous permettront de faire les exercices de ce livre.
- 6 Faites glisser le dossier R18 Beginner Guide Lessons vers le dossier Movies (macOS) ou Videos (Windows). Ces dossiers se trouvent dans le dossier Utilisateur de votre ordinateur.

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

Découvrez le Blackmagic Cloud !

DaVinci Resolve est la seule solution complète de postproduction qui permette à tous les membres d'une équipe de travailler sur le même projet au même moment. Le workflow de postproduction est généralement linéaire : chaque artiste passe le projet au suivant, en introduisant parfois des erreurs, et consigne les modifications apportées à chaque étape. Grâce au mode collaboratif de DaVinci Resolve, chacun peut travailler sur le même projet depuis sa page dédiée.

Désormais, le Blackmagic Cloud permet aux monteurs, étalonneurs, artistes VFX, animateurs et ingénieurs son de travailler ensemble simultanément depuis n'importe où. De plus, ils peuvent vérifier les modifications effectuées par chacun, s'épargnant de nombreuses heures de conformation.

Créez simplement un compte Blackmagic Cloud, connectez-vous au serveur DaVinci Resolve Project, et suivez les instructions pour configurer une nouvelle bibliothèque de projets à un prix raisonnable.

Une fois créée, vous pouvez accéder à cette bibliothèque directement dans l'onglet Cloud du Gestionnaire de projet (Project Manager) pour créer autant de projets que vous voulez. Ensuite, vous pouvez inviter jusqu'à 10 collaborateurs. En un simple clic, vous pouvez relier les copies locales des médias et commencer à travailler immédiatement sur le projet. Tous les changements sont automatiquement sauvegardés sur le Cloud.

En activant la collaboration de plusieurs utilisateurs pour ce projet, vous permettez à tout le monde de travailler ensemble. Les assistants monteurs, les monteurs, les étalonneurs, les monteurs dialogue, et les artistes VFX peuvent alors collaborer où qu'ils soient dans le monde.

Synchronisation des médias avec le Blackmagic Cloud Store

Il n'est pas nécessaire d'investir dans un espace de stockage dédié, le Blackmagic Cloud Store a été conçu pour plusieurs utilisateurs et permet de gérer de gros fichiers média utilisés par les grosses productions hollywoodiennes. Vous pouvez également utiliser plusieurs Blackmagic Cloud Store synchronisés avec votre compte Dropbox pour que tout le monde ait accès aux médias.

Pour en savoir plus, consultez la page : blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/collaboration

Chapitre 1

Monter une séquence dans la page Montage

La production de films et de vidéos est une activité artistique à la fois exigeante et stimulante qui requiert un travail de précision. La page Montage offre un grand nombre d'outils puissants pour le montage non linéaire. Développés et améliorés au cours des décennies, ils vous donneront un premier aperçu des possibilités qu'offre DaVinci Resolve 18.

Que vous soyez débutant ou professionnel, vous trouverez dans la page Montage tous les outils dont vous avez besoin pour réaliser vos projets.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

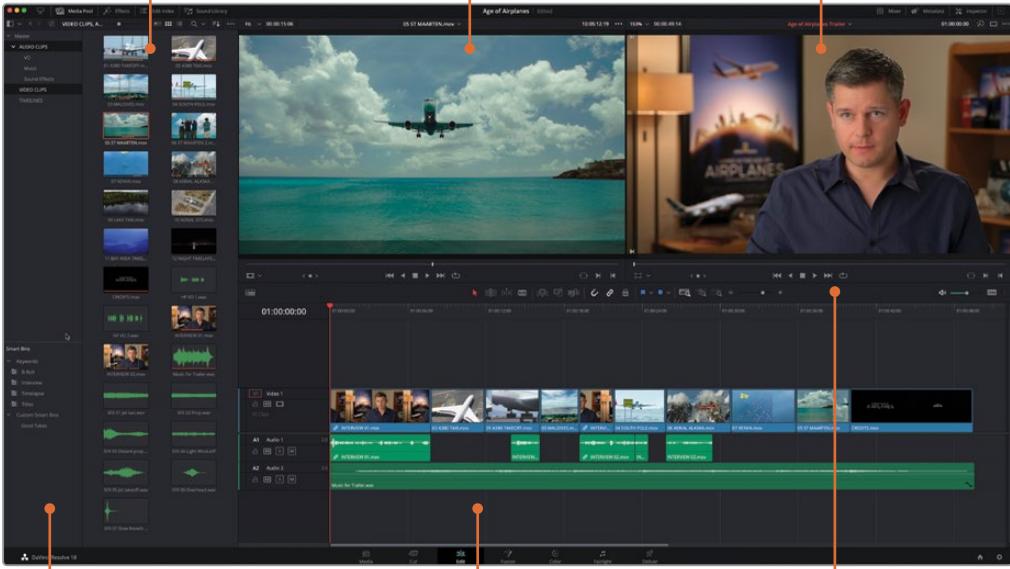
Importer un projet et relier les médias	2
Travailler dans la bibliothèque de médias	7
Construire la timeline dans la page Montage	20
Monter le son	22
Insérer un plan de coupe	31
Supprimer et rogner les plans de la timeline	37
Utiliser le Mode Raccord fin	40
Ajouter de la musique	43
Ajouter des plans de coupe	46
Mode Échanger Insérer	49
Retoucher un plan de coupe	50
Faire coulisser et faire glisser les plans	53
Rythmer la scène	57
Révision	59

Dans les deux prochains chapitres, vous allez monter la bande-annonce du documentaire *Living in the Age of Airplanes*, réalisé par Brian J. Terwilliger. Vous suivrez pas à pas les réflexions et les heureux hasards qui arrivent souvent au cours du montage.

Bibliothèque de médias -
affiche les plans du
chutier sélectionné.

Viewer source - affiche
les images non montées.

Viewer timeline - affiche
les plans montés
dans la timeline.



Liste des chutiers -
permet de sélectionner
facilement un chutier
pour voir son contenu.

Timeline - permet
de positionner et de
régler les plans utilisés
dans le montage.

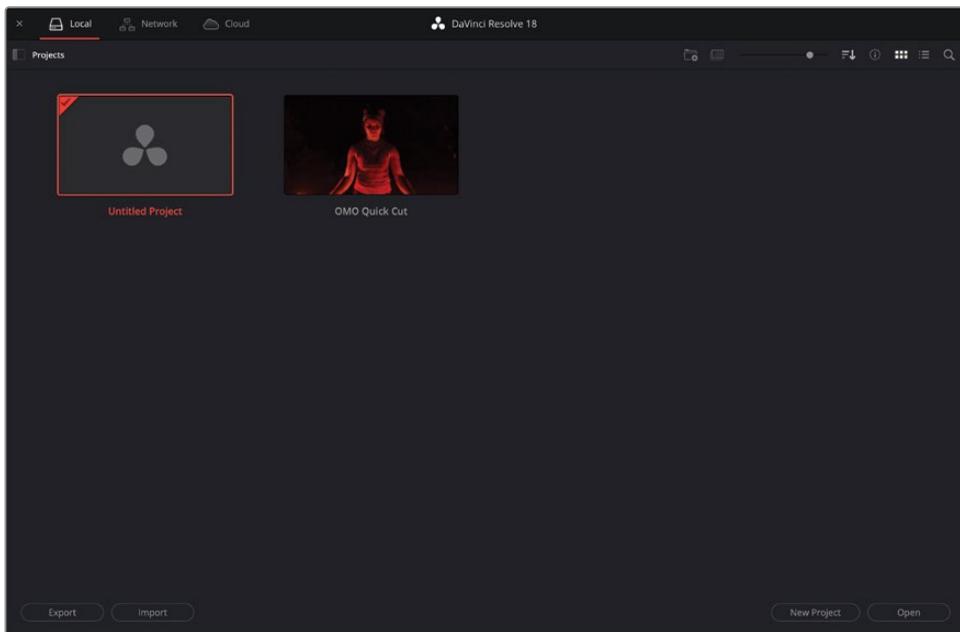
Barre d'outils - comprend les
modes de montage de la timeline,
les fonctions de montage et
les paramètres du zoom.

Importer un projet et relier les médias

Vous allez commencer par importer un projet qui a déjà été configuré pour vous, et qui contient les plans nécessaires au montage de la bande-annonce.

REMARQUE Vous en apprendrez plus sur la configuration des projets au chapitre 6.

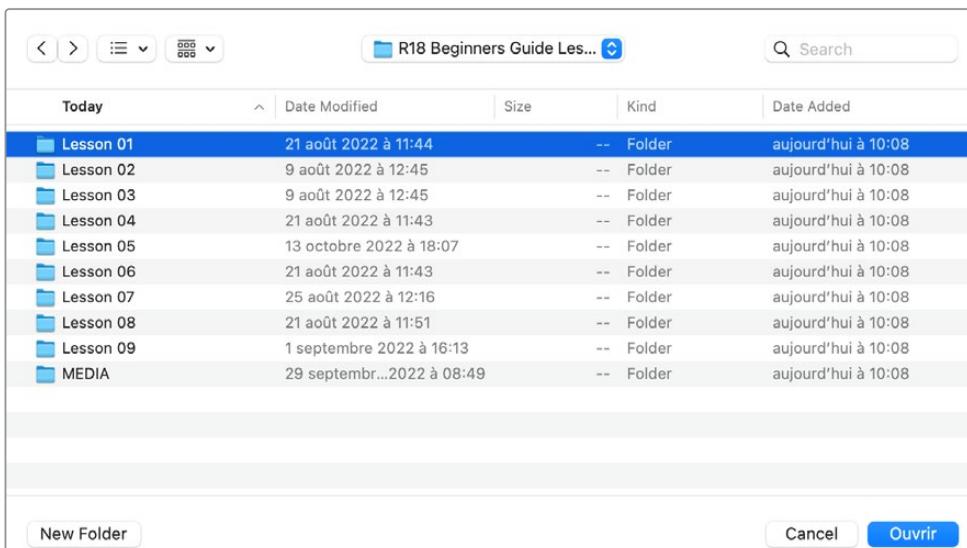
- 1 Ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager) de DaVinci Resolve.



- 2 En bas à gauche, cliquez sur Importer (Import).



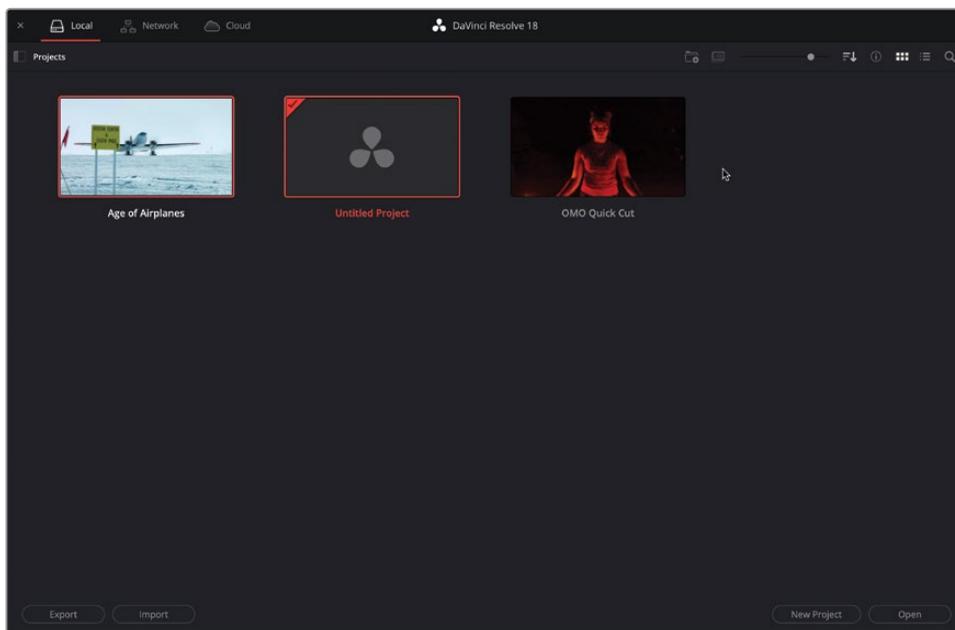
- 3 Allez sur R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 01 et sélectionnez le fichier **Age of Airplanes.drp**.



REMARQUE L'extension .drp indique qu'il s'agit d'un projet DaVinci Resolve. Ce type de fichier est particulièrement utile pour échanger des projets avec vos collaborateurs, surtout si vous utilisez la bibliothèque de projets locale. Vous en apprendrez plus sur les bibliothèques de projets au chapitre 9.

- 4 Cliquez sur Ouvrir (Open).

Le projet s'ajoute au Gestionnaire de projet (Project Manager).



REMARQUE DaVinci Resolve n'ouvre pas les fichiers projet directement de votre ordinateur. Les fichiers .drp sont copiés dans la bibliothèque de projets. Ainsi, les changements apportés au projet sont appliqués à la copie dans la bibliothèque de projets.

- 5 Double-cliquez sur le projet Age of Airplanes pour l'ouvrir, et au besoin, cliquez sur la page Montage.
- 6 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.

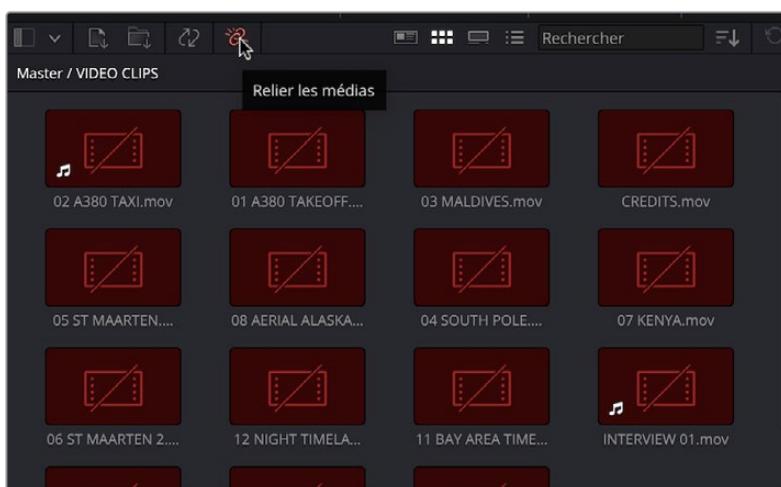
- 7 Dans la liste des chutiers, sélectionnez le chutier VIDEO CLIPS pour afficher le contenu.



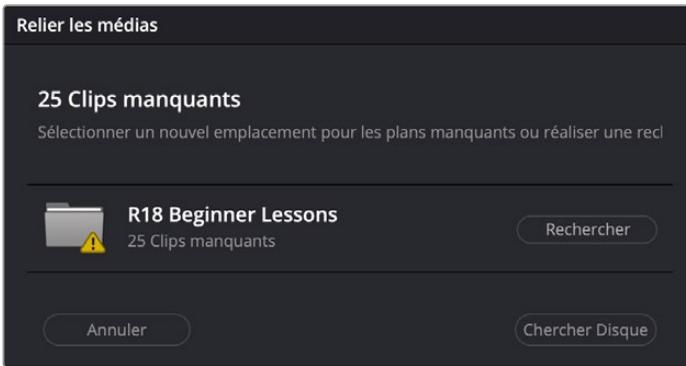
Pour le moment, tous les plans de ce projet sont affichés Offline. Cela signifie que le lien entre les médias et le projet a été rompu au moment de l'importation. Avant de commencer le montage des plans dans le projet, vous allez devoir relier les plans du projet aux médias.

REMARQUE Les médias sont souvent offline, car ils sont en général déplacés et renommés. Pour éviter cela, une fois les plans importés, vous devriez les laisser dans le même emplacement sur l'ordinateur. Si vous devez les déplacer, vous pouvez utiliser l'outil Gestion des médias, que vous apprendrez à utiliser au chapitre 9.

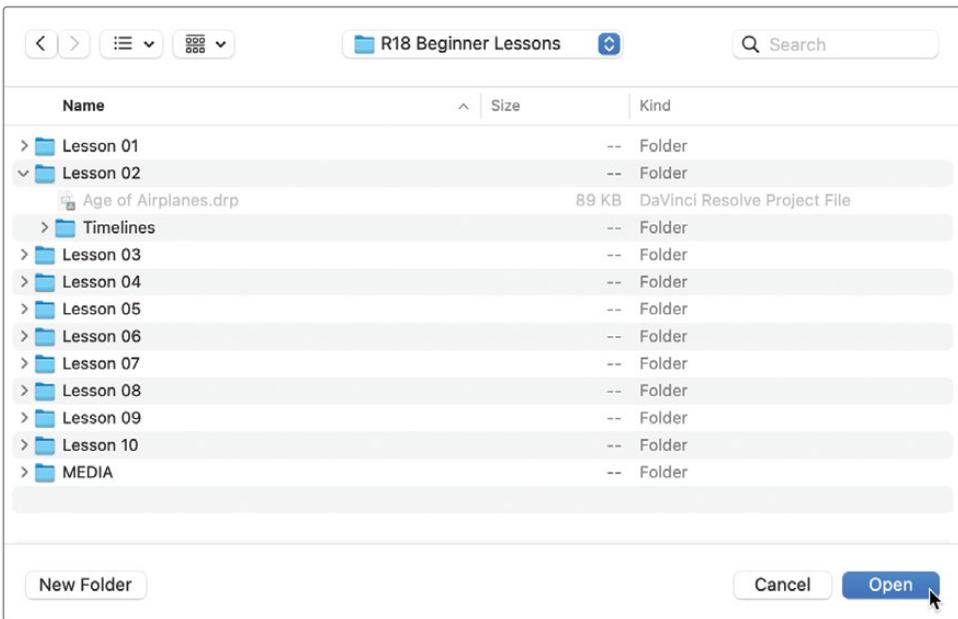
- 8 En haut à gauche de l'interface, au-dessus de la bibliothèque de médias, cliquez sur Relier les médias (Relink Media).



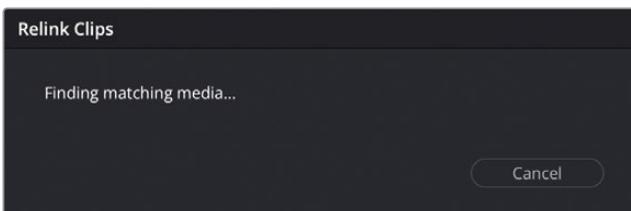
- 9 La fenêtre s'ouvre, indiquant le nombre de plans manquants.



- 10 Cliquez sur le bouton Rechercher (Locate) et allez sur le dossier R18 Beginner Guide Lessons, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

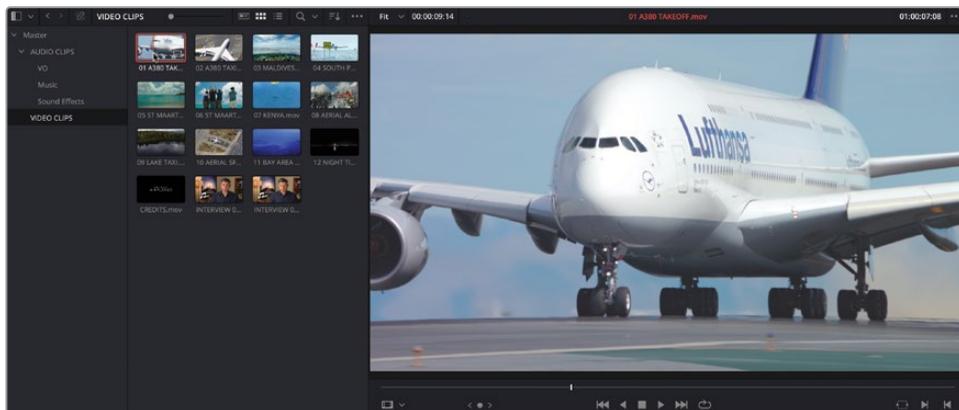


Resolve cherche rapidement dans le dossier et tente de retrouver les médias correspondants.



REMARQUE Si Resolve n'arrive pas à trouver les plans correspondants, vous pouvez réaliser une recherche plus poussée dans la fenêtre, en cliquant sur le bouton. Attention cependant, cette recherche peut prendre plus de temps, en particulier, si le disque dur comporte beaucoup de fichiers.

Une fois les plans trouvés, Resolve les relie avec les médias correspondants, et les plans ne sont plus affichés offline.



Maintenant que les plans ont été reliés, vous pouvez commencer à travailler sur le projet.

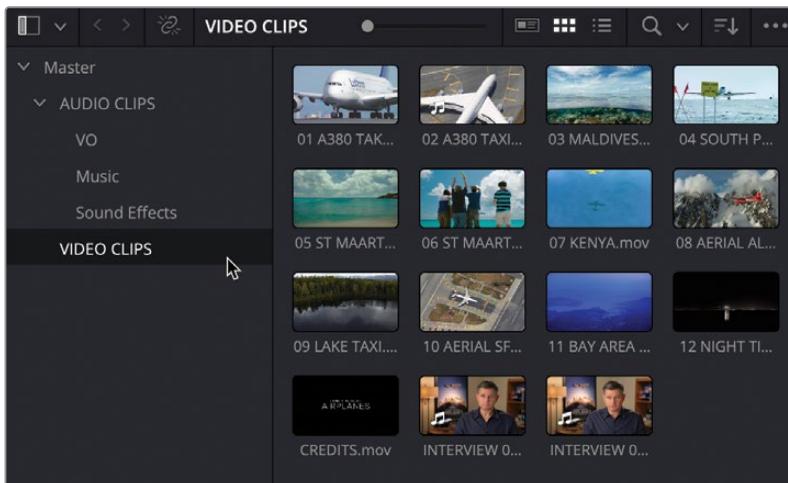
Travailler dans la bibliothèque de médias

La bibliothèque de médias est l'endroit où sont organisés et stockés les autres éléments du projet, dont la timeline. Dans la page Montage, il est très facile d'accéder aux plans des différents chutiers.

Utiliser les chutiers et les chutiers paramétrables

La liste des chutiers est affichée à gauche de la bibliothèque de médias. Vous pouvez accéder à tous les plans en cliquant sur un chutier à tout moment.

- 1 Sélectionnez le chutier VIDEO CLIPS pour voir les plans disponibles dans le chutier.



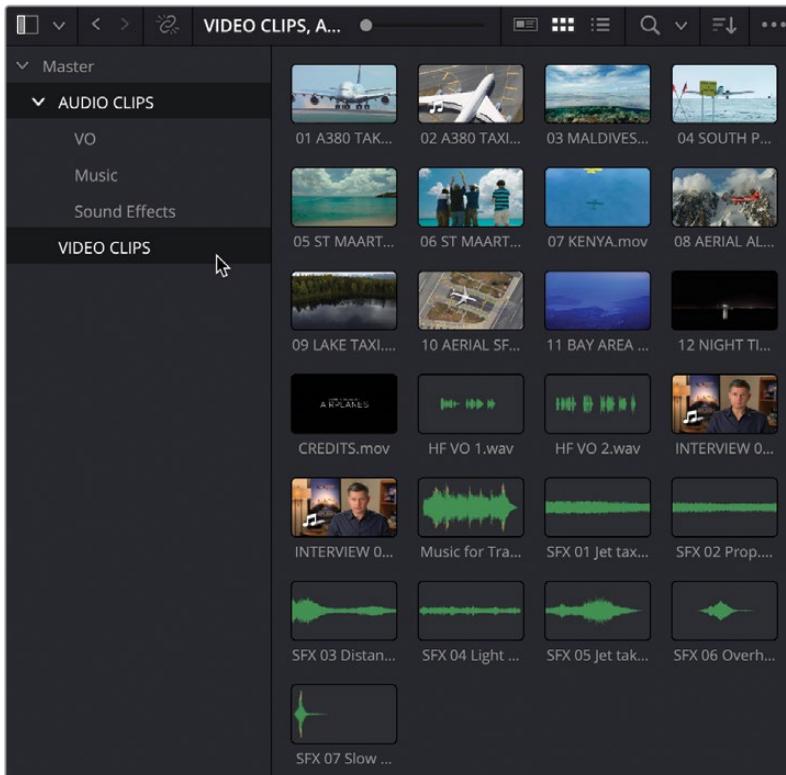
Vous pouvez aussi créer des sous-chutiers.

- 2 Cliquez sur la flèche vers le bas à côté du chutier AUDIO CLIPS pour afficher les sous-chutiers (Music, Sound Effects et VO).



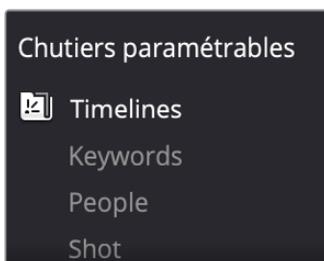
Vous pouvez également afficher le contenu de plusieurs chutiers dans la bibliothèque de médias.

- 3 Sélectionnez le chutier AUDIO CLIPS, puis cliquez sur Cmd (macOS) ou Ctrl et cliquez sur le chutier VIDEO CLIPS pour afficher tous les plans ensemble.



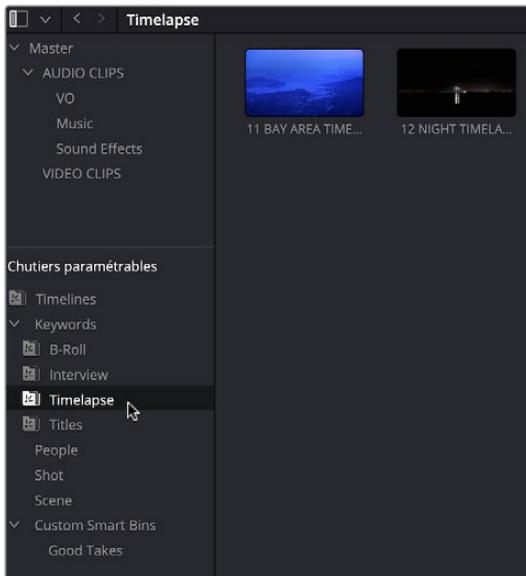
Même s'il est facile d'accéder aux chutiers, la page Montage est beaucoup plus performante si vous recherchez un plan grâce à ses métadonnées.

- 4 Dans la section Chutier paramétrable de la liste des chutiers, cliquez sur la flèche de déroulement à côté du dossier Mots Clés (Keywords).

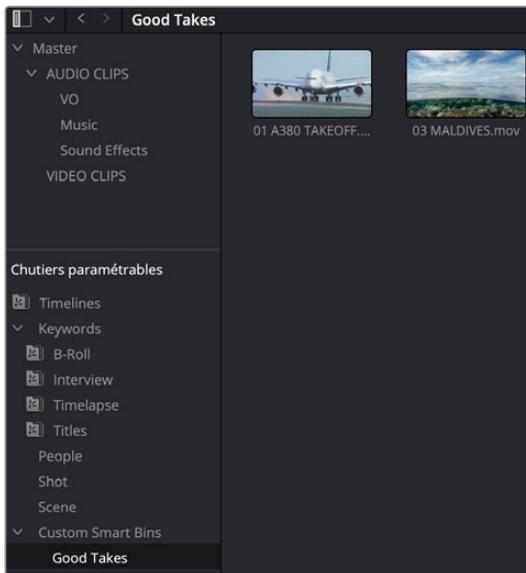


Les chutiers paramétrables rassemblent automatiquement différents plans en fonction de critères. La catégorie Mots clés est un exemple de chutier paramétrable automatique qui apparaît dès que vous ajoutez des mots clés aux plans du projet.

- 5 Sélectionnez le chutier paramétrable Timelapse. Deux plans apparaissent dans la bibliothèque de médias, chacun ayant le mot clé Timelapse appliqué.



- 6 Cliquez sur la flèche de déroulement du dossier Custom Smart Bins. Ce chutier, nommé Good Takes, a été créé manuellement pour vous aider à organiser les plans dans le projet.
- 7 Sélectionnez le chutier paramétrable Good Take pour afficher les plans correspondants.



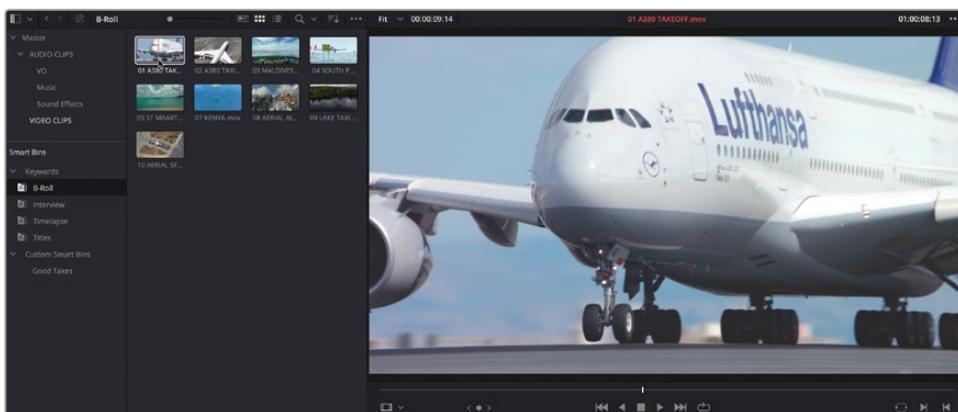
REMARQUE Vous en apprendrez plus sur l'affichage, l'ajout et la modification des métadonnées des plans (dont l'ajout de mots clés et de notes) au chapitre 6.

Visionner les plans dans la page Montage

Il est important de visualiser les plans de votre projet dans le viewer source pour réaliser un montage de qualité.

- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable B-Roll pour afficher les plans auxquels le mot clé B-Roll a été ajouté.
- 2 Déplacez la souris sur le premier plan de la bibliothèque de médias, **01 A380 TAKEOFF.mov**.

Le plan est automatiquement lu dans le viewer source.

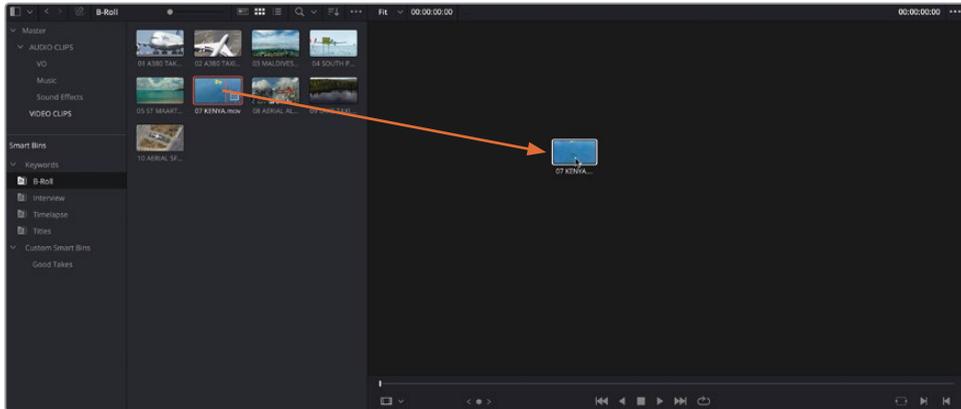


ASTUCE Vous pouvez arrêter la lecture de l'audio pendant le survol du plan en choisissant Timeline > Scrub Audio (Timeline > Audio Scrubbing), ou en appuyant sur Majuscule-S.

- 3 Continuez de déplacer la souris sur les plans de ce chutier paramétrable pour les visualiser rapidement.

Pour un meilleur aperçu, il faudra ouvrir le plan dans le viewer source. Cette prévisualisation en direct affiche en effet le plan uniquement si la souris se trouve dessus.

- 4 Dans la bibliothèque de médias, recherchez le plan **07 KENYA.mov** pour le visualiser, puis tirez le plan de la bibliothèque de médias vers le viewer source.

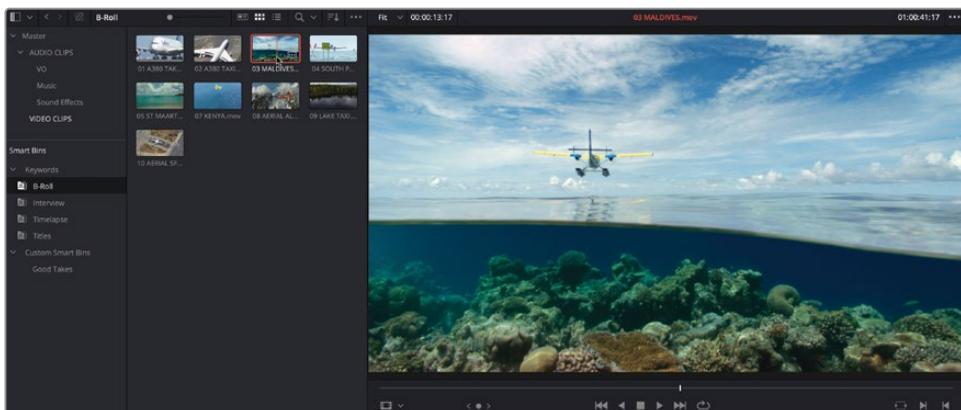


Désormais, le plan Kenya est affiché dans le viewer source.

ASTUCE Vous pouvez désactiver la Prévisualisation en direct en cliquant sur le menu Options (trois points), en haut à droite du viewer source et en désélectionnant Prévisualisation en direct (Live Preview).

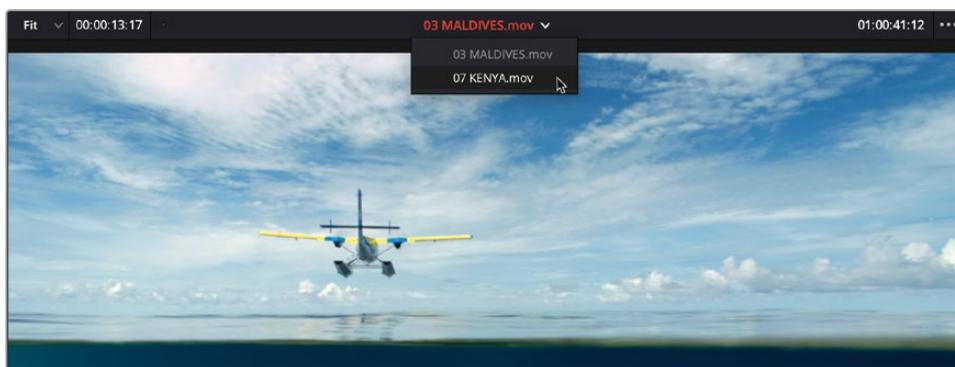
- 5 Dans la bibliothèque de médias, double-cliquez sur **03_MALDIVES.mov** et visualisez le clip dans le viewer source.

Le plan des Maldives remplace le plan Kenya comme plan actif dans le viewer source.



Pour retourner sur le plan Kenya, vous pouvez le rouvrir dans la bibliothèque de médias ou utiliser le menu donnant accès aux plans récemment ouverts.

- 6 Cliquez sur ce menu en haut du viewer source et choisissez **07 Kenya.mov**.



Le plan Kenya s'affiche de nouveau.

ASTUCE La liste affiche les 10 derniers plans ouverts dans le viewer source, le plus récent se trouve en haut de la liste.

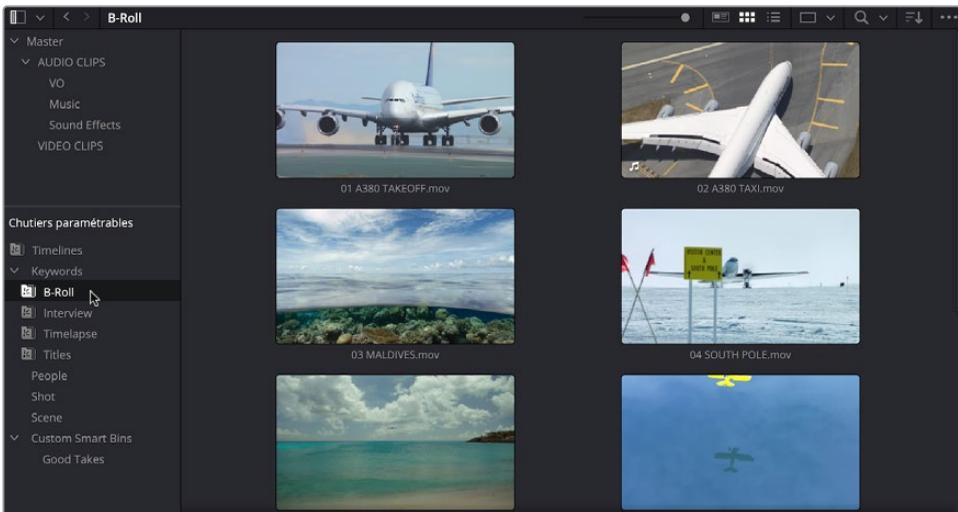


REMARQUE Le nom du plan en rouge indique qu'il est affiché sur le viewer source actif, ainsi, tous les raccourcis clavier ou outils ne seront appliqués qu'à ce plan.

Explorer les options d'affichage

Il existe différentes façons d'afficher les plans dans la bibliothèque de médias, notamment des options pour changer l'ordre des plans. Pour le moment, les plans sont affichés sous forme de vignette.

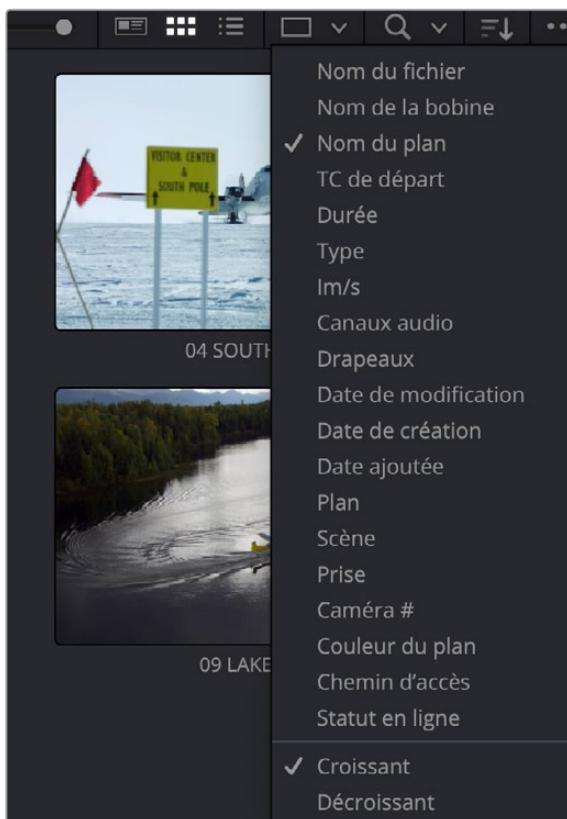
- 1 En haut de la bibliothèque de médias, tirez le curseur pour augmenter la taille des vignettes.



Le nom des plans est ainsi plus facile à voir.

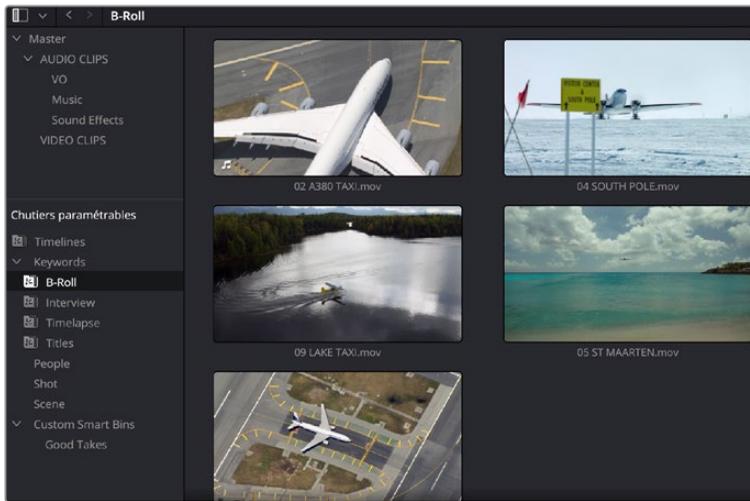
REMARQUE Si vous travaillez sur un ordinateur portable, vous devrez peut-être augmenter la taille de la bibliothèque de médias en tirant la ligne de division entre celle-ci et le viewer source.

- 2 Cliquez sur Trier (Sort) pour afficher l'ordre des plans.

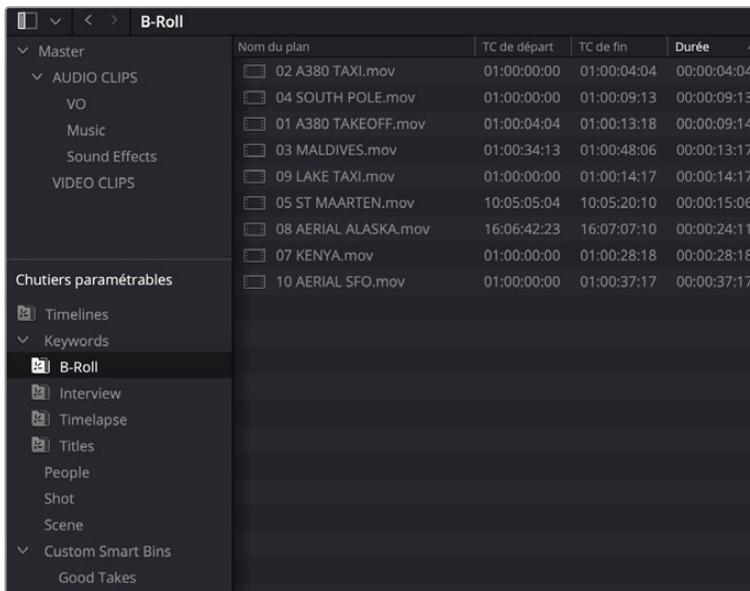


Par défaut, les plans de la bibliothèque de médias sont affichés en ordre croissant, en fonction de leur nom.

- 3 Cliquez sur Durée (Duration) pour changer l'ordre. Les plans les plus courts seront affichés en premier et les plus longs en dernier.

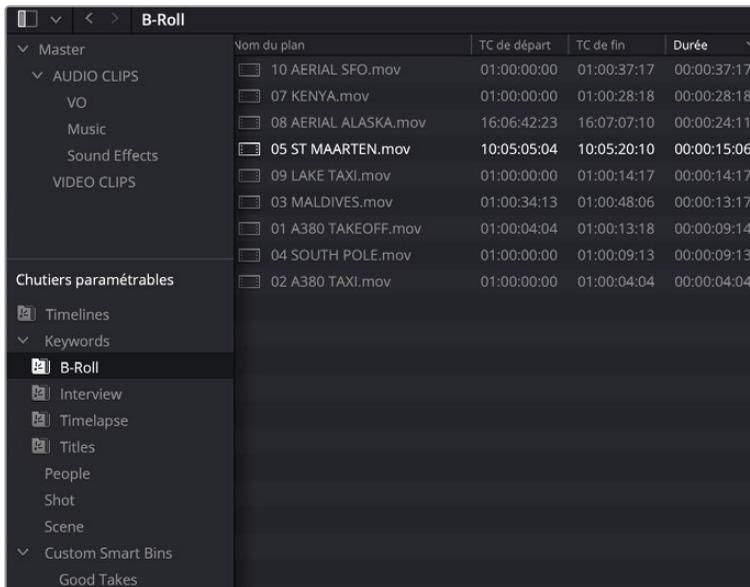


- 4 Cliquez sur le bouton Affichage Liste (List View).



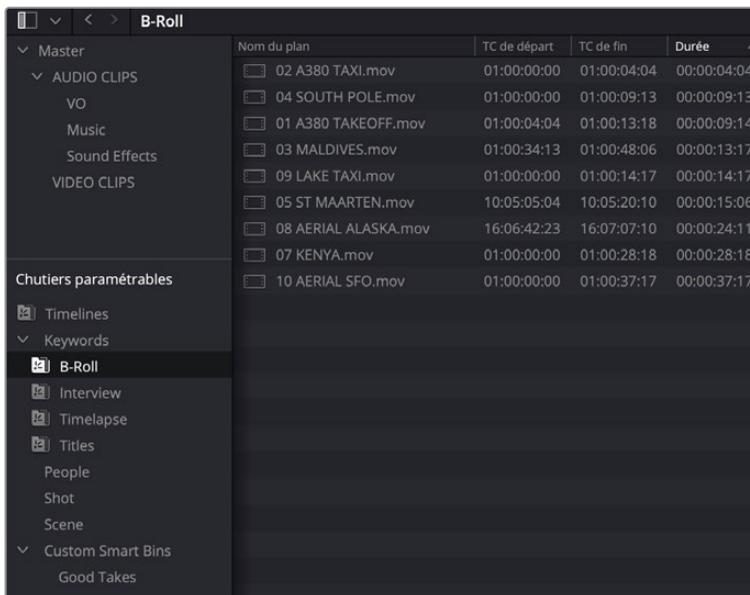
Les vignettes sont remplacées par une série de colonnes, affichant différentes informations des plans.

- 5 Parcourez la liste. Vous remarquez sans doute que les plans sont rangés par durée.



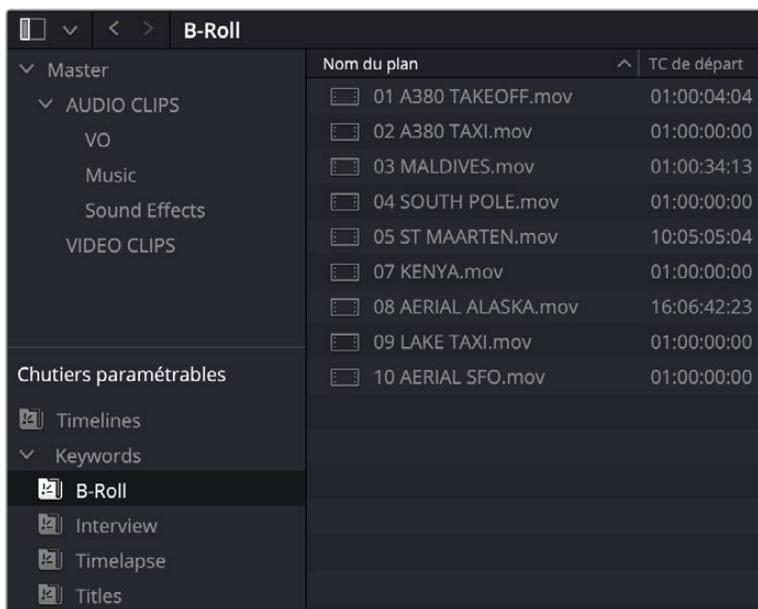
	Nom du plan	TC de départ	TC de fin	Durée
10	AERIAL SFO.mov	01:00:00:00	01:00:37:17	00:00:37:17
07	KENYA.mov	01:00:00:00	01:00:28:18	00:00:28:18
08	AERIAL ALASKA.mov	16:06:42:23	16:07:07:10	00:00:24:11
05	ST MAARTEN.mov	10:05:05:04	10:05:20:10	00:00:15:06
09	LAKE TAXI.mov	01:00:00:00	01:00:14:17	00:00:14:17
03	MALDIVES.mov	01:00:34:13	01:00:48:06	00:00:13:17
01	A380 TAKEOFF.mov	01:00:04:04	01:00:13:18	00:00:09:14
04	SOUTH POLE.mov	01:00:00:00	01:00:09:13	00:00:09:13
02	A380 TAXI.mov	01:00:00:00	01:00:04:04	00:00:04:04

- 6 Cliquez de nouveau sur la colonne Durée (Duration) pour inverser l'ordre. Les plans les plus longs seront placés en haut et les plus courts en bas.

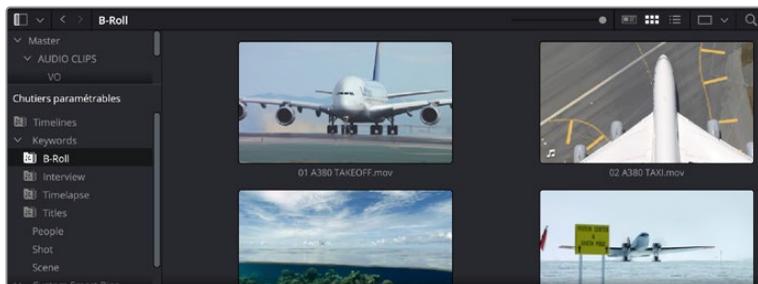


	Nom du plan	TC de départ	TC de fin	Durée
02	A380 TAXI.mov	01:00:00:00	01:00:04:04	00:00:04:04
04	SOUTH POLE.mov	01:00:00:00	01:00:09:13	00:00:09:13
01	A380 TAKEOFF.mov	01:00:04:04	01:00:13:18	00:00:09:14
03	MALDIVES.mov	01:00:34:13	01:00:48:06	00:00:13:17
09	LAKE TAXI.mov	01:00:00:00	01:00:14:17	00:00:14:17
05	ST MAARTEN.mov	10:05:05:04	10:05:20:10	00:00:15:06
08	AERIAL ALASKA.mov	16:06:42:23	16:07:07:10	00:00:24:11
07	KENYA.mov	01:00:00:00	01:00:28:18	00:00:28:18
10	AERIAL SFO.mov	01:00:00:00	01:00:37:17	00:00:37:17

- 7 Allez sur la colonne Nom (Name) et cliquez sur l'en-tête pour réorganiser les plans en fonction de leur nom, par ordre croissant.



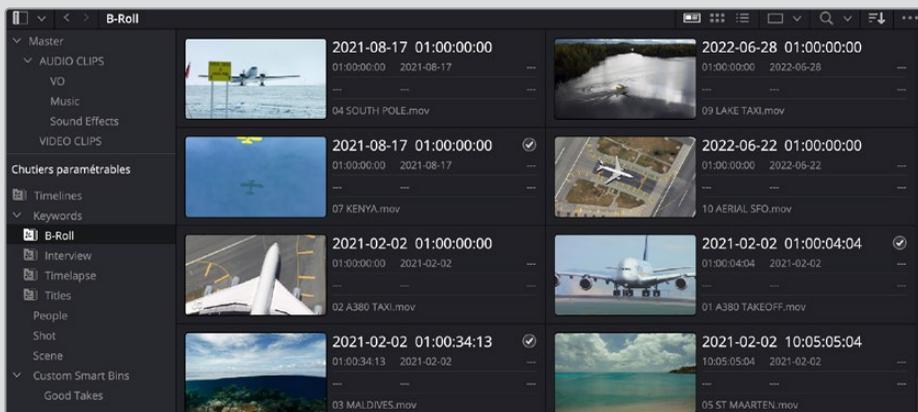
- 8 Cliquez de nouveau sur l'affichage Vignette.



L'affichage par vignette permet de visualiser les plans rapidement en les survolant. L'affichage par liste présente, quant à lui, davantage d'informations, mais ne permet pas de les visualiser. Pour voir à quoi correspond chaque plan, vous devrez les ouvrir individuellement.

Affichage Métadonnées

Une troisième option de la bibliothèque de médias dans la page Montage est l'affichage Métadonnées (Metadata), entre l'affichage par vignette et par liste.



Avec cet affichage, vous pouvez prévisualiser la vignette en direct, mais également afficher les métadonnées importantes, comme les noms des plans, les numéros des scènes et si le plan est bon à tirer ou non.

Construire la timeline dans la page Montage

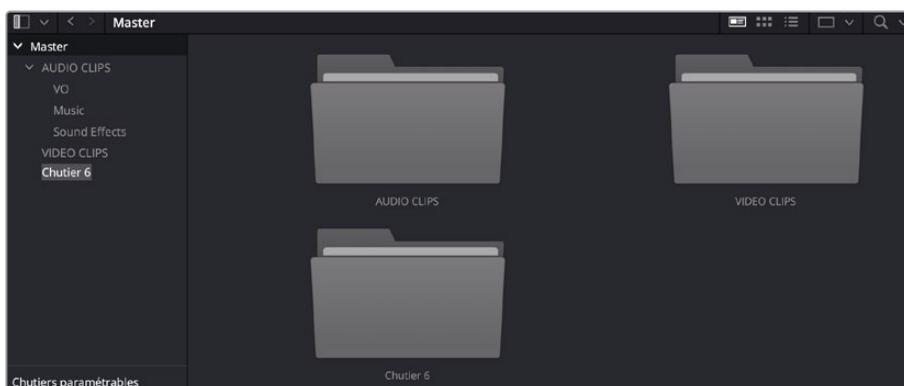
Maintenant que vous avez un bon aperçu du fonctionnement de la page Montage pour visionner les médias, il est temps de se lancer dans le montage de la bande-annonce. Vous allez donc avoir besoin d'une timeline.

En général, les projets contiennent plusieurs timelines, il est donc utile de créer un chutier dédié pour les regrouper. Il sera ensuite plus facile de les retrouver.

- 1 Dans la liste des chutiers, faites un clic droit sur le chutier Master et choisissez Nouveau chutier (New Bin) ou appuyez sur Majuscule-Command-N (macOS) ou Majuscule-Ctrl-N (Windows).



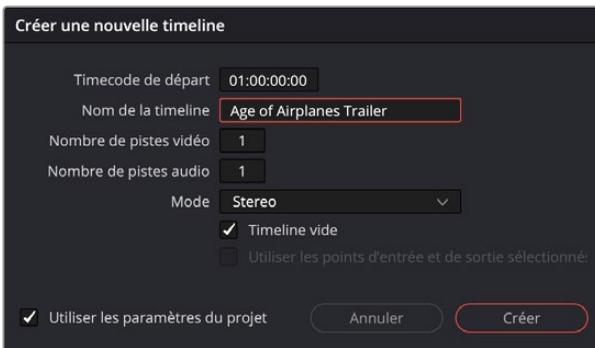
Un nouveau chutier, appelé Chutier 6, est créé dans le chutier Master, car il s'agit du sixième chutier créé pour ce projet.



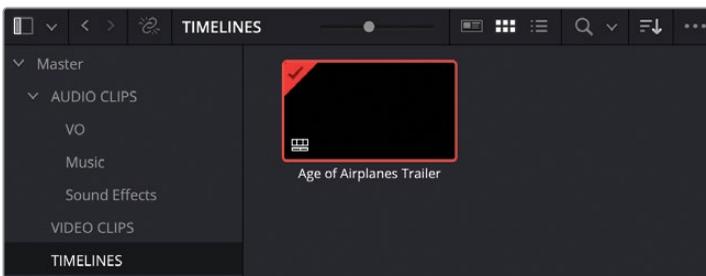
- 2 Sélectionnez le nom de ce chutier, puis saisissez **TIMELINES** et appuyez sur Entrée pour le renommer.



- 3 Sélectionnez le nouveau chutier vide TIMELINES, puis appuyez sur Cmd-N (macOS) ou Ctrl-N (Windows) ou choisissez Fichier > Nouvelle timeline (File > New Timeline).
- 4 Changez le nom de cette timeline par **Age of Airplanes Trailer** et cliquez sur Créer (Create).



La nouvelle timeline est ajoutée au chutier sélectionné et s'ouvre dans la fenêtre Timeline.



ASTUCE Si vous avez créé la timeline dans le mauvais chutier, vous pouvez la déplacer à tout moment en la tirant de la bibliothèque de médias vers le chutier de votre choix.

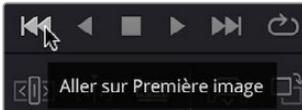
Monter le son

Vous allez commencer par monter les plans de l'interview ensemble.

- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable et ouvrez le plan **Interview 01.mov** dans le viewer source.



- 2 Cliquez sur le bouton Aller sur Première image (Go To First Frame) ou appuyez sur la flèche vers le haut pour positionner la petite tête de lecture au début du plan.



- 3 Cliquez sur le bouton Lecture ou appuyez sur la barre d'espace pour lire le plan et entendre l'interview.



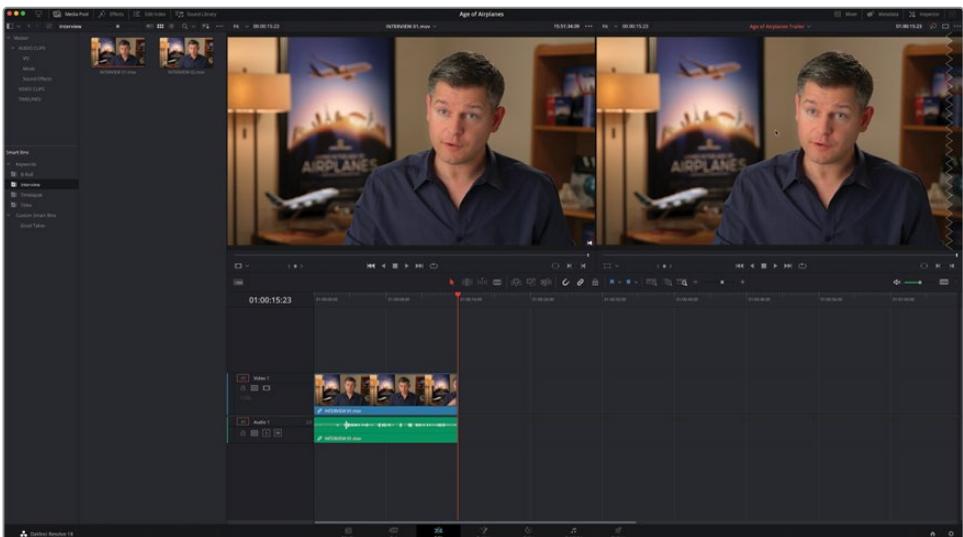
Même si dans la page Montage vous pouvez faire glisser les éléments pour les monter ensemble, ces mouvements sont un peu limités. Il est donc préférable d'utiliser les fonctions de montage spécifiques.

- 4 Faites glisser le plan du viewer source sur le viewer timeline, sans relâcher la souris.

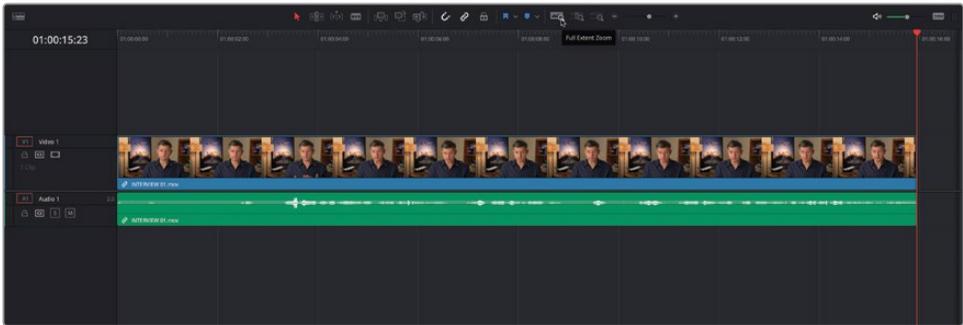


Les options apparaissent en transparence, avec le type de montage disponible. Par défaut, l'option Écraser (Overwrite) est sélectionnée.

- 5 Une fois que l'option Écraser (Overwrite) apparaît en surbrillance, relâchez la souris. Le premier plan est monté dans la timeline. Le viewer timeline s'active automatiquement.



- 6 Cliquez sur le bouton Full Extent Zoom (Zoom Min) afin que le plan remplisse la fenêtre de la timeline.



- 7 Dans le viewer timeline, appuyez sur Aller sur Coupe précédente (Go To Previous Edit) ou appuyez sur la flèche vers le haut pour retourner au début de la timeline. Appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture, puis appuyez de nouveau sur la barre d'espace pour interrompre la lecture après que Brian ait dit « Shoot the real world ».



C'est ici que vous allez monter votre prochain élément.

ASTUCE Vous pouvez affiner l'emplacement de la tête de lecture en utilisant la molette ou en appuyant sur la flèche vers la gauche ou vers la droite.

Contrôler le zoom de la timeline

La page Montage comporte trois options pour contrôler le niveau de zoom des plans dans la timeline. Zoom min, Zoom détail et Zoom personnalisé (Full Extent Zoom, Detail Zoom, et Custom Zoom).

Zoom min affiche toujours toute la timeline, le zoom s'ajustant automatiquement. C'est particulièrement utile pour avoir une vue d'ensemble de votre montage, et vous permettre de naviguer dans la timeline, comme dans la timeline du haut dans la page Cut.

Zoom détail rétrécit la taille de la timeline pour avoir une vue plus précise, centrée sur la tête de lecture. Cette option est la plus utile. Elle permet de sélectionner rapidement un plan ou un point de coupe pour faire des réglages fins, comme dans la timeline du bas dans la page Cut.

Zoom personnalisé offre le plus de souplesse quant à l'utilisation du zoom dans la timeline. Vous pouvez utiliser le curseur pour zoomer ou dézoomer sur la tête de lecture. En maintenant le bouton Opt (macOS) ou Alt (Windows) enfoncé, et en utilisant la molette de la souris, vous pouvez centrer le zoom de la timeline sur la tête de lecture.

La hauteur de la piste peut être ajustée grâce au menu Affichages de la timeline ou en maintenant le bouton Majuscule enfoncé et en utilisant la molette sur des zones audio ou vidéo de la timeline.

Voici les raccourcis clavier les plus utiles pour zoomer dans la timeline :

- Cmd-= (signe =) (macOS) ou Ctrl-= (signe =) (Windows) pour zoomer sur la tête de lecture dans la timeline.
- Cmd-= (signe =) (macOS) ou Ctrl-= (signe =) (Windows) pour dézoomer de la tête de lecture dans la timeline.
- Majuscule-Z permet de faire rentrer toute la timeline dans la fenêtre, puis de revenir au niveau de zoom précédent.

- 8 Dans la bibliothèque de médias, ouvrez **Interview 02.mov** dans le viewer source.



Allez sur la première image du plan et lancez la lecture.

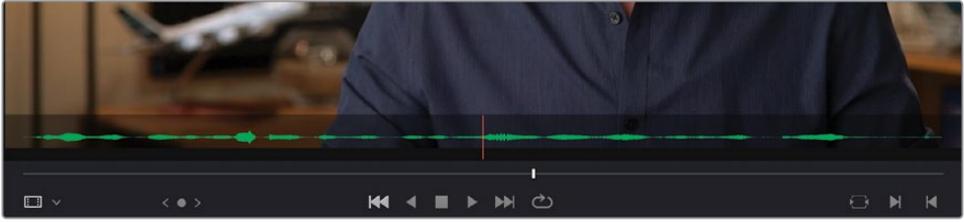
Vous allez uniquement utiliser une partie de l'audio de l'interview de Brian. Lorsque vous travaillez avec des plans contenant de l'audio, comme ici, il est utile de visualiser la forme d'onde audio en même temps que la vidéo dans le viewer source.

ASTUCE Pour savoir si un plan comporte de l'audio et de la vidéo, recherchez le symbole audio affiché en bas à gauche de la vignette du plan dans la bibliothèque de médias.

- 9 Dans le menu Option, situé en haut à droite du viewer source, choisissez Afficher les formes d'onde zoomées (Show Zoomed Audio Waveform).



Une forme d'onde audio s'affiche dans le viewer source.



Pratique, non ? Désormais, lorsque vous lirez ce plan, vous saurez quand Brian commence ou s'arrête de parler, grâce à la forme d'onde.

Contrôler la lecture

Une partie importante du processus de montage repose sur le contrôle de la lecture de la vidéo. DaVinci Resolve prend en charge tous les raccourcis clavier couramment utilisés par les logiciels de montage professionnels à travers le monde. 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.

Les touches JKL correspondent aux boutons Lire en sens inverse, Stop et Lecture dans les viewers source et timeline.

Suivez les indications ci-après pour apprendre à utiliser ces touches :

- Maintenez K enfoncé et appuyez sur L pour avancer d'une image.
- Maintenez K enfoncé et appuyez sur J pour reculer d'une image.
- Maintenez K et L enfoncés pour lire au ralenti.
- Maintenez K et J enfoncés pour lire en arrière au ralenti.
- Appuyez deux fois sur L pour lire en accéléré.
- Appuyez deux fois sur J pour lire en arrière en accéléré.

Vous pouvez continuer d'appuyer sur les touches J et K pour augmenter la vitesse.

- 10 Lisez une nouvelle fois le plan du début, puis arrêtez la lecture juste avant que Brian dise « If it was possible to shoot it, we wanted to go shoot it... ».



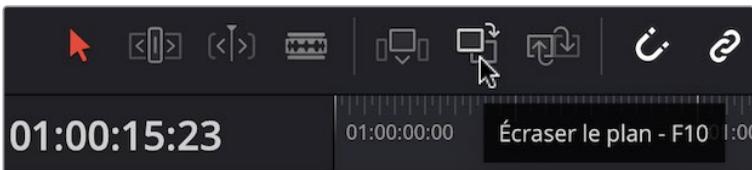
- 11 Appuyez sur I pour saisir un point d'entrée à cet endroit.



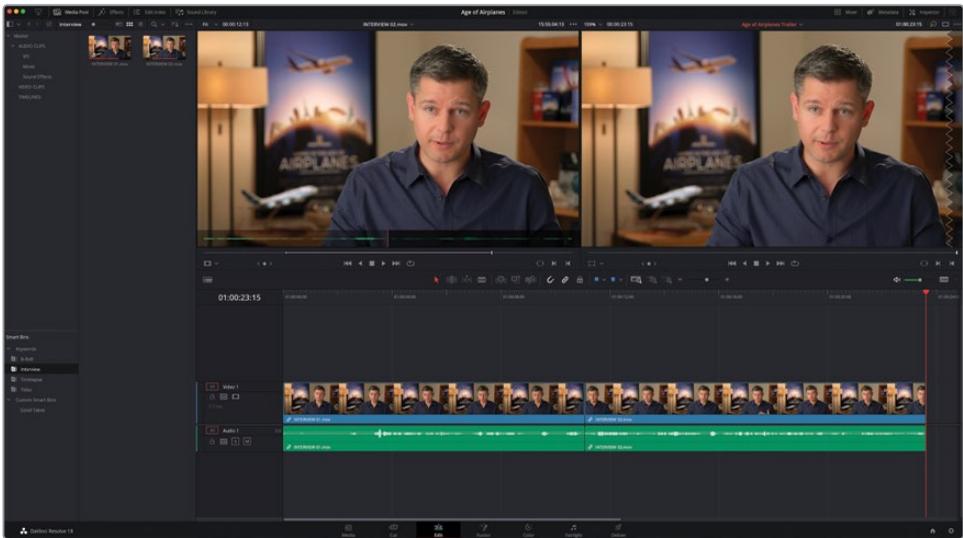
- 12 Lancez la lecture du plan et arrêtez-la après que Brian dise « ...everything was real ».
- 13 Appuyez sur O pour saisir un point de sortie à cet endroit.



- 14 Dans la barre d'outils, sélectionnez Écraser le clip (Overwrite Clip) ou appuyez sur F10.

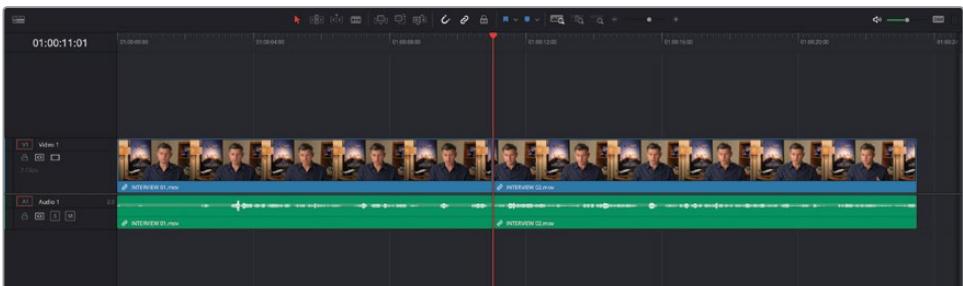


Le deuxième plan de l'interview est monté dans la timeline, au niveau de la tête de lecture. La fin du premier plan a été écrasée par le nouveau plan.



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 Système (System Preferences), 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.

- 15** Appuyez sur la flèche vers le haut pour déplacer la tête de lecture sur le point de coupe entre les deux plans.



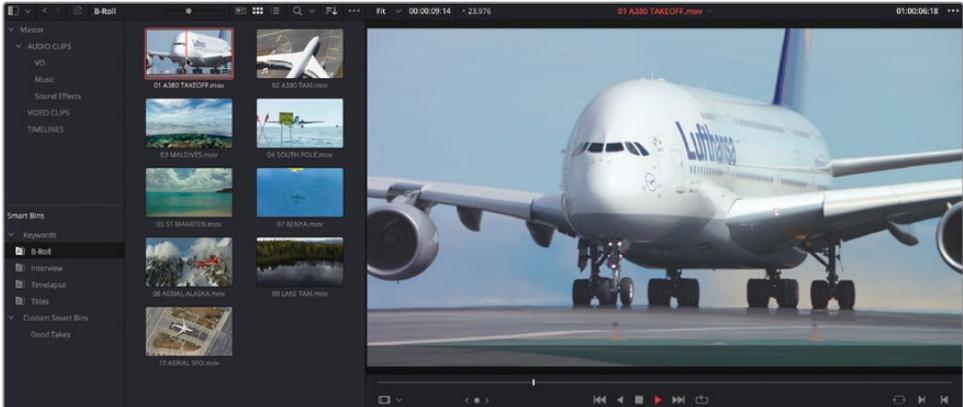
- 16** Pour visionner le raccord existant, choisissez Lecture > Lire autour/jusqu'à > Lire autour de l'image sélectionnée (Playback > Play Around/To > Play Around Current Frame), ou appuyez sur / (barre oblique).

Le raccord est de bonne qualité, mais le jump cut est un peu brusque. Vous allez régler cela rapidement.

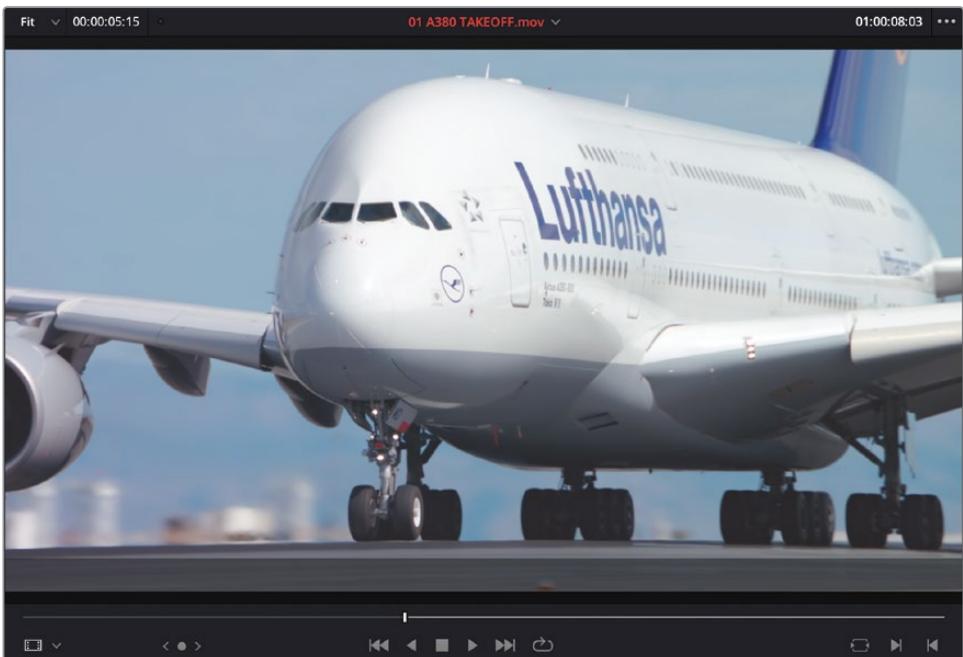
Insérer un plan de coupe

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

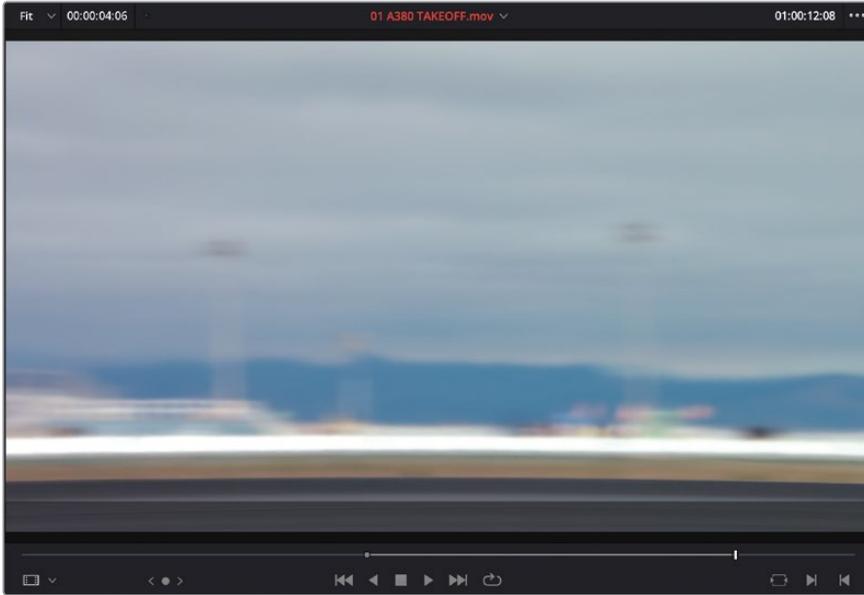
- 1 Sélectionnez le chutier paramétrable B-Roll et ouvrez **01 A380 TAKEOFF.mov** dans le viewer source. Lancez la lecture du plan du début.



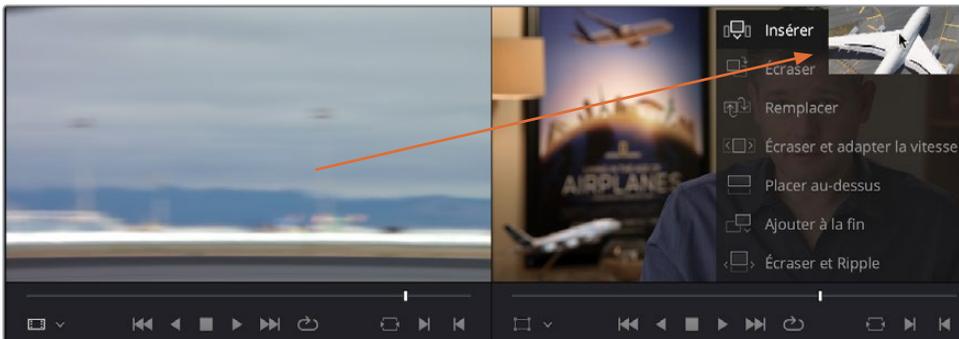
- 2 Appuyez sur I pour saisir le point d'entrée au moment où les roues de l'avion commencent à décoller.



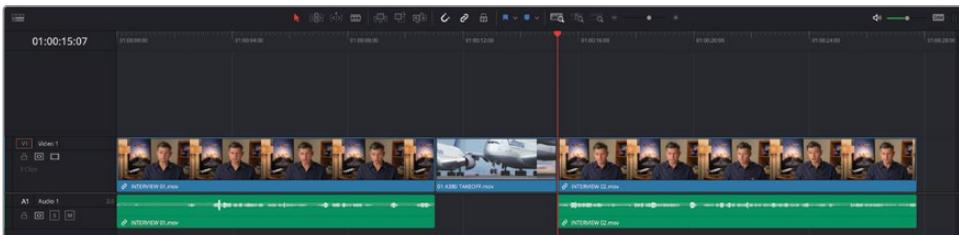
- 3 Appuyez sur O pour régler le point de sortie quand l'arrière de l'appareil a disparu de l'image.



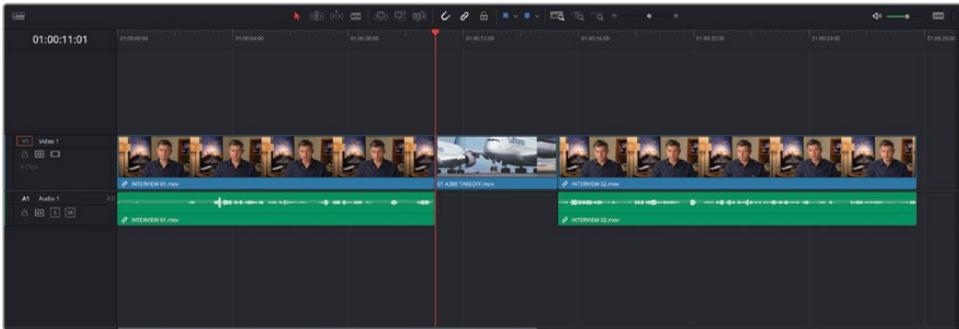
- 4 Assurez-vous que la tête de lecture est toujours placée sur le point de coupe entre les deux plans de l'interview. Faites glisser le plan vers le viewer timeline afin de faire apparaître les options de montage, et sélectionnez Insérer (Insert).



Le plan a été ajouté entre les deux interviews. Il n'écrase donc pas le plan situé au niveau de la tête de lecture.

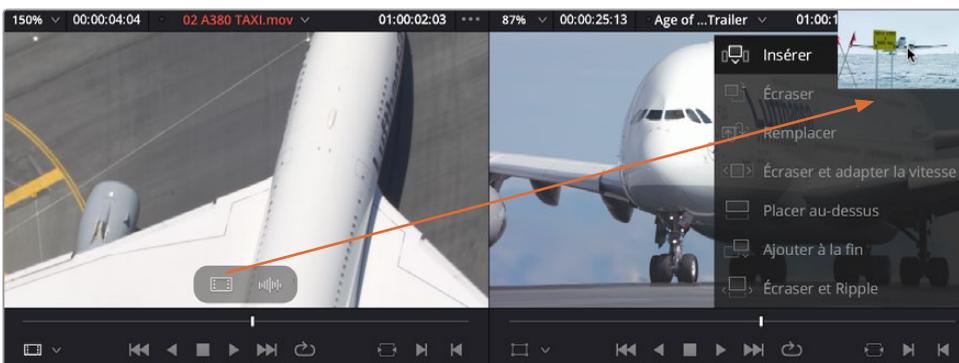


- 5 Déplacez la tête de lecture sur le point de coupe entre les plans **INTERVIEW 01.mov** et **01 A380 TAKEOFF.mov**. C'est ici que vous allez effectuer votre prochain montage.



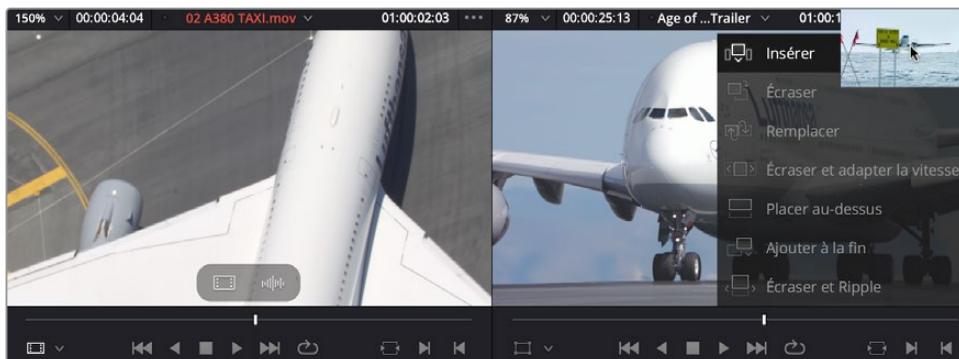
REMARQUE Les flèches du haut et du bas permettent de se déplacer rapidement entre les différents points de coupe dans la timeline. Mais si vous préférez, vous pouvez toujours déplacer la tête de lecture avec votre souris. La tête de lecture s'aimantera au point de coupe le plus proche si l'option Aimanter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

- 6 Dans la bibliothèque de médias, ouvrez **02 A380 TAXI.mov** dans le viewer source. Visualisez le plan en entier.



Ce plan 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.

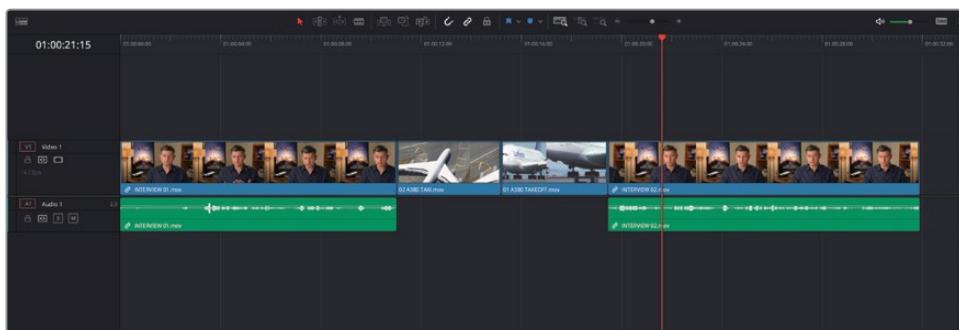
- Placez la souris sur le viewer source, puis cliquez et tirez l'option représentant uniquement la vidéo sur l'option Insérer (Insert) dans le viewer timeline pour insérer uniquement la vidéo.



REMARQUE Ces options permettent de monter l'audio ou la vidéo du plan indépendamment dans le viewer source. Vous en apprendrez plus sur le montage vidéo ou audio uniquement dans la timeline, et sur les pistes à cibler au chapitre 2.

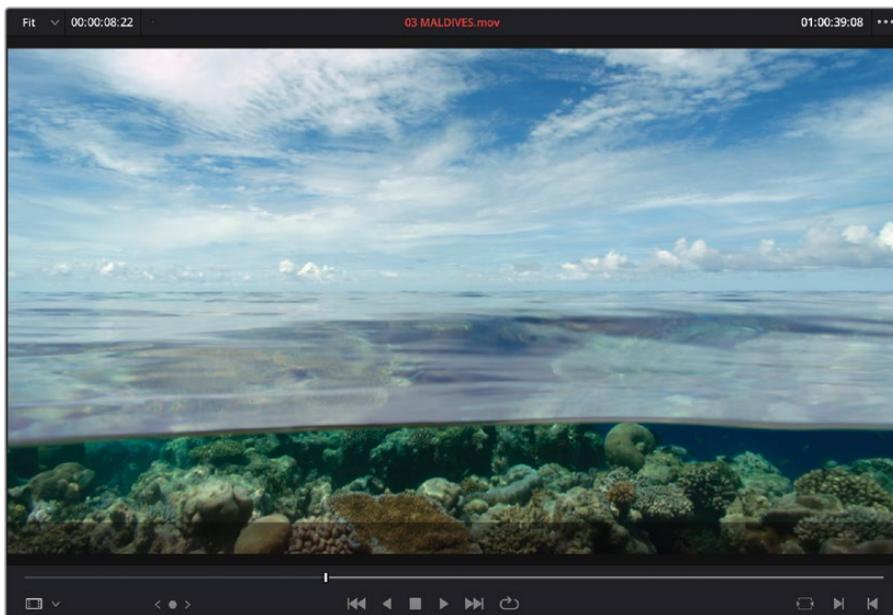
Vous allez maintenant insérer un plan pour scinder le plan existant.

- 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.



- Ouvrez **03 MALDIVES.mov** dans le viewer source et lisez le plan.

- 10 Insérez le point d'entrée au moment où l'ombre de l'avion commence à recouvrir les coraux.



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

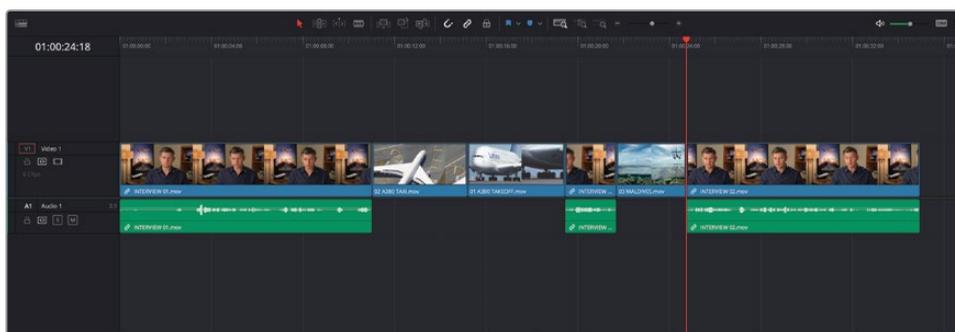


- 12 Appuyez sur O pour saisir le point de sortie.



REMARQUE Même si vous ne pouvez pas régler la durée directement dans le viewer source, déplacer la tête de lecture puis saisir le point de sortie est la meilleure solution. Par contre, vous aurez sans doute remarqué que la durée du plan comportant les points d'entrée et de sortie (représentée par le timecode en haut à gauche du viewer source), correspond à 03:01 (3 secondes et une image). En effet, dans Resolve, le point d'entrée est saisi au début de l'image et le point de sortie à la fin de l'image. La durée minimale que vous pouvez saisir correspond à une image. Pour saisir 3 secondes, vous devez déplacer la tête de lecture d'une image vers la gauche avant de saisir le point de sortie. Mais pour le moment, pas la peine de vous soucier de cette image supplémentaire.

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

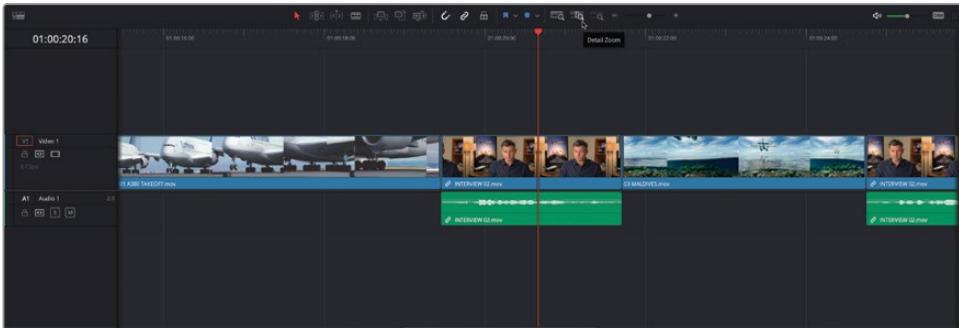


REMARQUE Si vous voulez utiliser une version déjà préparée, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis sur R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 01 / Timelines / **Age of Airplanes Catchup 1.drt**, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

Supprimer et rogner les plans de la timeline

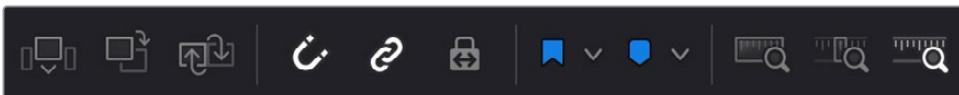
Excellent ! Votre montage commence à prendre forme, et vous vous dites peut-être qu'il est temps de retoucher certains éléments.

- 1 Déplacez la tête de lecture au début du plan de l'interview, puis cliquez sur Zoom détail (Detail Zoom).

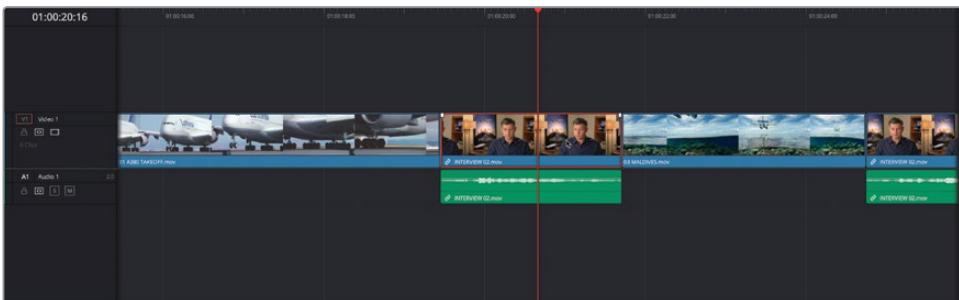


Vous avez remarqué les petites icônes formant une chaîne sur la vidéo et l'audio de ce plan ? Cela signifie que les deux parties de ce plan (audio et vidéo) sont liées. C'est très pratique si vous souhaitez supprimer ou déplacer ces deux parties du plan ensemble (car il serait compliqué de les garder synchronisées en les déplaçant une par une).

- 2 Dans la barre d'outils de la timeline, cliquez sur le bouton Sélection liée (Linked Selection).

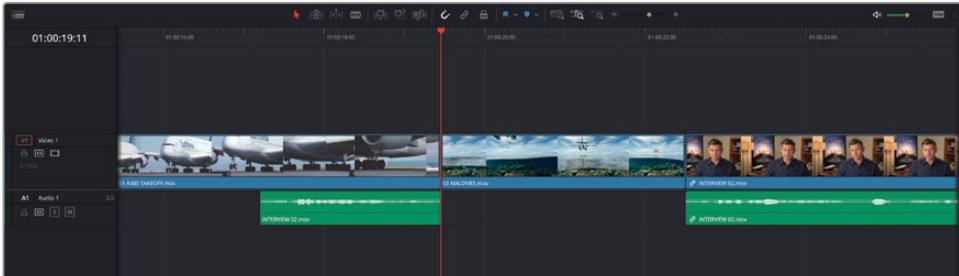


Maintenant que cette fonction est désactivée, le lien entre les plans n'est plus pris en compte.



- 3 Sélectionnez la partie vidéo du plan et choisissez Edition > Supprimer et Ripple (Edit > Ripple Delete) ou appuyez sur Majuscule-Supprimer.

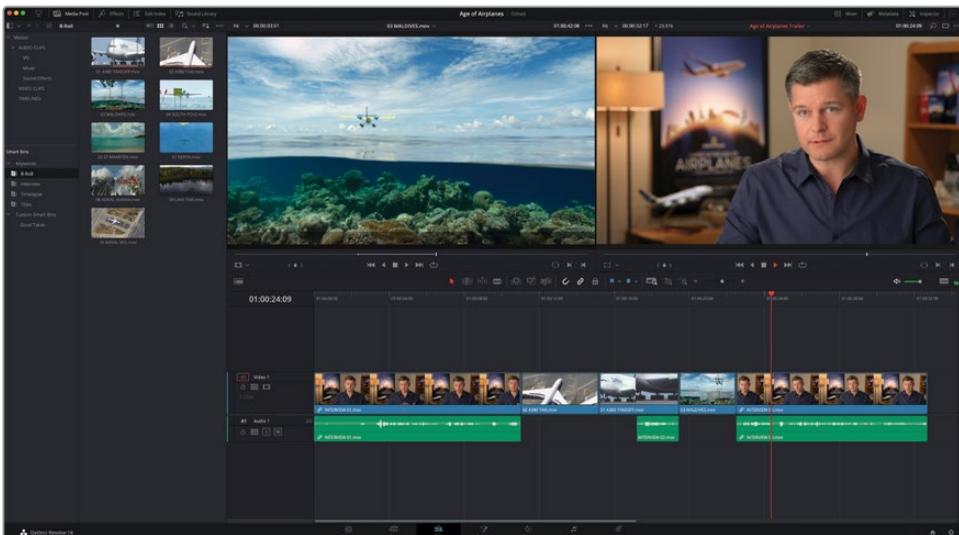
La partie vidéo du plan a été supprimée et la partie audio s'est automatiquement positionnée sous la prise précédente, comportant le décollage de l'A380.



Avez-vous remarqué un autre changement dans la timeline ? Et oui, comme vous avez utilisé la fonction Supprimer et Ripple (Ripple Delete), il n'y a aucun espace vide dans la timeline. Les images sont automatiquement déplacées. De plus, l'audio et la vidéo du dernier plan de l'interview sont synchronisés.

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

- 4 Cliquez de nouveau sur Sélection liée (Linked Selection) pour réactiver le lien.
- 5 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) et lancez la lecture du dernier plan de la timeline.

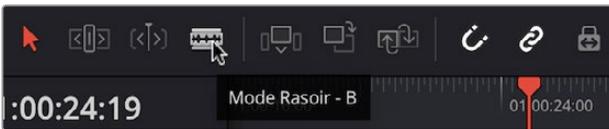


Pour améliorer un peu le son, vous allez devoir supprimer la partie où Brian dit « Stay at that location longer ».

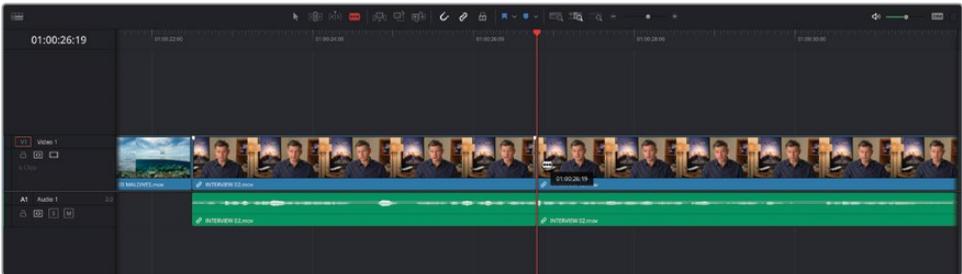
- 6 Lancez la lecture du dernier plan sur la timeline et interrompez-la au moment où Brian dit « Stay ».
- 7 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour zoomer sur la tête de lecture.



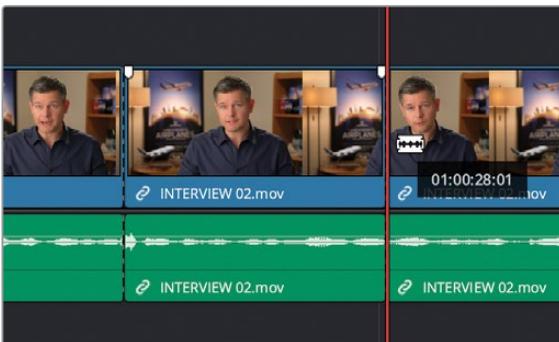
- 8 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Rasoir (Blade), ou appuyez sur la touche B.



- 9 En mode Rasoir (Blade), positionnez la souris au niveau de la tête de lecture, et cliquez sur le plan de l'interview pour ajouter un point de coupe.



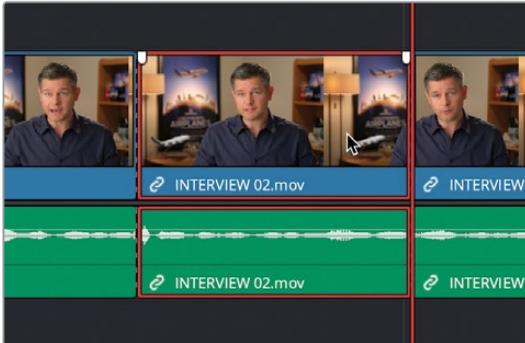
- 10 Lancez la lecture et interrompez-la avant qu'il dise « or it didn't make the movie ».
- 11 Ajoutez un autre point de coupe en cliquant sur l'emplacement de la tête de lecture du plan.



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



- 13 En mode Sélection, cliquez sur la partie que vous voulez supprimer.



- 14 Appuyez sur Majuscule-Supprimer pour supprimer la section située entre le point d'entrée et le point de sortie et faire un ripple des images.
- 15 Appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser le montage.

Ne vous inquiétez pas si le montage audio n'est pas aussi propre que vous l'aimeriez, vous le retravaillerez plus tard.

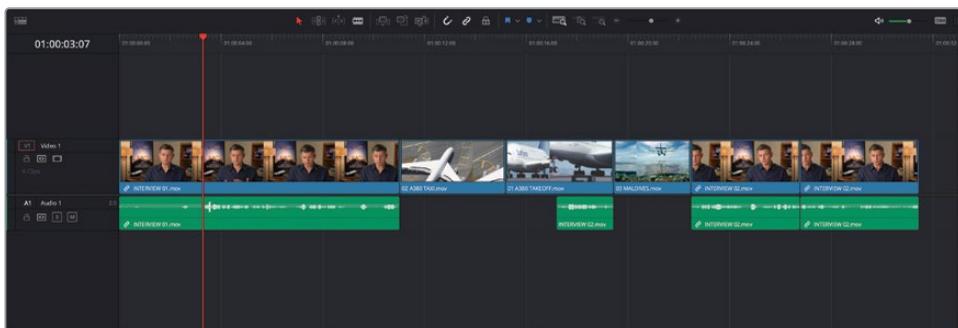
Utiliser le Mode Raccord fin

Le mode Rasoir n'est pas le seul qui permette d'améliorer le montage. Pour l'exercice suivant, vous allez utiliser le mode Raccord fin.

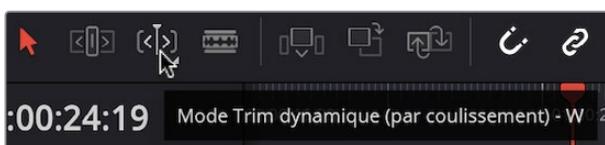
- 1 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour visualiser la timeline et déplacez la tête de lecture vers l'arrière, au début de la timeline.
- 2 Lisez le premier plan en entier.

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

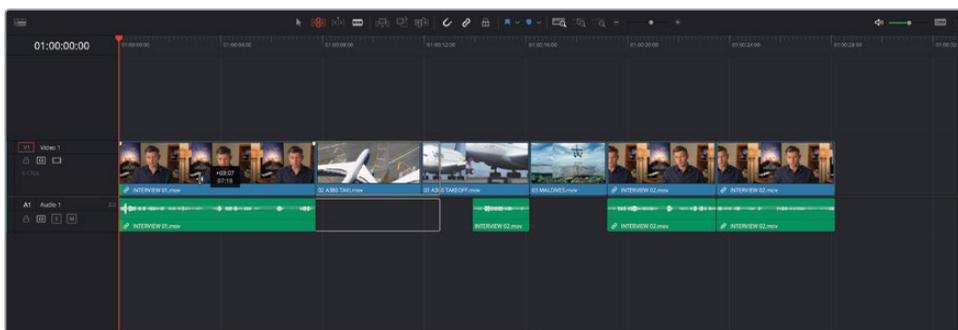
- 3 Placez la tête de lecture juste avant que Brian dise « In this film ».



- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T.



- 5 Cliquez sur le début du premier plan, et rognez-le jusqu'à ce qu'il s'aimante à la tête de lecture.

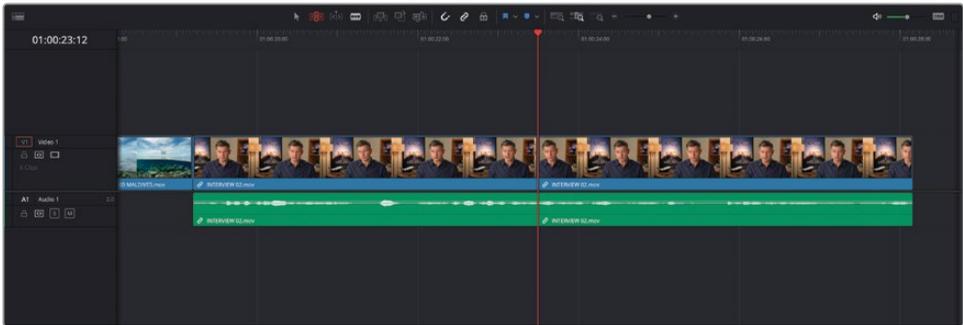


ASTUCE Si l'aimant n'est pas actif, appuyez sur la touche N durant le rognage pour l'activer.

Vous remarquerez 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 aussi automatiquement un *Ripple*. Tous les plans de la timeline, dont la fonction de sélection automatique est activée sur leur piste, ont été décalés pour conserver la synchronisation.

Vous pouvez aussi utiliser les raccourcis clavier pour un rognage plus précis.

- Placez la tête de lecture sur la coupe entre les deux derniers plans d'interview et cliquez sur Zoom détail (Detail Zoom).



- Placez la souris sur le côté gauche de la coupe et cliquez pour le sélectionner.
- Appuyez sur . (point) deux fois pour ajouter deux images supplémentaires au plan amont.



Dans la forme d'onde, on voit clairement la partie du plan que vous avez coupé avec l'outil Rasoir (Blade).

- Maintenant, appuyez sur , (virgule) pour rogner le même point de coupe jusqu'à ce que la forme d'onde ait disparu.



- 10 Sélectionnez l'autre côté de la coupe et répétez l'opération, en utilisant la touche , (virgule) pour ajouter des images aux plans et . (point) pour supprimer des images (parce que vous avez sélectionné un côté différent de la coupe).
- 11 Quand l'audio vous convient, appuyez sur / (barre oblique) pour lire autour de la coupe sélectionnée. Écoutez les modifications. Si nécessaire, affinez le son pour le rendre plus naturel.
- 12 Quand vous êtes satisfait, cliquez sur Zoom min (Full Extent Zoom) pour afficher toute la timeline et appuyez sur A pour passer de nouveau en mode Sélection.

Ne vous inquiétez pas si vous trouvez ces dernières étapes compliquées. Le rognage de la timeline à ce niveau de détail nécessite beaucoup d'expérience et une bonne oreille. Plus vous vous entraînez, plus ce sera facile. Et comme le mode Trim était activé, un mouvement ripple a été appliqué sur toutes les coupes. Dans la page Montage, c'est uniquement possible en mode Trim.

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 Utilisez la flèche de déroulement pour ouvrir le chutier AUDIO CLIPS, puis sélectionnez le chutier Music.

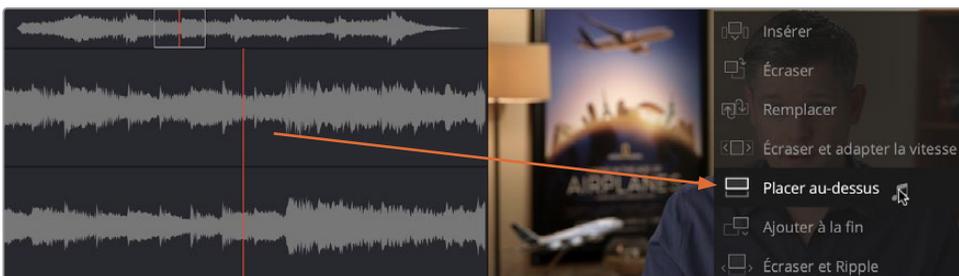


- 3 Il n'y a qu'un plan dans ce chutier.

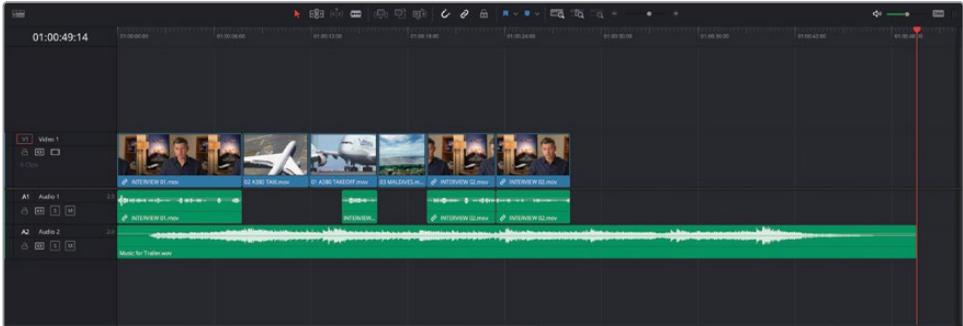
- Ouvrez le plan **Music Score for Trailer.wav** dans le viewer source.



- Dans la page Montage, les plans audio sont affichés dans le viewer source avec la forme d'onde en haut du plan. Dans la partie zoomée en dessous, vous pouvez saisir facilement des points d'entrée et de sortie.
- Comme au chapitre précédent, vous allez utiliser le plan audio, il n'est donc pas utile de saisir des points d'entrée ou de sortie.
- Faites glisser ce plan du viewer source sur 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 sur la première piste disponible dans votre timeline, soit au-dessus des pistes vidéo, soit au-dessous des 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.



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

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



ASTUCE Pour des réglages plus précis, maintenez la touche Majuscule enfoncée.

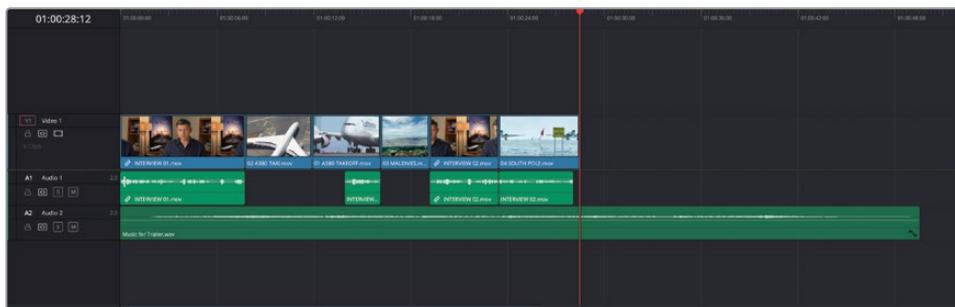
REMARQUE Si vous voulez utiliser une version déjà préparée, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 01 / Timelines / **Age of Airplanes Catchup 2.drt**, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

Ajouter des plans de coupe

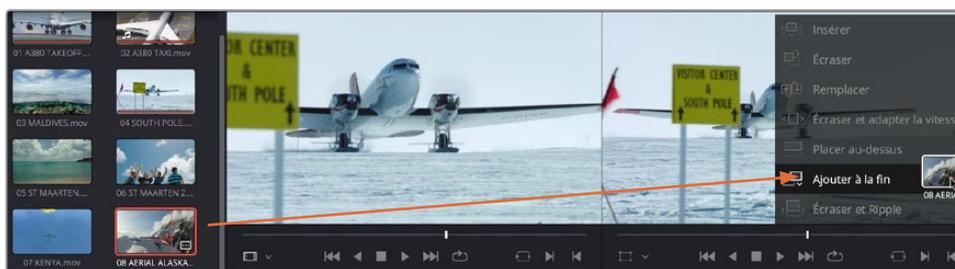
- 1 Maintenant que vous avez ajouté la piste musicale à la timeline, vous allez devoir ajouter des images de l'avion.
- 2 Déplacez la tête de lecture jusqu'au point de coupe entre les deux derniers clips de l'interview.
- 3 Dans le chutier paramétrable B-Roll, ouvrez le plan **04 SOUTH POLE.mov** dans le viewer source.
- 4 Au début du plan, saisissez **+200** et appuyez sur Entrée pour avancer de 2 secondes.
- 5 Saisissez le point d'entrée.
- 6 Saisissez **+500**, appuyez sur Entrée et saisissez le point de sortie.



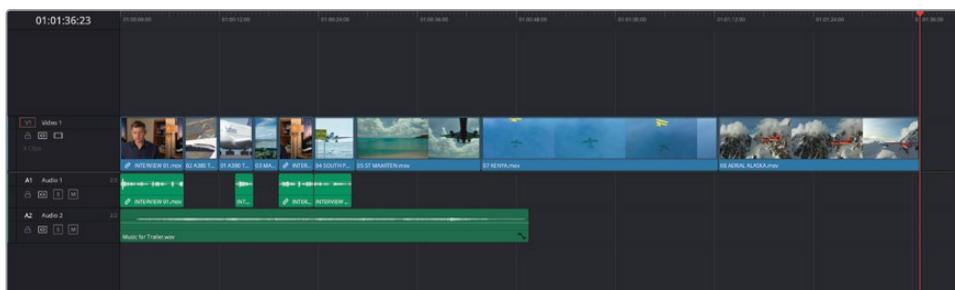
- 7 Appuyez sur F10 pour insérer le plan dans la timeline.



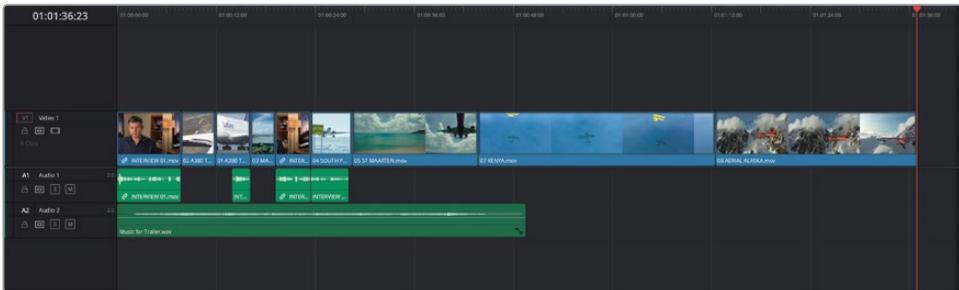
- 8 Vous avez écrasé le plan final de l'interview de Brian, et votre problème de coupe abrupte est résolu !
- 9 Dans le chutier paramétrable B-Roll, appuyez sur Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) puis cliquez sur les plans **05 ST MAARTEN.mov**, **07 KENYA.mov**, et **08 AERIAL ALASKA.mov**.
- 10 Cliquez sur ces plans sélectionnés et faites-les glisser sur l'option Ajouter à la fin (Append at End) dans le viewer timeline.



Les trois plans sont montés à la fin de la timeline en fonction de l'ordre établi dans la bibliothèque de médias. Par contre, comme aucun point d'entrée ou de sortie n'est saisi, ils sont trop longs et doivent être réorganisés pour que l'histoire reste intéressante.



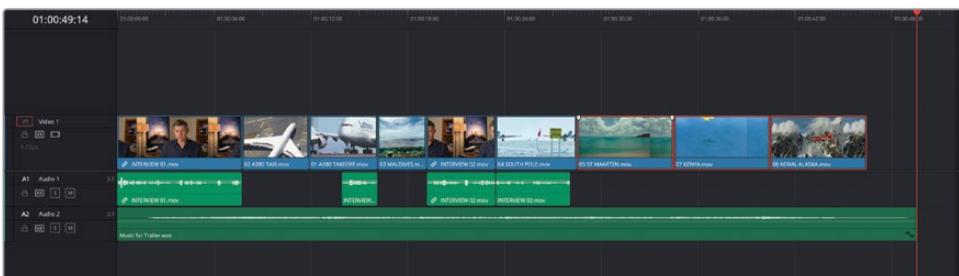
- 11 Assurez-vous que le mode de la timeline est réglé sur Sélection, puis sélectionnez les trois plans que vous avez ajoutés à la timeline.
- 12 Cliquez sur l'outil Trim, ou appuyez sur T si celui-ci n'est pas déjà sélectionné.



- 13 Faites un clic droit sur les plans sélectionnés dans la timeline et choisissez Changer la durée du plan (Change Clip Duration), ou appuyez sur Cmd-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows).



- 14 Saisissez **600** dans le champ Durée (Duration) et cliquez sur Changer (Change).



- 15 La queue (fin) de chaque plan est rognée afin que la durée soit de 6 secondes, et comme vous étiez en mode Trim quand vous avez cliqué sur Changer (Change), il n'y a pas d'espace vide à gauche de la timeline.

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 échanger la position du plan Aerial Alaska.

- 1 Appuyez sur A, ou cliquez sur l'outil Mode Sélection (Selection Mode).
- 2 Dans la timeline, sélectionnez le dernier plan **14 AERIAL ALSAKA.mov**.
- 3 Appuyez sur Majuscule-Cmd-, (virgule) dans macOS ou Majuscule-Ctrl-, (virgule) dans Windows.

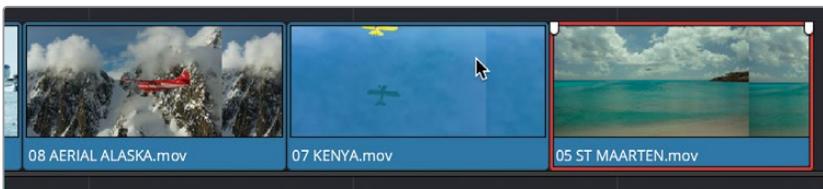


Le plan sélectionné échange sa position avec le plan qui le précède.

- 4 Appuyez de nouveau sur Majuscule-Cmd-, (virgule) dans macOS ou Majuscule-Ctrl-, (virgule) dans Windows pour repositionner les plans Aerial Alaska et St Maarten à leur emplacement d'origine.



- 5 Sélectionnez le plan St Maarten et appuyez sur Majuscule-Cmd-. (point) dans macOS ou Majuscule-Ctrl-. (point) dans Windows pour le positionner après le plan Kenya.

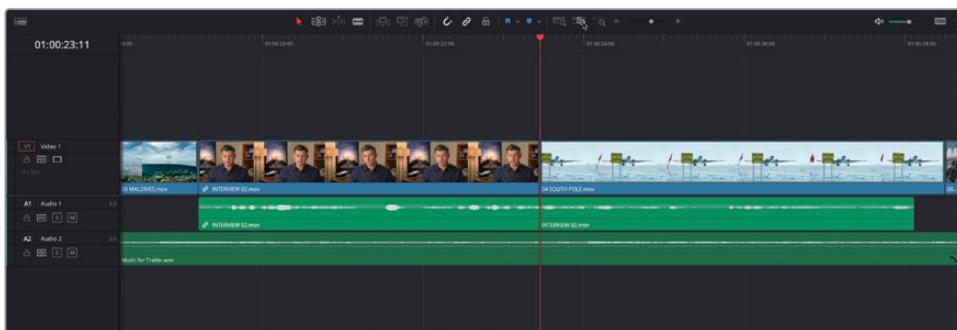


Parfait ! Maintenant que les plans sont dans le bon ordre, il est temps de les rogner pour que la timeline fasse la bonne durée.

Retoucher un plan de coupe

Vous avez besoin de rogner les plans pour que les coupes soient bien synchronisées avant d'ajouter le générique. Pour commencer, vous allez appliquer un montage Roll entre les plans South Pole et l'interview afin de les faire légèrement se chevaucher.

- 1 Positionnez la tête de lecture sur le point de coupe entre le plan de l'interview et le plan du pôle sud et cliquez sur Zoom détail (Detail Zoom).

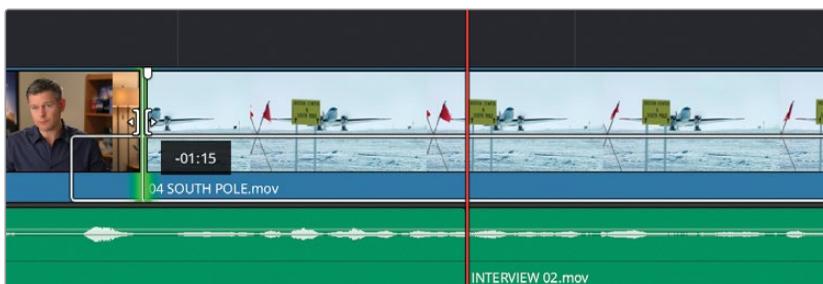


ASTUCE Si le mode Zoom détail (Detail Zoom) agrandit trop les images dans la timeline, maintenez la touche Option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée et utilisez la molette de défilement de la souris pour réduire le niveau de zoom.

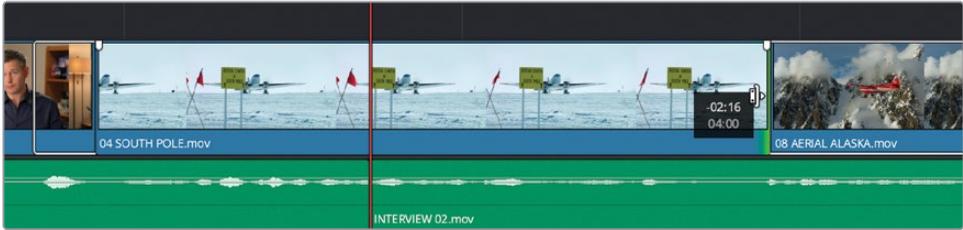
- 2 Assurez-vous que l'option Sélection Liée (Linked Selection) est désactivée et cliquez sur le bouton Trim ou appuyez sur T.



- 3 Placez le pointeur de la souris au centre du point de coupe afin d'afficher l'icône Trim.
- 4 Cliquez et faites glisser la souris vers la gauche pour rogner le début du plan d'une seconde et demie vers la gauche (environ -01:15 dans l'infobulle de la souris). Il démarre donc au moment où Brian dit « right », comme indiqué dans la forme d'onde.



- 5 Rognez la fin du plan **04 SOUTH POLE.mov** jusqu'à ce que le pointeur de la souris affiche 04:00 (durée de 4 secondes). Le mouvement Ripple est appliqué à la timeline.

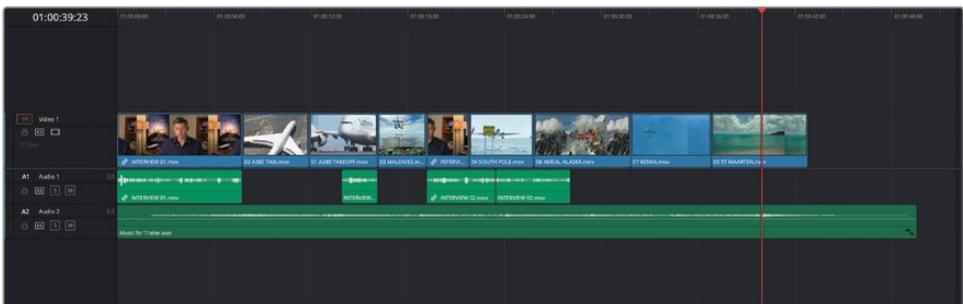


- 6 Faites défiler la timeline vers l'avant pour voir le plan Kenya.
- 7 Rognez le début du plan **07 KENYA.mov** d'une seconde pour supprimer l'avion jaune en haut de l'image.



À présent, vous allez ajouter le générique à la fin de ces plans.

- 8 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir toute la timeline.
- 9 Lancez la lecture du dernier plan de la timeline **05 ST MAARTEN.mov** et quand vous entendez la musique, interrompez la lecture.

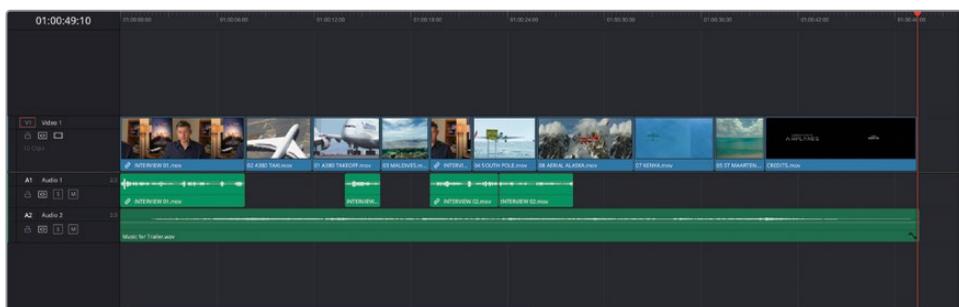


- 10 Dans le chutier Titles, double-cliquez sur le plan **CREDITS.mov** pour l'ouvrir dans le viewer source.



Il n'est pas nécessaire d'ajouter des points d'entrée ou de sortie.

- 11 Dans la barre d'outils, sélectionnez Écraser le clip (Overwrite Clip) ou appuyez sur F10.



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

Le montage est satisfaisant, mais il reste encore quelques petites modifications à apporter.

REMARQUE Si vous voulez utiliser une version déjà préparée, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 01 / Timelines / **Age of Airplanes Catchup 3.drt** et cliquez sur Ouvrir (Open).

Faire coulisser et faire glisser les plans

Maintenant que le montage est en ordre, et que le générique apparaît à la fin de la musique, faites bien attention à ne pas modifier la position de ces éléments pendant que vous rognez les plans. C'est là que le mode Trim s'avère utile.

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan Aerial Alaska et lancez la lecture.

Seules quelques secondes des plans Kenya et St Maarten sont lues. Pour corriger cela, vous allez faire coulisser les prises pour utiliser une plus large portion du plan.

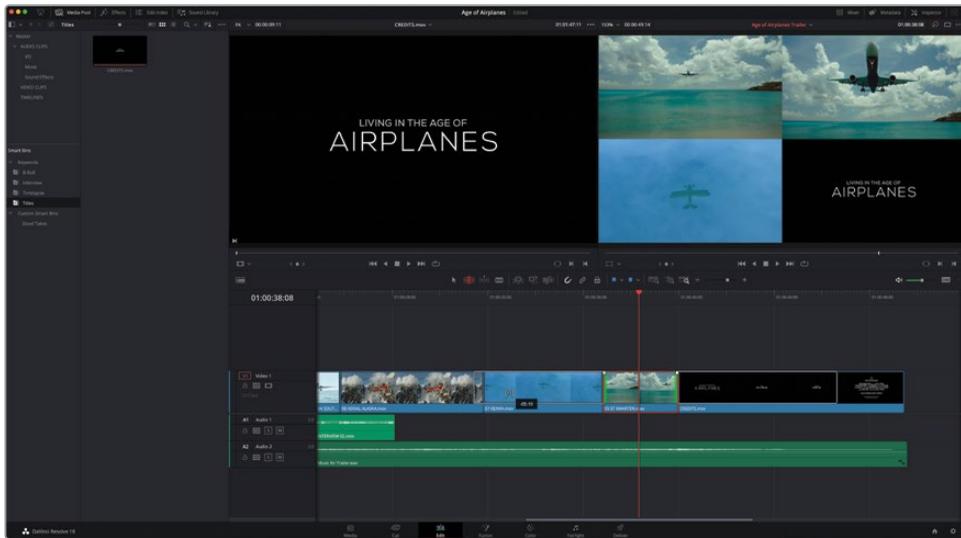
REMARQUE En faisant coulisser un plan, vous ne modifiez pas sa longueur, mais uniquement le contenu du plan, dans les limites du plan sur la timeline.

- 2 Placez la tête de lecture sur le plan **05 ST MAARTEN.mov** et cliquez sur Zoom détail (Detail Zoom). Appuyez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows) et utilisez la molette de la souris pour régler le zoom de la timeline.
- 3 Cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T.
- 4 Placez la souris sur la partie supérieure du plan dans la timeline, où le film fixe est affiché.



L'icône se transforme en symbole de coulissement.

- 5 Sélectionnez le plan et faites-le lentement glisser vers la gauche.



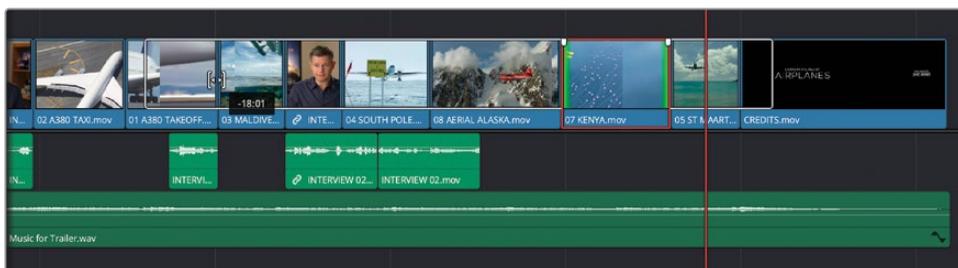
Le viewer timeline affiche 4 fenêtres. Les deux images du haut affichent le début et la fin des images du plan sélectionné (St Marteen) et les deux images du bas affichent la dernière image du plan précédent et la première image du plan suivant (Credits).

- 6 Continuez de tirer le plan vers la gauche jusqu'à ce que l'avion dans le plan St Maarten disparaisse en haut à droite.



Vous avez fait coulisser le plan pour affiner la portion de la prise que vous voulez utiliser. Vous pouvez faire la même chose avec le plan Kenya.

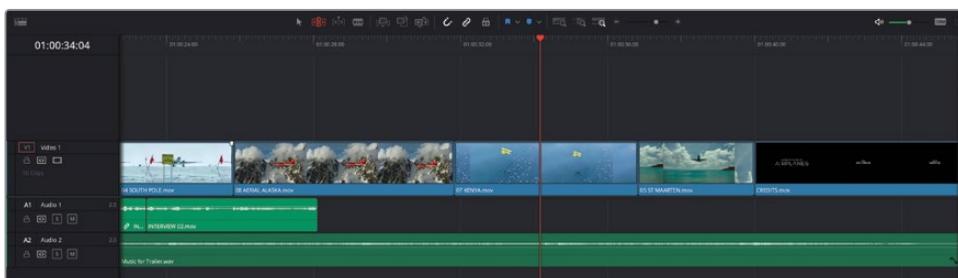
- 7 Maintenez Opt (macOS) ou Alt (Windows) et utilisez la molette de défilement de la souris pour dézoomer, et ainsi mieux voir les plans.
- 8 Faites défiler la timeline pour que le plan **07 KENYA.mov** soit centré, puis placez la souris sur le film fixe du plan Kenya pour passer en mode par coulisement.
- 9 Cliquez sur le plan **07 KENYA.mov** et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis faites coulisser le plan vers l'arrière de 18 secondes (-18:00) pour afficher la partie du plan où l'avion survole les flamants roses.



Le coulisement est un mouvement très puissant et très intuitif dans DaVinci Resolve, car vous voyez clairement les modifications apportées.

Ensuite, vous allez affiner la position du plan Kenya par rapport aux deux plans adjacents. Pour cela, vous allez faire glisser le plan.

- 10 Réglez le zoom de la timeline pour voir les plans **08 AERIAL ALASKA.mov**, **07 KENYA.mov** et **05 ST MAARTEN.mov**.



- 11 Assurez-vous que vous êtes toujours en mode Trim et positionnez la souris sur le plan **07 KENYA.mov**. Cette fois-ci, placez-la sur la partie inférieure du plan, entre le film fixe et le nom du plan.



L'icône se transforme en icône par glissement. Le plan pourra donc être glissé d'avant en arrière entre les plans adjacents.

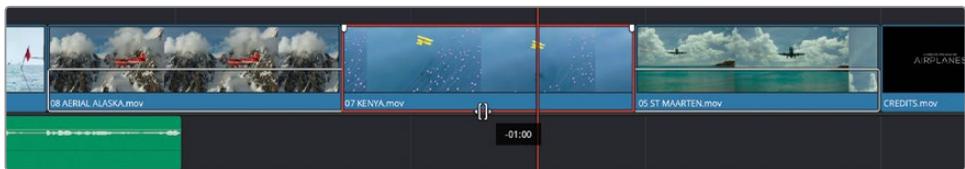
- 12 Cliquez sur le plan et gardez le bouton de la souris enfoncé.

L'affichage à 4 fenêtres apparaît dans le viewer timeline.

- 13 Faites glisser le plan vers la gauche de quelques images.

Cette fois-ci, les deux images du haut restent les mêmes, mais les deux images du bas changent. Cela signifie que le plan que vous avez sélectionné n'est pas affecté par ce mouvement, seuls les deux plans de part et d'autre le sont.

- 14 Faites glisser le plan vers l'arrière d'une seconde (-01:00).



- 15 Appuyez sur A, ou cliquez sur l'outil Mode Sélection (Selection Mode).

Lancez la lecture pour visualiser les changements. Le plan Kenya est bien mieux coordonné avec la musique. Mais c'est loin d'être parfait. Il faut donc continuer de modifier ces plans jusqu'à ce que vous soyez satisfait.

Rogner les limites

Quand vous rognez des plans dans la timeline, il faut qu'il y ait suffisamment d'images dans les poignées pour appliquer les rognages.

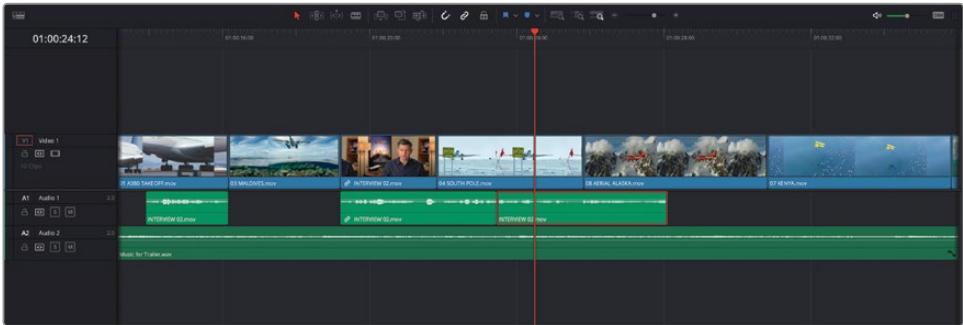
Quand vous rognez un plan, vous verrez un contour blanc sur le plan. Cela indique la quantité d'images disponible.

Si le contour est rouge, cela signifie que le plan ne comporte plus d'images. Il sera donc impossible de rogner ce type de plan.

Rythmer la scène

Le dernier changement que vous allez faire sur cet assemblage consiste à ajuster le rythme de l'interview de Brian.

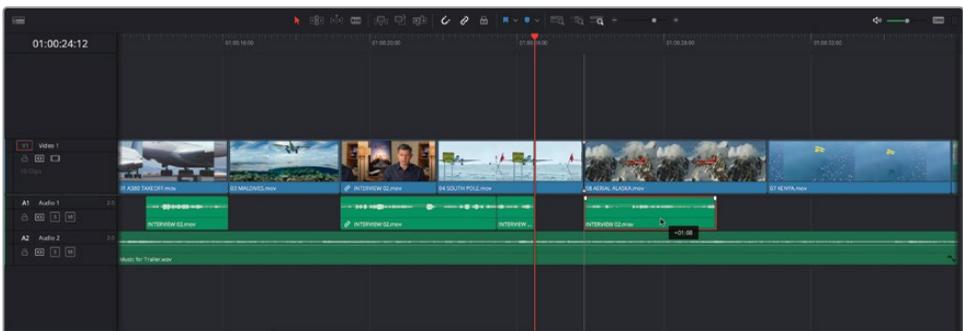
- 1 Placez la tête de lecture au début du plan **04_SOUTH_POLE.mov**.
- 2 Lancez le dernier plan audio de Brian et interrompez-le quand il dit « ...it didn't make the movie ». Sélectionnez le plan.



- 3 Appuyez sur Cmd-B (Mac) ou Ctrl-B (Windows) pour diviser le plan au niveau de la tête de lecture.

ASTUCE Appliquer ce raccourci sur les plans sélectionnés revient à cliquer sur un plan avec le mode Rasoir (Blade), mais il est beaucoup plus efficace.

- 4 Sélectionnez le deuxième plan que vous venez de couper et tirez-le vers la droite jusqu'à ce qu'il soit aimanté au début du plan **08_AREAL ALASKA.mov**.



Déplacez le plan d'une seconde vers l'avant environ, afin de créer un blanc dans l'interview de Brian. Cela donne une « bouffée d'air » aux paroles de Brian, et met davantage en valeur le mot « real ».

- 5 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom), placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture pour visualiser votre travail.

Bravo ! Vous avez créé une bande-annonce de qualité avec les outils de la page Montage. Cependant, il reste quelques petites choses à améliorer avant que le réalisateur soit entièrement satisfait.

Dans le prochain chapitre, vous allez continuer de travailler sur cette bande-annonce, et vous explorerez les fonctionnalités proposées pour le montage et le mixage audio, ainsi que pour l'ajout de transitions, d'effets et de titres.

Révision

- 1 Quels sont les éléments les plus utilisés pour organiser les plans importés dans DaVinci Resolve ?
 - a) Timelines
 - b) Vignettes
 - c) Chutiers
- 2 Quelle fonction de zoom permet de zoomer et de dézoomer manuellement dans la timeline ?
 - a) Zoom min
 - b) Zoom détail
 - c) Zoom personnalisé
- 3 Vrai ou faux ? Dans la page Montage, vous pouvez insérer un plan en le faisant glisser sur un point de coupe dans la timeline.
- 4 Quel mode de la timeline permet d'ajouter des points de coupe quand vous cliquez sur un plan ?
 - a) Mode Sélection
 - b) Mode Trim
 - c) Mode Rasoir
- 5 Quelle opération pouvez-vous réaliser en mode Trim ?
 - a) Montage Roll
 - b) Raccord par coulissement
 - c) Raccord par glissement

Réponses

- 1 c) Les chutiers sont les éléments les plus utilisés pour organiser les plans importés dans DaVinci Resolve.
- 2 c) Le zoom personnalisé permet de changer le zoom manuellement. Vous pouvez utiliser le curseur zoom personnalisé, les raccourcis clavier ou appuyer sur Option (MacOS) ou Alt (Windows) en tournant la molette de la souris.
- 3 Faux. Dans la page Montage, le mouvement glisser-déposer ne prend en charge que les fonctions de montage Écraser.
- 4 c) Le mode Rasoir ajoute un point de coupe quand vous cliquez sur un plan. Vous pouvez ajouter des points de coupe en mode Sélection, en positionnant la tête de lecture sur le plan sélectionné et en appuyant sur Cmd-B (macOS) ou Ctrl-B (Windows).
- 5 a), b), et c) Vous pouvez faire des montages Roll, par glissement et par coulissement en mode Trim.

Chapitre 2

Audio, effets et titres dans la page Montage

Maintenant que la structure de base du montage est en place, vous allez apprendre à ajouter des voix off, des effets sonores, puis à mixer l'audio à l'aide des outils audio de la page Montage. Ensuite, vous améliorerez la timeline en utilisant des astuces souvent employées par les monteurs pour replacer rapidement des prises, régler la vitesse de lecture des plans et modifier la taille des prises.

Il y a également un grand nombre d'effets à explorer, dont des transitions et des filtres vidéo, ainsi que des modèles de titre fusion.

Il y a tant à voir qu'il n'est pas étonnant que les films ne soient jamais vraiment achevés, les réalisateurs n'ont plus assez de temps ou d'argent, ou les deux.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Configurer un projet	62
Dupliquer la timeline	62
Ajouter une voix off et des effets sonores	64
Mixer une bande-son	79
Remplacer des prises	94
Modifier la vitesse du plan	98
Changer le cadrage des prises	103
Ajouter des transitions	109
Ajouter des filtres	114
Ajouter des titres Fusion	119
Révision	125

Configurer un projet

Si vous avez terminé le chapitre précédent et que vous êtes satisfait de la timeline, vous pouvez passer directement à la section suivante « Dupliquer la timeline ». Par contre, si vous n'avez pas fait les exercices du chapitre précédent, ou si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez importer une timeline préparée pour démarrer ce chapitre.

- 1 Au besoin, lancez DaVinci Resolve.
- 2 Dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager), ouvrez le projet Age of Airplanes.

REMARQUE Si vous n'avez pas terminé la première partie du chapitre précédent, et si le projet Age of Airplanes n'a pas encore été importé, reportez-vous au début du chapitre 1 pour savoir comment importer un fichier projet et relier les médias offline.

- 3 Sélectionnez le menu Timelines, et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline).
- 4 Allez sur R18 Beginner Guide Lessons > Lesson 2, sélectionnez le fichier **Age of Airplanes Trailer Catchup 4.drt**.

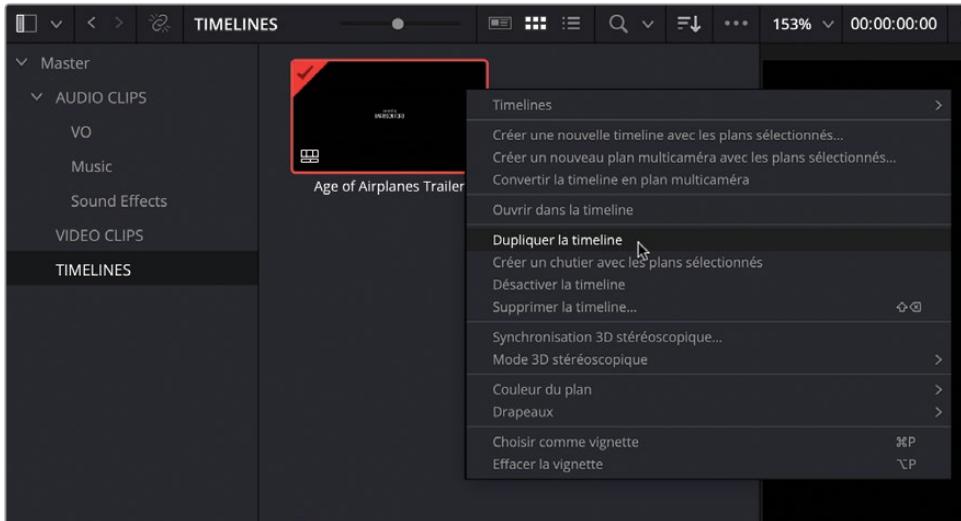
La timeline est importée dans le projet et s'ouvre dans la fenêtre timeline. Vous pouvez désormais continuer.

REMARQUE Vous en apprendrez plus sur l'exportation et l'importation des timelines DaVinci Resolve au chapitre 9.

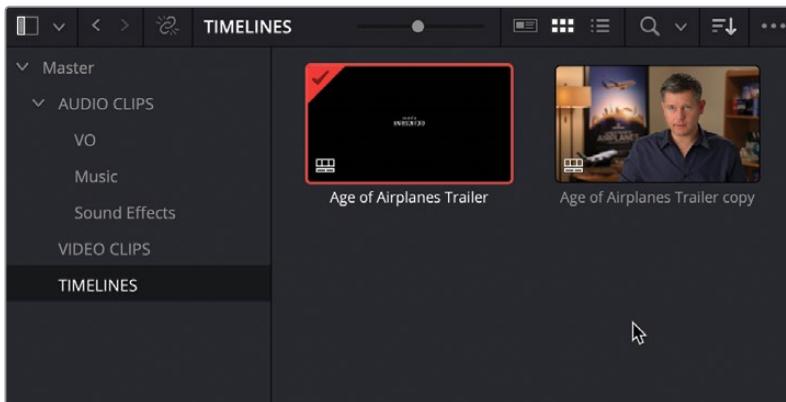
Dupliquer la timeline

Avant d'aller plus loin, il est conseillé d'effectuer régulièrement une copie de la timeline sur laquelle vous travaillez. Cela signifie que si vous (ou le client/réalisateur) n'aimez pas les modifications apportées, vous aurez toujours une copie de la timeline en sauvegarde. Il est préférable de dupliquer la timeline avant d'apporter des changements importants.

- 1 Dans le chutier Timelines, sélectionnez **Age of Airplanes Trailer** et choisissez Édition > Dupliquer la timeline (Edit > Duplicate Timeline) ou faites un clic droit sur la timeline et choisissez Dupliquer la timeline (Duplicate Timeline).



Une copie de la timeline apparaît dans le même chutier **Age of Airplanes Trailer copy**.



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 mieux s'y retrouver dans le chutier. Par contre, si vous ne changez pas le nom de la timeline dupliquée, les copies suivantes auront un chiffre ajouté à la fin. Par exemple, si vous copiez de nouveau la timeline **Age of Airplanes Trailer**, le nom sera **Age of Airplanes Trailer copy 1**. C'est particulièrement utile si vous voulez retourner à la version précédente de la timeline.

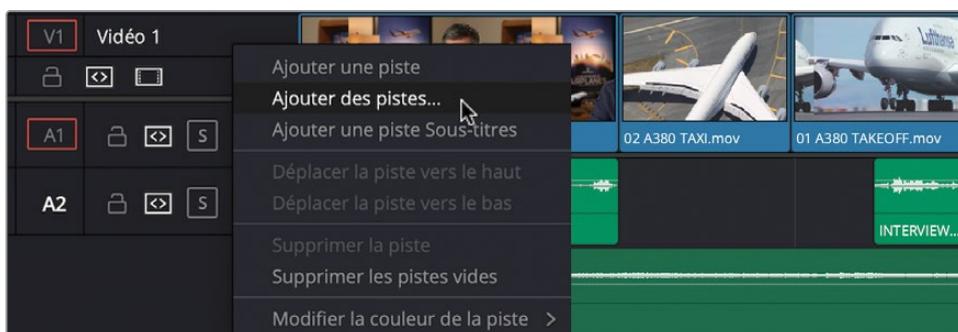
ASTUCE Les projets montés sur de longues périodes comprennent souvent des dizaines de timelines. Vous pouvez utiliser les chutiers pour aider à organiser ces timelines dupliquées. De cette façon, vous savez toujours sur quelle timeline vous devez travailler. Autrement, vous pouvez toujours désactiver la timeline que vous n'utilisez pas en faisant un clic droit sur la timeline dans la bibliothèque de médias et en choisissant Désactiver la timeline (Disable Timeline). Les timelines désactivées ne peuvent pas être ouvertes. Elles n'apparaîtront pas dans le menu déroulant de la timeline.

Maintenant que vous avez une copie de la timeline dans le chutier, vous pouvez continuer à travailler sur la bande-annonce. Vous allez commencer à ajouter une voix off aux séquences secondaires pour leur donner plus d'impact.

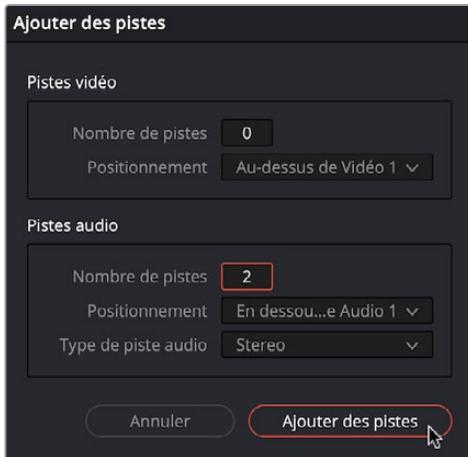
Ajouter une voix off et des effets sonores

Dans le chapitre précédent, quand vous avez ajouté de la musique, DaVinci Resolve a créé la piste automatiquement. Ici, vous allez créer manuellement les nouvelles pistes, en choisissant où elles seront ajoutées par rapport aux pistes existantes.

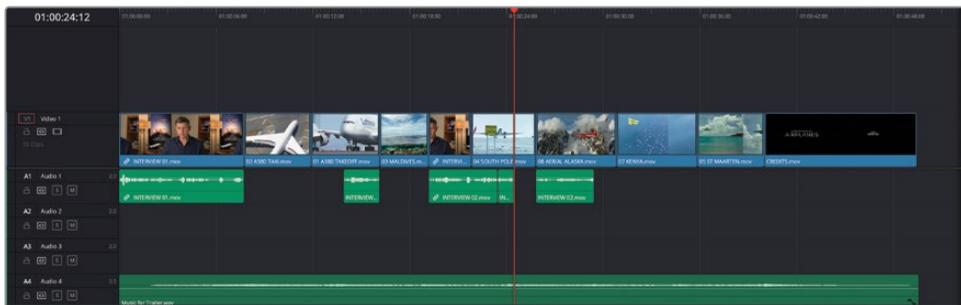
- 1 Dans l'en-tête des pistes de la timeline, faites un clic droit et choisissez Ajouter des pistes (Add Tracks).



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



Les pistes audio supplémentaires ont été ajoutées selon vos paramètres.



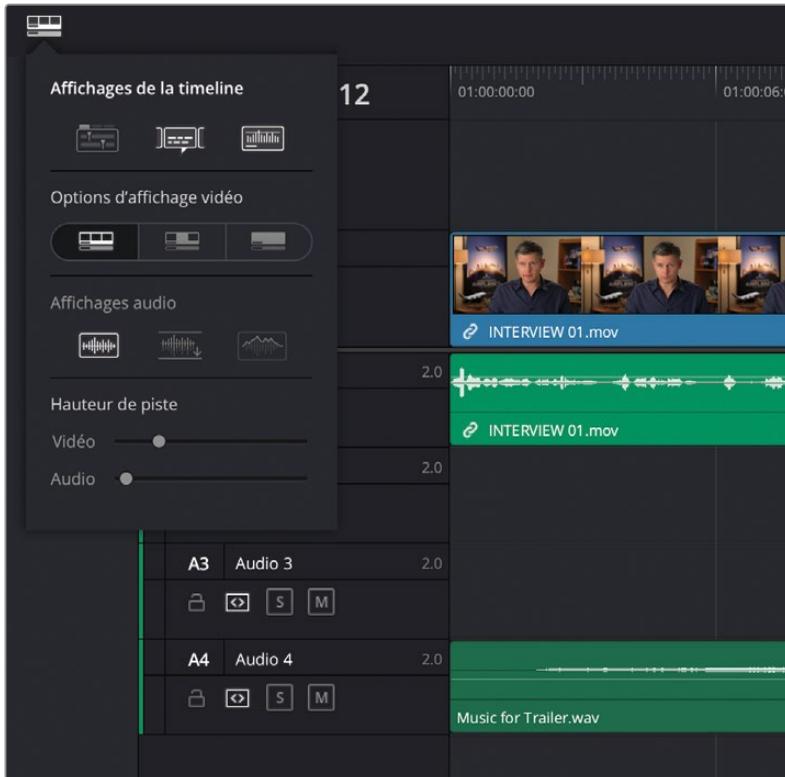
En fonction de la résolution de votre écran, vous aurez peut-être besoin de recadrer la timeline pour voir le plus de pistes possible.

- 3 Tout d'abord, déplacez la souris sur le séparateur entre les pistes vidéo et audio. Quand elle se transforme en indicateur de taille, cliquez et tirez vers le haut pour voir plus de pistes audio.



Vous aurez peut-être aussi besoin de régler la hauteur des pistes vidéo et audio pour les voir toutes ensemble.

- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur le menu Affichages de la timeline (Timeline View Options). Utilisez les curseurs de hauteur des pistes pour modifier la taille des pistes vidéo et audio, et ajuster le séparateur.



- 5 Une fois que vous êtes satisfait de l'affichage, cliquez sur Zoom min (Full Extent Zoom) pour vérifier que vous voyez toute la timeline.

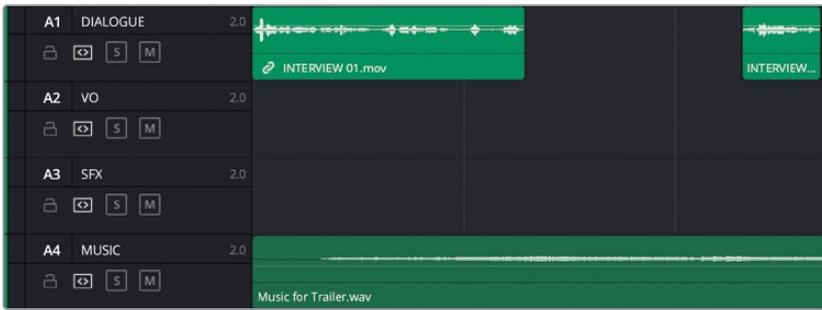
Avant de commencer le montage des plans audio sur ces nouvelles pistes, il est utile de les renommer.

- 6 Dans l'en-tête des pistes, à gauche de la timeline, cliquez sur le nom Audio 1 pour le sélectionner et saisissez **DIALOGUE** pour renommer la piste.



- 7 Répétez les étapes précédentes pour la piste Audio 2, renommez-la **VO** (voix off).
- 8 Renommez Audio 3 par **SFX**, raccourci pour effets visuels.

- 9 Enfin, renommez Audio 4 par **MUSIC**, pour la musique.



Vous êtes désormais prêt à ajouter de nouveaux plans audio sur les pistes correspondantes.

Monter la voix off

Le montage de plans audio dans la timeline est assez similaire au montage vidéo, vous allez commencer en utilisant les mêmes techniques.

- 1 Dans la bibliothèque de médias, cliquez sur le triangle déroulant du chutier AUDIO CLIPS et sélectionnez le chutier VO.

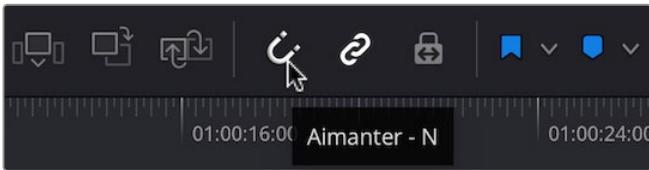
Ce chutier contient deux plans audio.

- 2 Ouvrez le premier plan **HF VO 1.wav**, et lancez la lecture.
- 3 Saisissez le point d'entrée au début de la forme d'onde, juste avant que le narrateur dise « In the age of airplanes... », et saisissez le point de sortie à la fin de la forme d'onde, après « once again ».



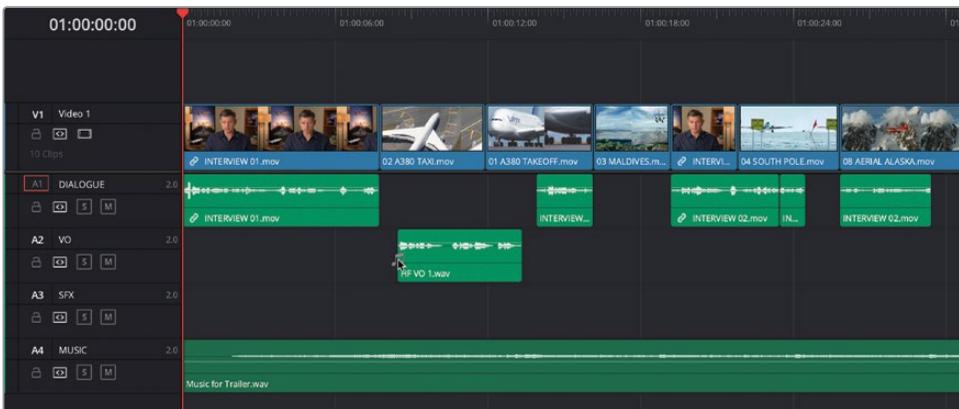
Vous allez ajouter le premier plan de la voix off en faisant un mouvement de glisser-déposer.

- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'aimant pour le désactiver.



ASTUCE L'aimant est utile pour aligner rapidement les plans dans la timeline, et peut être activé et désactivé en appuyant sur N.

- 5 Cliquez et tirez le plan audio du viewer source à la timeline, et positionnez-le entre les deux premiers plans sur la piste DIALOGUE, mais sur la piste VO. Lancez la lecture pour entendre le dialogue.



Le mouvement de glisser-déposer fonctionne bien, jusqu'à un certain point, et il serait peut-être plus efficace d'utiliser les fonctions de montage que vous connaissez déjà.

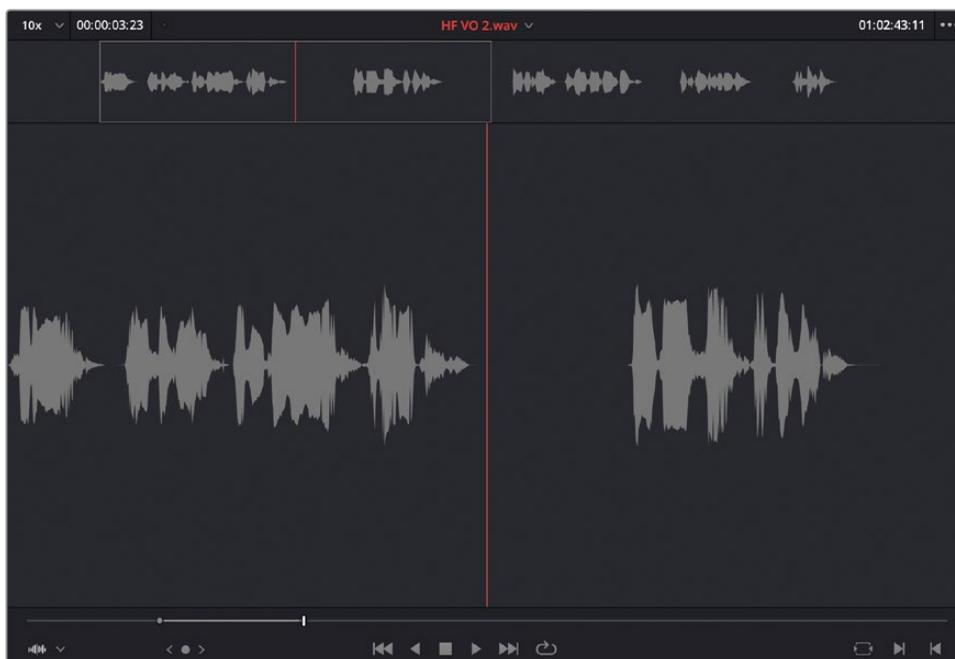
- 6 Appuyez sur N pour réactiver l'aimant sur la timeline et positionnez la tête de lecture au début du plan Kenya.

ASTUCE Si vous préférez garder l'aimant désactivé, vous pouvez toujours utiliser les boutons Coupe précédente/suivante (Previous/Next Edit) pour aller sur le point de coupe suivant.

- 7 Dans le chutier VO de la bibliothèque de médias, ouvrez le plan **HF VO 2.wav** dans le viewer source. Lancez le plan pour l'écouter.

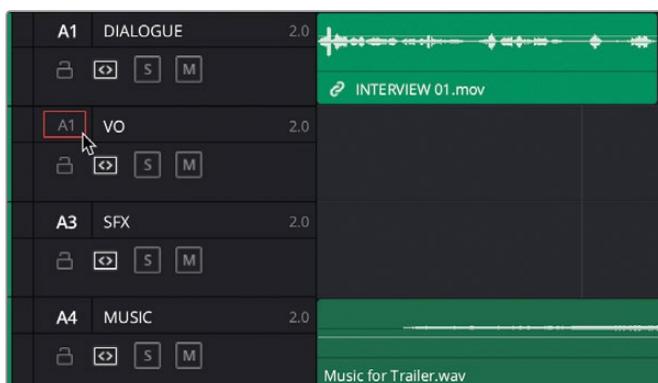
Il s'agit de la voix off du film d'origine que vous allez utiliser dans cette bande-annonce.

- 8 Dans le viewer source, saisissez les points d'entrée et de sortie autour de la phrase « leave behind everything you know about airplanes ».

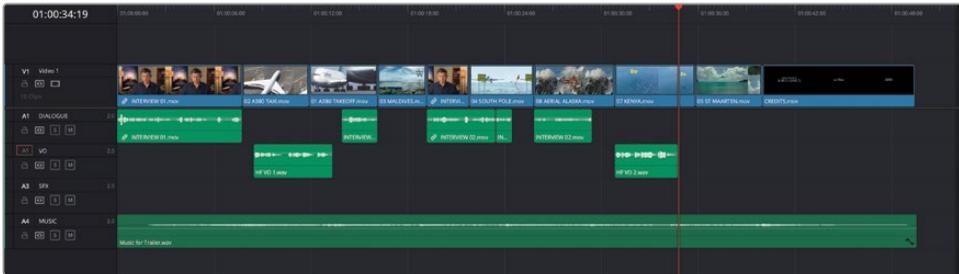


Comme vous voulez monter ce plan dans la piste VO, vous devrez changer la destination de la piste.

- 9 Dans les commandes de la piste, tirez la commande A1 entourée de rouge (qui représente l'audio dans le viewer source) sur la piste VO (A2). Cela cible l'audio source sur la piste VO.

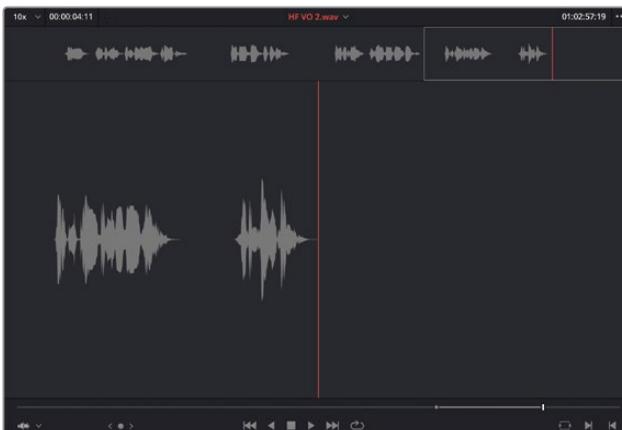


- 10 Faites glisser le plan du viewer source au viewer timeline pour l'écraser ou cliquez sur le bouton Écraser (Overwrite).

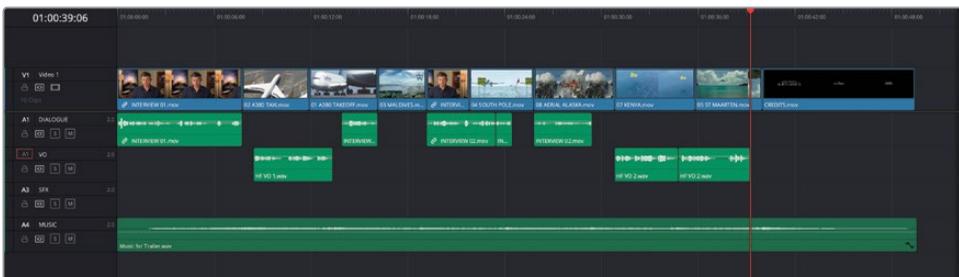


Le plan est monté sur la piste ciblée, en commençant par la position de la tête de lecture.

- 11 Dans le viewer source, configurez les points d'entrée et de sortie autour de la dernière phrase de la voix off, où le narrateur dit « ... and prepare to see them again – for the first time. »



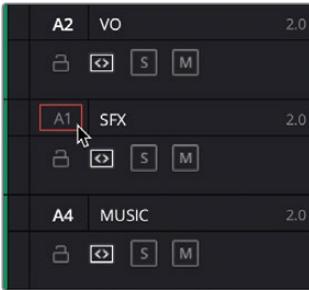
- 12 Cliquez sur le bouton Écraser (Overwrite) dans la barre d'outils de la timeline, ou appuyez sur F10, puis lancez la section de la timeline avec la nouvelle voix off.



Parfait ! Maintenant que la voix off est ajoutée, vous pouvez intégrer des effets sonores pour donner plus de vie aux plans de coupe.

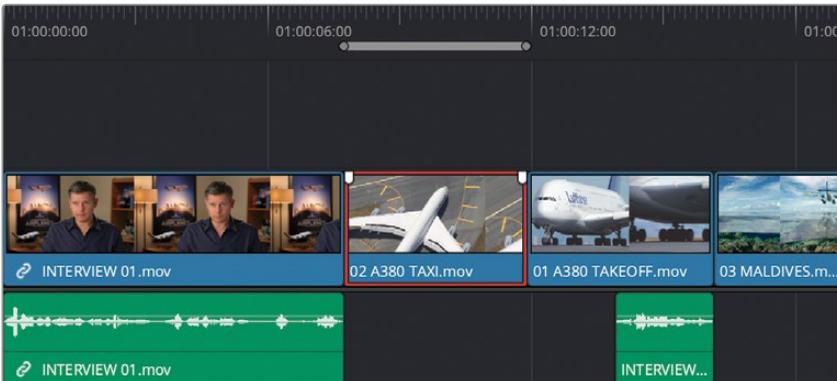
Monter les effets sonores

- 1 Dans l'en-tête de la piste, cliquez sur la piste de destination A3 pour déplacer le bouton rouge A1 sur la piste SFX.



Maintenant que vous avez une piste de destination, vous allez indiquer où y monter les plans d'effets sonores.

- 2 Sélectionnez le deuxième plan dans la timeline **02 A380 TAXI.mov** et choisissez Marque > Marquer la sélection (Mark > Mark Selection), ou appuyez sur Majuscule-A.



- 3 Les points d'entrée et de sortie apparaissent autour du plan sélectionné dans la timeline, indiquant le début et la fin du plan.

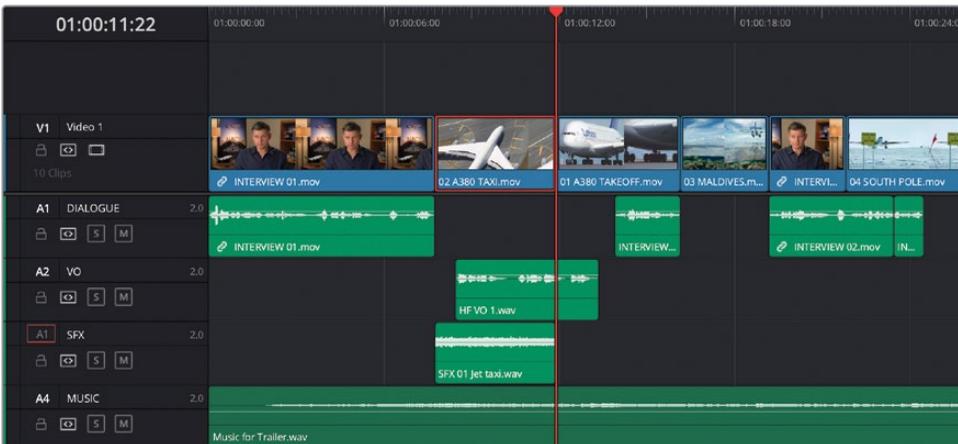
REMARQUE Si vous appuyez sur Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) puis, si vous cliquez sur le plan pour le désélectionner, la durée sera affichée clairement dans la timeline.

- 4 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier Sound Effects, ouvrez le plan **SFX 01 Jet Taxi.wav** dans le viewer source, et cliquez sur Aller sur Première image (Go To First Frame) ou appuyez sur la touche flèche vers le haut.

- 5 Dans le viewer source, saisissez **+100** et appuyez sur Entrée et sur I pour ajouter un point d'entrée à une seconde du début du plan.



- 6 Dans la barre d'outils, sélectionnez la fonction de montage Écraser (Overwrite) ou appuyez sur F10.

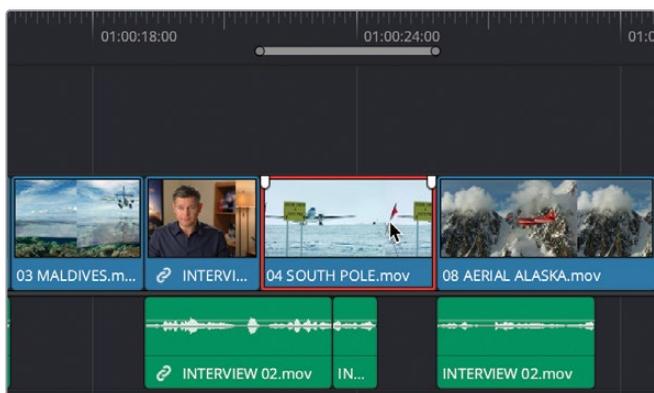


Le plan est ajouté sur la piste dans la timeline, entre les points d'entrée et de sortie, supprimant au passage ces points de la timeline.

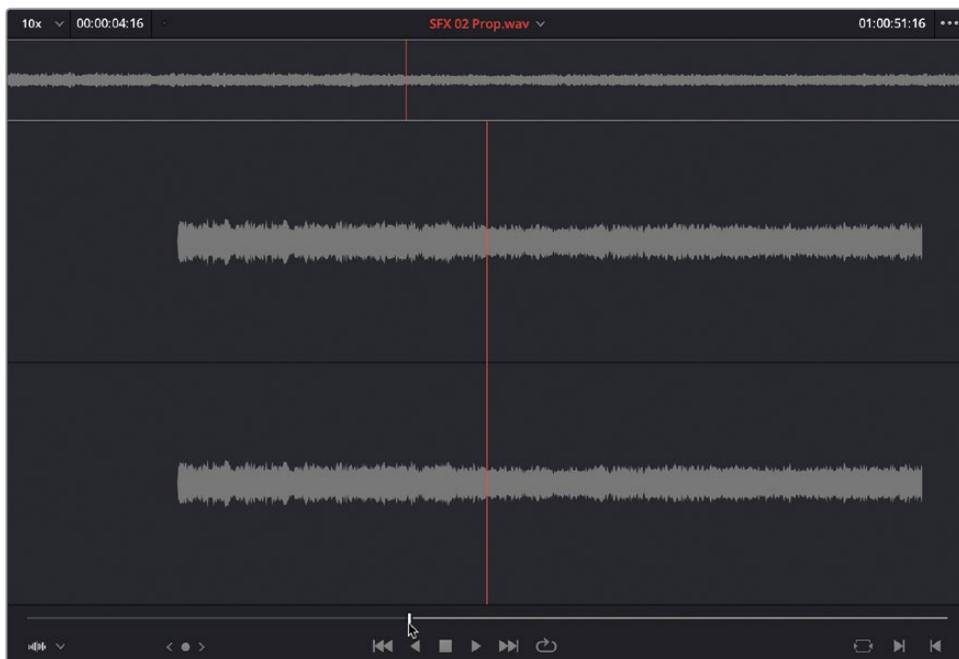
REMARQUE Le mouvement tirer - déposer ne prendra pas en compte les points d'entrée et de sortie dans la timeline. Il utilisera la durée des marqueurs dans le viewer source. C'est un des avantages d'utiliser une autre méthode que le glisser-déposer.

Vous allez continuer d'utiliser cette technique pour monter le reste des effets sonores.

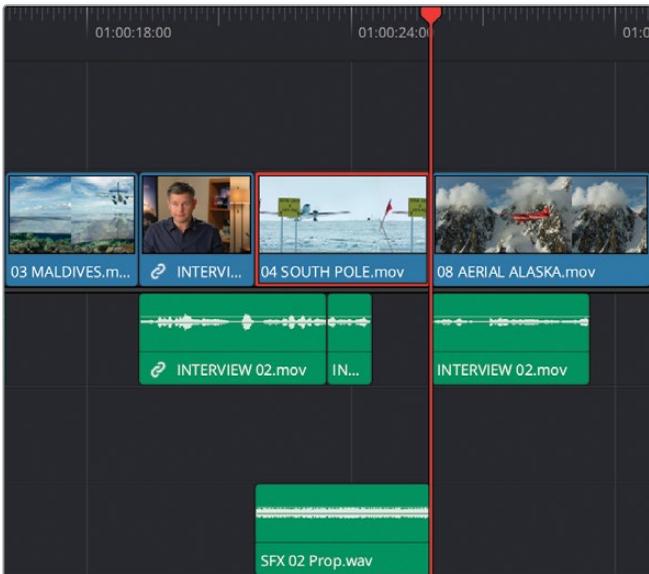
- 7 Sélectionnez le plan **04 SOUTH POLE.mov** et appuyez sur Majuscule-A pour le sélectionner.



- 8 Dans le chutier Sound Effects, ouvrez **SFX 02 Prop.wav** dans le viewer source.
- 9 Saisissez le point d'entrée au milieu du plan.



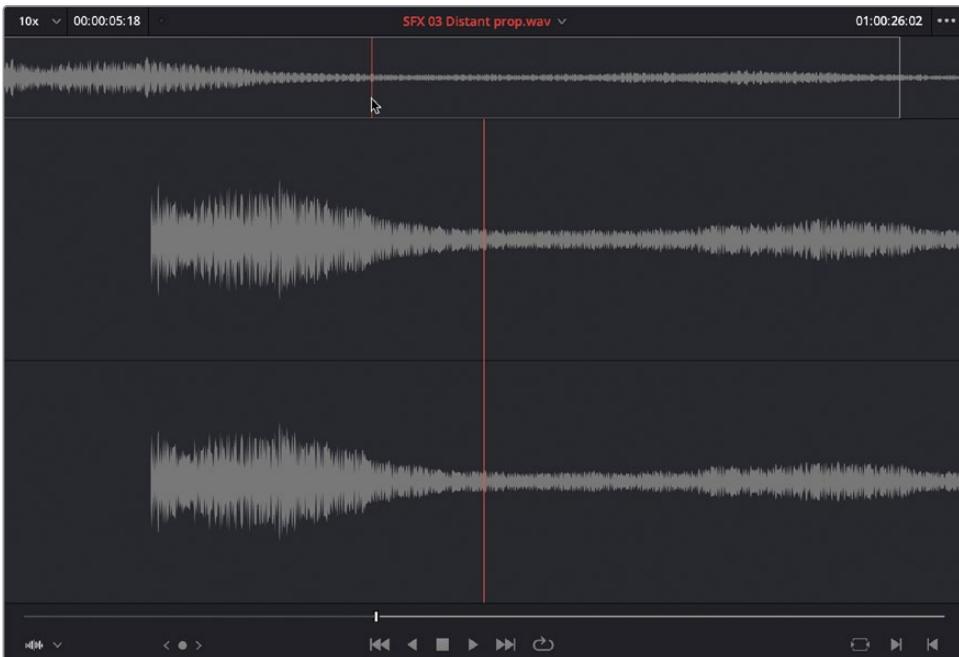
10 Appliquez un montage Écraser (Overwrite).



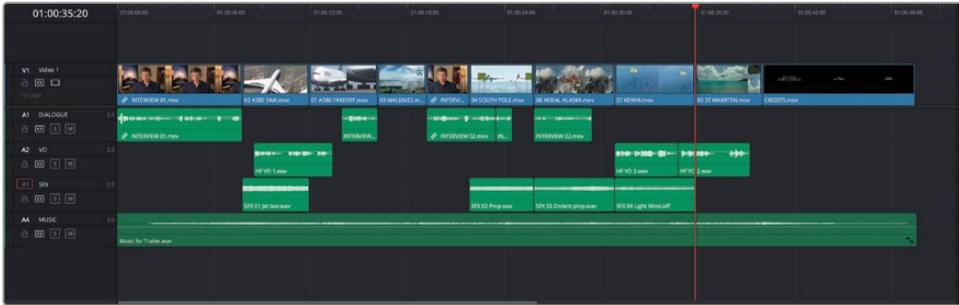
11 Sélectionnez le plan **08 AERIAL ALASKA.mov** et appuyez sur Majuscule-A.

12 Dans le chutier Sound Effects, ouvrez **SFX 03 Distant Prop.wav** dans le viewer source.

13 Saisissez le point d'entrée une fois que l'on entend le son du drone (après la forme d'onde au début du plan).



- 14 Appliquez un montage Écraser (Overwrite).
- 15 Sélectionnez le plan Kenya dans la timeline et appuyez sur Majuscule-A pour le sélectionner.
- 16 Dans le chutier Sound Effects, ouvrez **SFX 04 Light Wind.aiff** dans le viewer source.
- 17 Lancez la lecture du plan et saisissez le point d'entrée où vous voulez monter le plan.
- 18 Appliquez un montage Écraser (Overwrite).

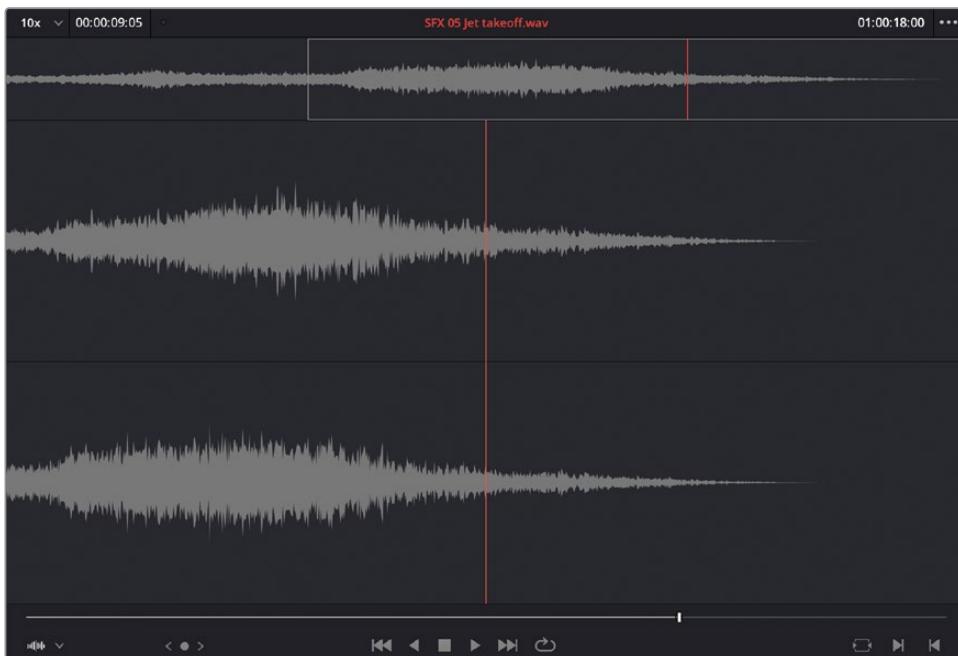


Parfait ! Vous avez vu à quel point il est facile de cibler des portions et des pistes spécifiques dans la timeline quand vous montez les autres plans. Par contre, il reste encore des plans qui ont besoin d'effets sonores, vous allez donc continuer avec d'autres méthodes.

Montage en backtiming

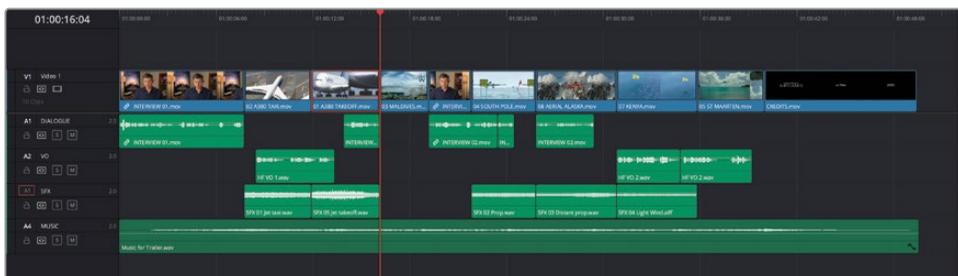
Le backtiming permet de spécifier où vous souhaitez terminer une séquence en réglant un point de sortie à la place d'un point d'entrée.

- 1 Sélectionnez le troisième plan dans la timeline **01 A380 TAKEOFF.mov** et appuyez sur Majuscule-A pour le sélectionner.
- 2 Dans le chutier Sound Effects, ouvrez **SFX 05 Jet takeoff.wav** dans le viewer source.
- 3 Lisez le plan jusqu'à ce que le bruit de l'avion commence à s'atténuer.
- 4 Appuyez sur O pour saisir un point de sortie.



REMARQUE Le montage en backtiming ne nécessite qu'un point de sortie. Au besoin, vous pouvez supprimer un point d'entrée en choisissant Marque > Supprimer le point d'entrée (Mark > Clear In) ou en appuyant sur Option-I (macOS) ou Alt-I (Windows). De la même façon, pour supprimer le point de sortie, choisissez Marque > Supprimer le point de sortie (Mark > Clear Out) ou en appuyant sur Option-O (macOS) ou Alt-O (Windows). Choisissez Marque > Supprimer les points d'entrée et de sortie (Mark > Clear In and Out), ou appuyez sur Opt-X (macOS) ou Alt-X (Windows) pour supprimer les points d'entrée et de sortie.

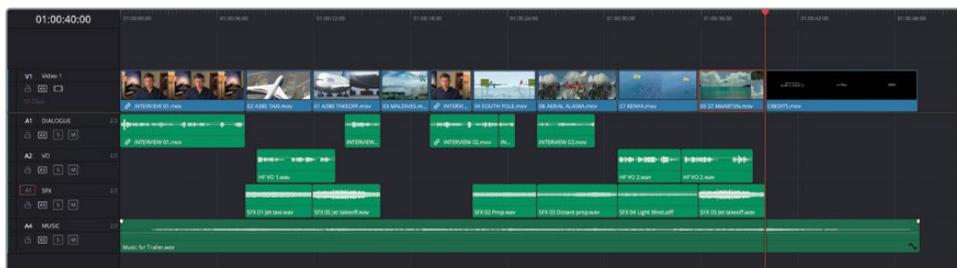
5 Appliquez un montage Écraser (Overwrite).



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

Vous pouvez réutiliser le même effet sonore sur la prise finale, avant le générique.

- 6 Dans la timeline, sélectionnez le plan **05 ST MAARTEN.mov** et appuyez sur Majuscule-A.
- 7 Appliquez un montage Écraser (Overwrite).



Il ne reste plus qu'un plan sur lequel ajouter un effet sonore.

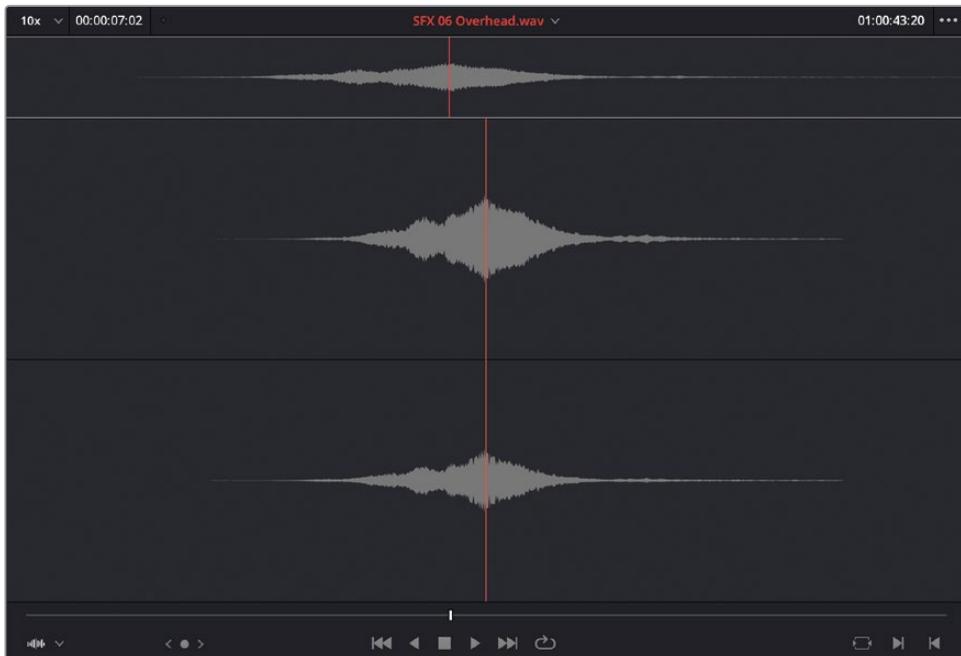
Synchroniser le son aux actions avec l'option Remplacer

La fonction de montage Remplacer (Replace) est légèrement différente des options que vous avez déjà utilisées. En effet, elle utilise principalement les positions des têtes de lecture source et timeline pour positionner les coupes.

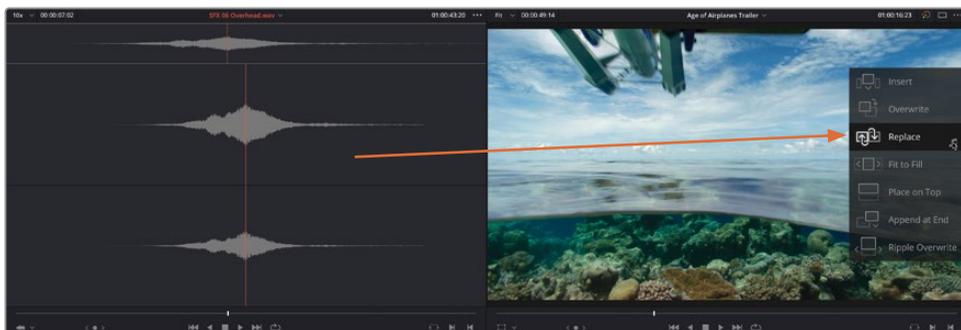
- 1 Déplacez la tête de lecture timeline sur le plan **03_MALDIVES.mov**, juste avant que les ailes de l'avion apparaissent dans le viewer timeline.



- 2 Dans le chutier Sound Effects, ouvrez **SFX 06 Overhead.wav**.
- 3 Dans le viewer source, placez la tête de lecture sur le point le plus haut de la forme d'onde.



- 4 Faites glisser ce plan du viewer source sur l'option Remplacer (Replace) dans le viewer timeline.



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

L'effet sonore est synchronisé avec l'action à l'écran, car les deux têtes de lecture indiquent l'emplacement du plan. Cela aurait été beaucoup plus dur si vous aviez dû synchroniser les plans manuellement en tirant le plan dans la timeline, ou en essayant de deviner où devraient être positionnés les points d'entrée et de sortie.

Vous utiliserez de nouveau la fonction Remplacer (Replace) dans un exercice ultérieur, mais sachez d'ores et déjà, qu'il s'agit d'une des fonctions de montage les plus utiles. D'ailleurs, elle est tellement utile, qu'elle fait partie des trois fonctions de montage présentes sur la barre d'outils.

REMARQUE Si vous voulez utiliser une version déjà prête, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 02 / Timelines / **Age of Airplanes Catchup 5.drt** et cliquez sur Ouvrir (Open).

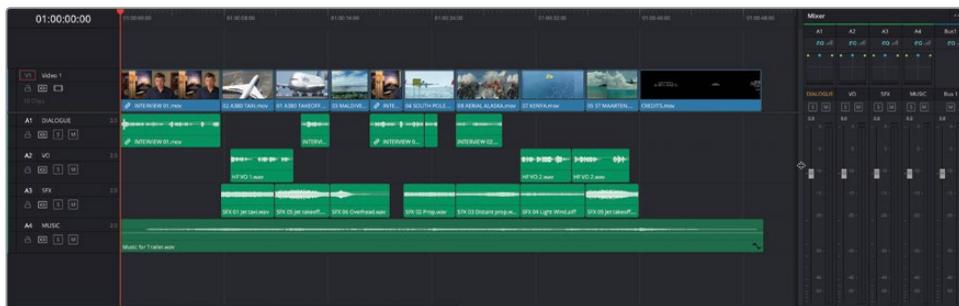
Mixer une bande-son

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. Par contre, les effets sonores sont trop forts. Ils noient un peu les autres plans. Vous allez maintenant vous attaquer au mixage audio.

- 1 En haut à droite de l'écran, appuyez sur le bouton Mixeur (Mixer).

Le mixeur audio s'ouvre à droite de la timeline.

- 2 Cliquez et tirez le côté gauche du mixeur audio pour modifier l'échelle afin de voir toutes les commandes sur les pistes de la timeline.

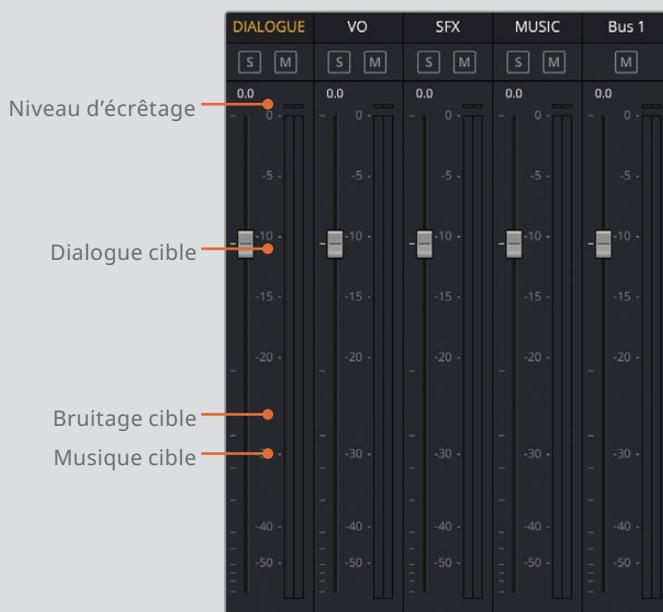


ASTUCE Si votre écran est trop petit, cliquez sur la bibliothèque de médias pour la refermer.

- 3 Placez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture. Regardez bien les vumètres dans le mixeur.

Lire les vumètres

Avant de régler le volume des plans, il est préférable de savoir comment bien lire les vumètres. DaVinci Resolve utilise le niveau audio maximum en décibels (dBFS) pour mesurer le volume des plans. Le niveau se situe entre 0 dB et -50 dB. Tout niveau supérieur à 0 dBFS sera distordu. Veillez donc à toujours maintenir le volume sonore en dessous de 0 dB. Même s'il peut y avoir des exceptions, les niveaux sonores des pistes de dialogue, d'effets sonores et musicaux proposés ci-dessous représentent de bons points de départ :



Les dialogues doivent se situer autour de -12 dBFS et rester dans la zone en jaune.

Les effets sonores doivent en général se situer entre -10 et -30 dBFS, en fonction des sons entendus.

La musique a tendance à être plus forte à cause de sa plage dynamique étroite. Vous devriez viser un niveau entre -20 et -30 dBFS.

Il ne s'agit que d'indications, vous aurez toujours le dernier mot pour juger si le rendu vous convient.

Régler les niveaux du dialogue

Comme le dialogue est l'élément le plus important de la bande-son, mieux vaut bien régler son niveau dès le début.

Dans la timeline, vous avez deux pistes de dialogue : l'interview de Brian et la voix off. Les deux doivent avoir un niveau constant autour de -12 dBFS. Vous allez commencer par normaliser les plans de dialogue.

REMARQUE La normalisation des plans ne les corrige pas forcément bien, car elle se base sur le niveau de crête (le point le plus fort). En revanche, cette technique est pratique pour harmoniser les niveaux de plusieurs plans.

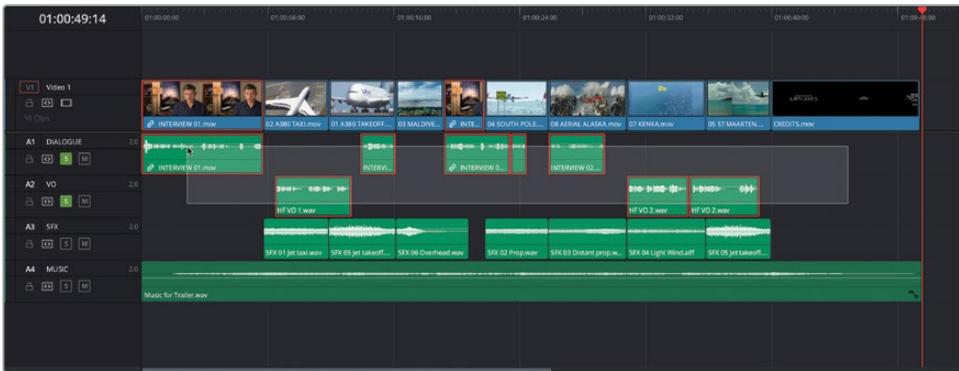
- 1 Dans les en-têtes des pistes audio, cliquez sur le bouton Solo sur les pistes Dialogue et VO.



ASTUCE Les boutons Mute et Solo sont aussi présents dans le mixeur.

- 2 Lancez la timeline des deux pistes de dialogue et regardez les vumètres. Certains des plans sont plus forts que d'autres. Certains atteignent -8 dBFS et d'autres -18 dBFS.

- 3 Tirez le lasso autour des plans dans les pistes Dialogue et VO pour les sélectionner.

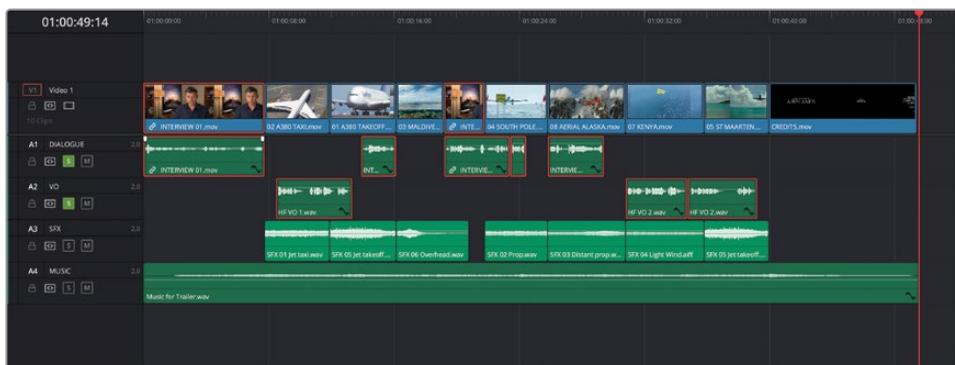


- 4 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Normaliser les niveaux audio (Normalize Audio Levels).
- 5 Gardez le mode de normalisation sur Sample Peak Program, réglez Niveau cible (Target Level) sur -9 dBFS. Réglez Niveau prédéfini (Set Level) sur Indépendant (Independent) et cliquez sur Normaliser (Normalize).



ASTUCE Vous vous demandez sans doute pourquoi avoir choisi -9 dBFS quand le niveau moyen devrait être -12 dBFS ? La réponse est simple : -9 dBFS fait référence au niveau de crête et non au niveau moyen. Le niveau de crête est le point le plus haut sur le plan audio. Il s'agit d'un bon point de départ quand vous normalisez le dialogue.

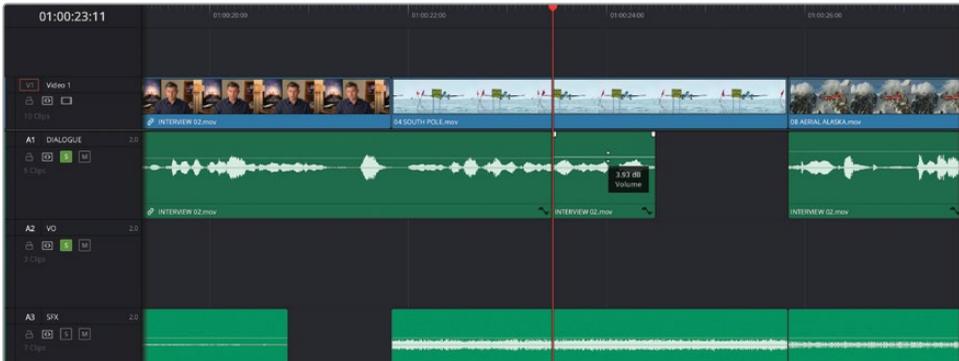
Tous les plans sélectionnés sur la timeline prennent une teinte légèrement plus foncée, indiquant qu'ils ont été modifiés d'une manière ou d'une autre.



- 6 Lancez de nouveau la timeline du début, regardez les vumètres et vérifiez les niveaux. Les niveaux des plans sur les deux pistes de dialogue sont beaucoup plus cohérents, mais certains plans doivent encore être légèrement modifiés.
- 7 Dans la timeline, lancez la lecture du troisième plan sur la piste Dialogue. Le quatrième plan, quand Brian dit « or it didn't make the movie », est un peu trop fort parce que le niveau de crête de ce plan n'était pas aussi haut que les autres, il a donc été davantage modifié.
- 8 Placez la tête de lecture sur le quatrième plan de la piste DIALOGUE et cliquez sur la touche Opt (macOS) ou Alt (Windows), puis tournez la molette de la souris pour zoomer dans le plan.

ASTUCE Pour agrandir la taille de la piste, utilisez Majuscule et tournez la molette de la souris.

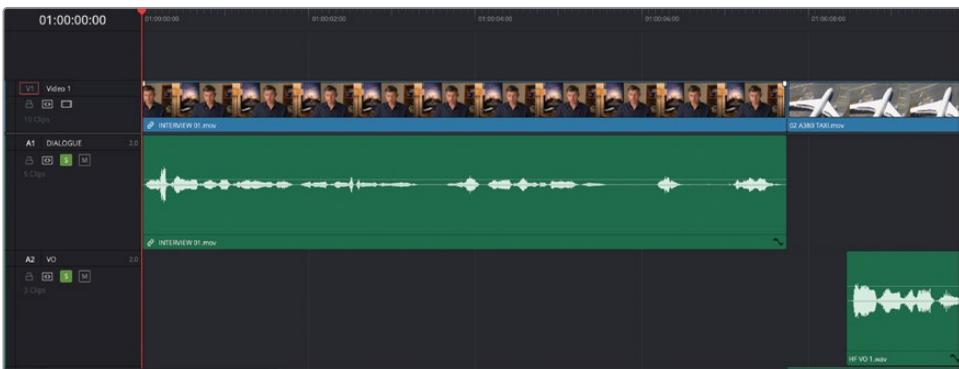
- 9 Cliquez et tirez le volume vers le bas jusqu'à ce que le pointeur de la souris affiche 4 dB.



- 10 Faites la même chose avec le cinquième plan sur la piste DIALOGUE, baissant le plan de quelques décibels, autour de 7 dB.
- 11 Cliquez sur Zoom Min (Full Extent Zoom) et lancez la timeline pour entendre les changements et regardez les niveaux dans les vumètres.

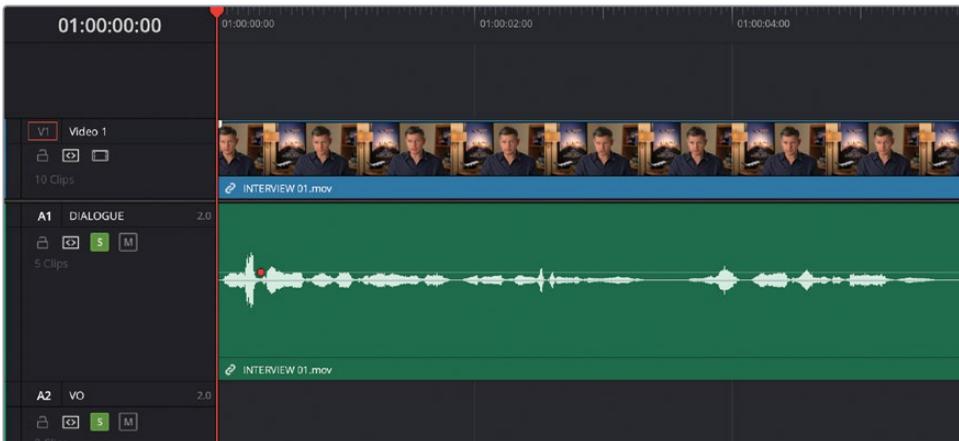
Le tout est beaucoup plus cohérent, mais il reste un problème sur le premier plan de la piste Dialogue. Il semble plus bas qu'avant la normalisation.

- 12 Interrompez la lecture et placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 13 Utilisez Opt (macOS) ou Alt (Windows), et tournez la molette de la souris pour zoomer sur le premier plan audio.
- 14 Utilisez la touche Majuscule, puis tournez la molette de la souris pour redimensionner la hauteur de la piste audio. De cette façon, vous verrez mieux la forme d'onde.



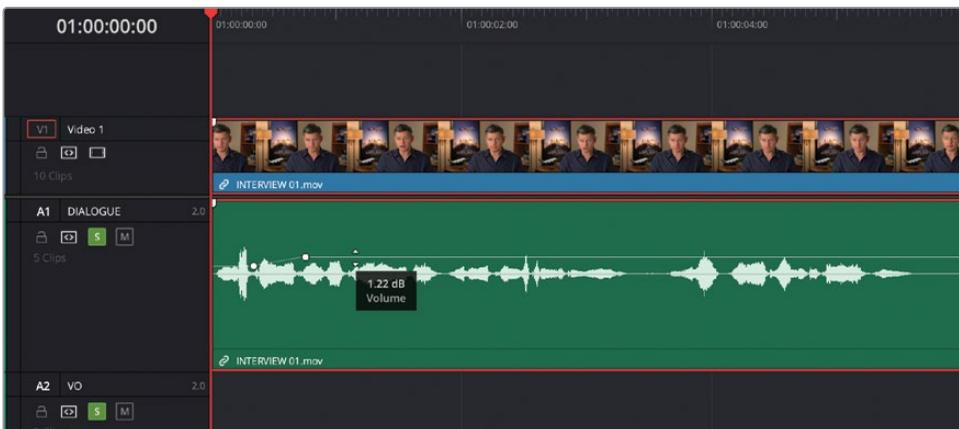
Vous voyez un pic dans la forme d'onde au début du plan. Cela explique pourquoi le niveau du plan était plus bas quand vous l'avez normalisé. Vous corrigerez cela en ajoutant des images clés pour changer le niveau dans le plan.

- 15 Appuyez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows) et cliquez sur le volume juste avant la crête de la forme d'onde au début du plan.



Une image clé rouge est ajoutée.

- 16 Appuyez sur Option (macOS) ou Alt (Windows) et cliquez sur la courbe de volume juste après la crête pour ajouter une deuxième image clé.
- 17 Tirez le volume après la deuxième image clé pour augmenter de 2 dB la partie de la forme d'onde qui se trouve juste après les images clés.



- 18 Lancez la timeline pour revoir les changements et assurez-vous que le volume de la première piste est bien constant.
- 19 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir toute la timeline.

Bravo ! Vous venez de régler le niveau du dialogue de la timeline. Vous pouvez maintenant vous attaquer au mixage des effets et de la musique.

Mixer les effets sonores

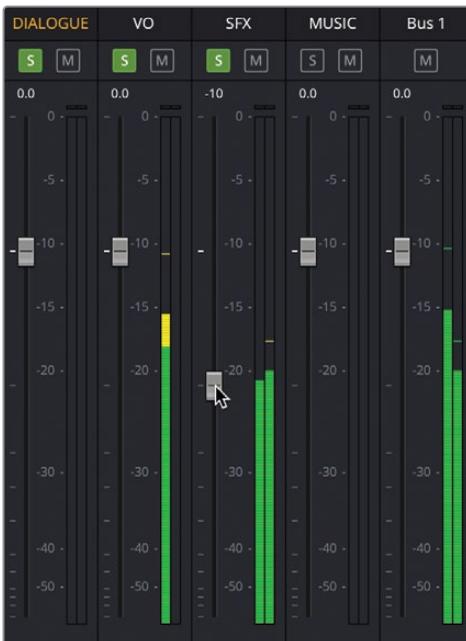
Il est temps de se tourner vers les plans sur la piste SFX. Tout d'abord, vous allez devoir ajuster les niveaux, puis appliquer des fondus.

- 1 Dans l'en-tête de la piste, cliquez sur le bouton Solo de la piste SFX pour l'entendre avec le dialogue.



Comme ces plans ont tous plus ou moins le même niveau, au lieu d'ajuster les plans un à un, vous allez régler le niveau de la piste tout entière.

- 2 Lancez la timeline du début et dans le mixeur, baissez le curseur de la piste SFX de -12 dB pour que les vumètres bouncent entre -20 dBFS et -30 dBFS.



ASTUCE Vous pouvez voir le réglage du niveau en regardant la valeur en blanc au-dessus du curseur dans le mixeur.

Vous pouvez régler le niveau de chaque plan individuellement dans la timeline, ainsi, si vous trouvez qu'un plan est trop fort ou trop faible par rapport aux autres plans de la piste, vous pouvez toujours régler le plan pour l'harmoniser.

- 3 Augmentez le niveau du plan **SFX 03 Distant prop.wav** de 2 dB et **SFX 04 Light Wind.wav** de 4 dB afin que les niveaux soient plus cohérents.



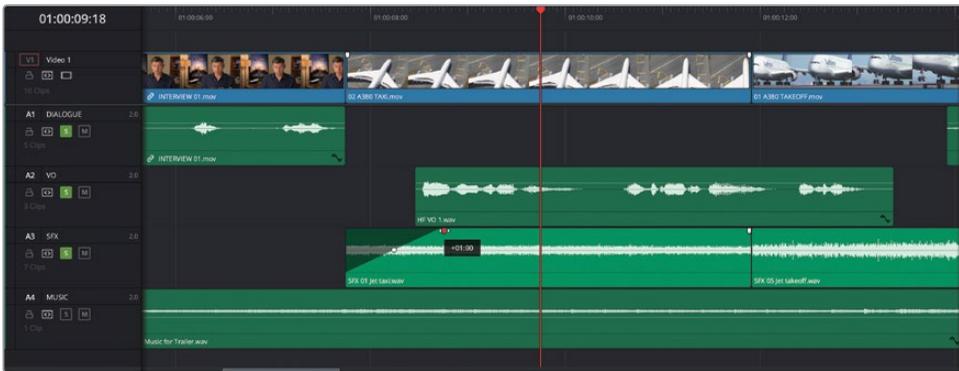
Maintenant que vous avez réglé le niveau de la piste pour les effets sonores, vous pouvez commencer à appliquer des transitions entre les plans.

- 4 Placez la tête de lecture sur le premier plan de la piste SFX, **SFX 01 Jet Taxi.wav**, et zoomez dans le plan avec le bouton Zoom détail (Detail Zoom).
- 5 Placez la souris sur le plan **SFX 01 Jet Taxi.wav** et sélectionnez l'indicateur blanc dans le coin supérieur gauche du plan.

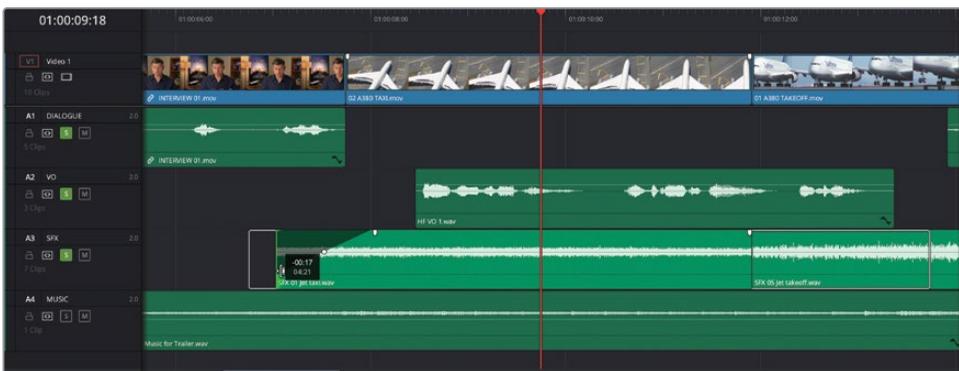


Cet indicateur est la poignée de fondu d'ouverture. Une poignée similaire se trouve en haut à droite pour le fondu de fermeture.

- 6 Tirez la poignée de fondu d'une seconde (+01:00) vers la droite.



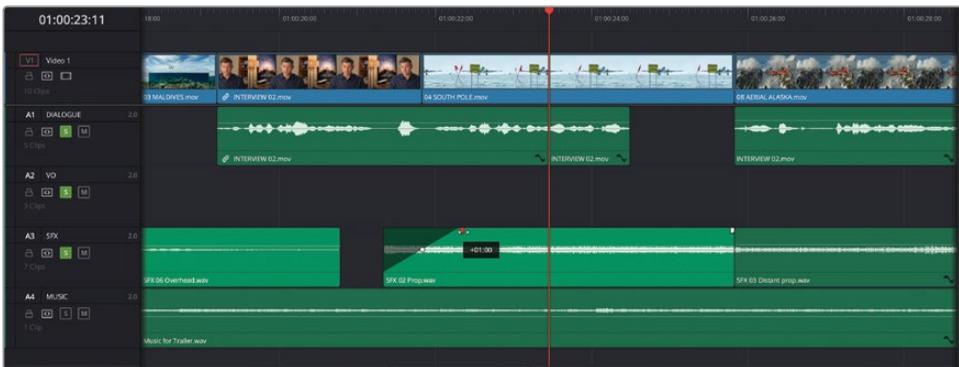
- 7 Rognez le début du plan de 18 images afin de faire commencer le fondu au moment où Brian dit « The real world ».



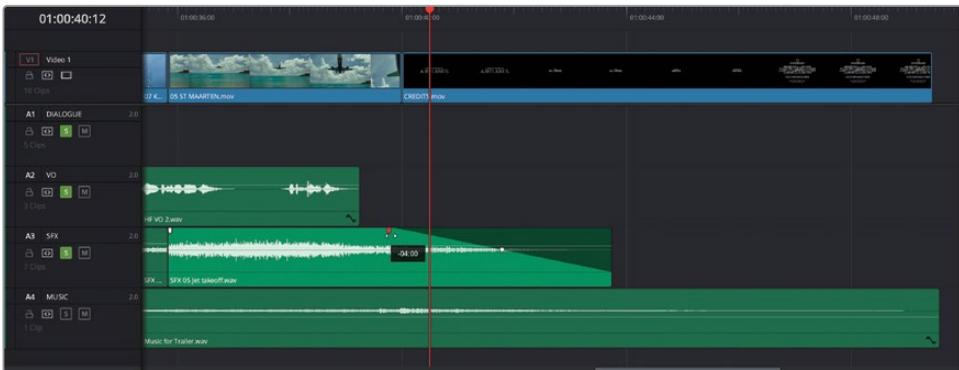
- 8 Lancez la lecture pour visualiser les changements.

Les poignées de fondu sont une manière très efficace d'appliquer des transitions aux plans.

- 9 Allez au milieu de la timeline et appliquez une transition en ouverture sur le plan **SFX 02 Prop.wav**.

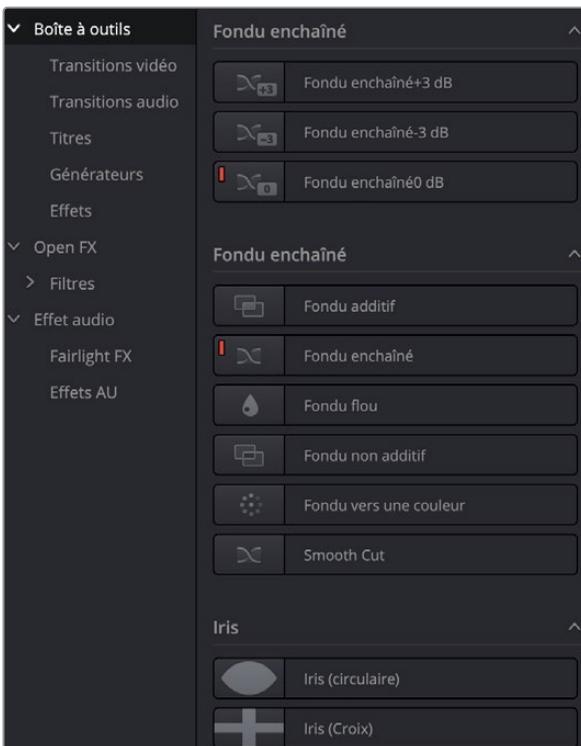


- 10 Dézoomez légèrement pour voir le dernier plan sur la piste SFX **SFX – Jet Take off.wav**.
- 11 Rognez la fin du plan vers la droite (au max) et appliquez un fondu de 4 secondes à la fin, afin que le moteur de l'avion soit audible jusqu'à la fin.

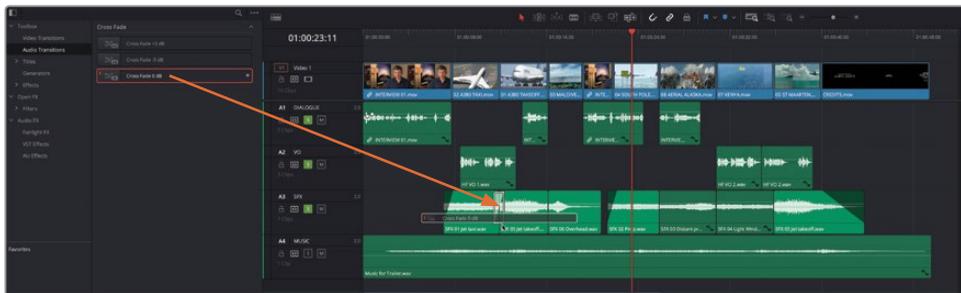


Les poignées de fondu sont parfaites pour appliquer un fondu d'ouverture ou de fermeture, mais pas très utiles pour appliquer des transitions entre les plans sur une même piste. Pour cela, vous aurez besoin d'ajouter une transition audio.

- 12 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) pour voir toute la timeline.
- 13 En haut à gauche de l'écran, appuyez sur le bouton Bibliothèque d'effets (Effects Library) pour l'ouvrir.



- 14 Cliquez sur la catégorie Transitions audio (Audio Transitions) et faites glisser la transition **Cross Fade 0db** sur le point de coupe entre le premier et le deuxième plan de la piste SFX.



REMARQUE L'icône rouge à droite du nom de la transition indique qu'il s'agit de la transition par défaut. Pour changer cette transition, faites un clic droit sur une autre transition et choisissez Choisir comme transition par défaut (Set As Standard Transition).

- 15 Faites glisser la transition sur le point de coupe suivant de la piste SFX.
- 16 Refermez la bibliothèque d'effets en cliquant de nouveau sur le bouton Effets (Effects). Vous pouvez ajouter plusieurs transitions à la fois.
- 17 Appuyez sur Cmd (macOS) ou Alt (Windows) et cliquez sur les trois points entre les quatre derniers plans de la piste SFX.



- 18 Choisissez Timeline > Ajouter une transition audio uniquement (Timeline > Add Audio Only Transition) ou appuyez sur Majuscule-T pour ajouter instantanément la transition par défaut sur les points sélectionnés.



ASTUCE Vous pouvez aussi faire un clic droit sur les points de coupe sélectionnés et choisir d'ajouter la transition par défaut d'un quart, d'une ou de deux secondes.

Les fondus enchaînés permettent d'appliquer une transition douce d'un plan audio à un autre, au lieu d'avoir une coupe abrupte.

Finaliser un projet

La dernière chose à faire sur l'audio de cette bande-annonce consiste à ajouter une piste musicale. Pour cela, vous allez réactiver les autres pistes pour les entendre avec le reste du mix.

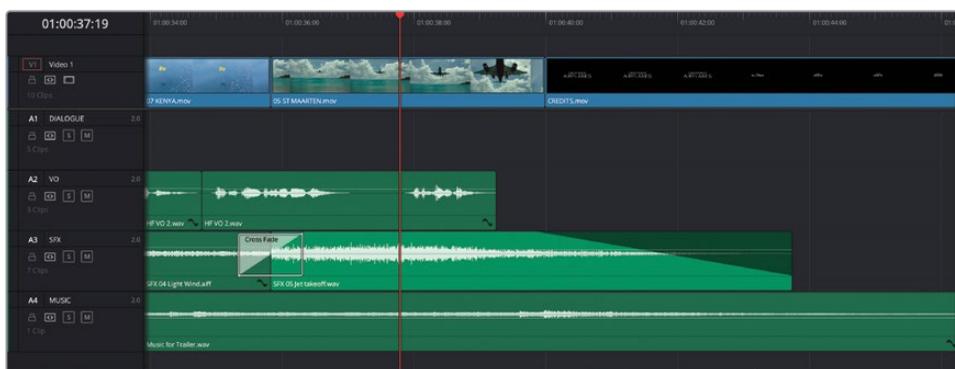
- 1 Dans l'en-tête de la piste, cliquez sur Majuscule puis sur le bouton Solo sur une des pistes isolées. Cela les réactivera toutes.



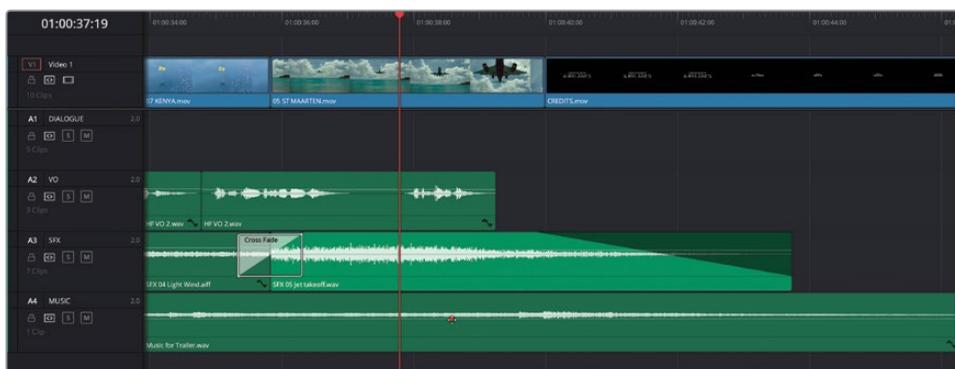
- 2 Lancez la lecture de la timeline, et écoutez comment la musique s'intègre avec le reste du mix. Faites les réglages sur le niveau du plan ou de la piste en fonction de vos envies.

Quand vous êtes satisfait du niveau général de la musique, vous pouvez ajouter une touche dramatique à la fin du montage, après les derniers mots du narrateur.

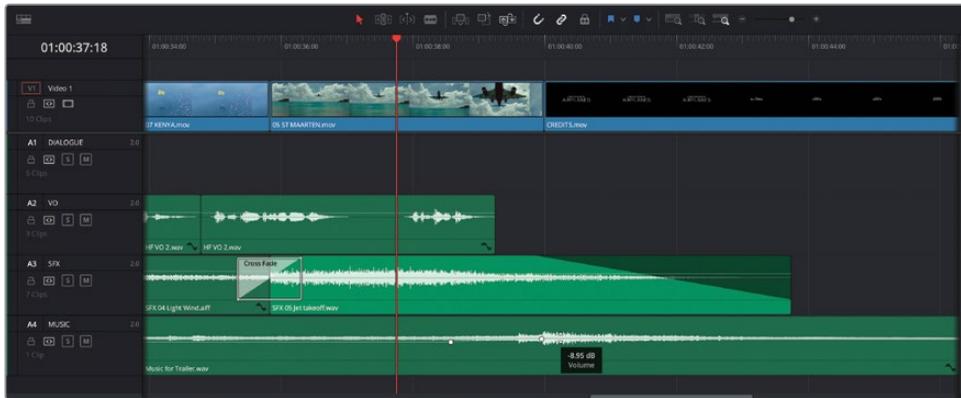
- 3 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le plan **05 ST MAARTEN.mov** et zoomez afin de bien voir les formes d'onde des derniers plans.



- 4 En utilisant la forme d'onde du plan sur A2 comme repère, appuyez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows) et cliquez sur la courbe du volume dans le plan musical pour ajouter une image clé, au moment où le narrateur dit ses derniers mots.



- 5 Appuyez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows) et cliquez sur la courbe du volume juste avant la fin de la musique pour ajouter une deuxième image clé et augmentez le volume de 6 dB après la deuxième image clé.



- 6 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom), positionnez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture pour écouter le mix global. Appliquez les modifications que vous voulez.
- 7 Quand vous êtes satisfait du mix, cliquez sur le bouton Mixeur pour refermer la fenêtre.

REMARQUE Si vous voulez utiliser une version préparée pour vous, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 02 / Timelines / **Age of Airplanes Catchup 6.drt** et cliquez sur Ouvrir (Open).

La bande-annonce commence à prendre forme, mais comme toujours, quelques petits problèmes doivent encore être réglés. Pour commencer, vous allez devoir remplacer une prise par une autre, et régler la vitesse d'un plan pour mettre en valeur l'action. Ensuite, vous ajouterez des transitions et d'autres effets, avant d'ajouter les titres. Vous voyez, il reste pas mal de choses à faire.

Remplacer des prises

Plus tôt dans ce chapitre, vous allez utiliser la fonction de montage Remplacer pour synchroniser le plan audio avec l'action qui se déroulait à l'écran. Cette fois-ci, vous allez utiliser cette fonction pour échanger rapidement une prise avec une autre : soit une prise complètement différente, soit un autre plan de cette même prise.

- 1 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture au début du plan **04_SOUTH_POLE**.

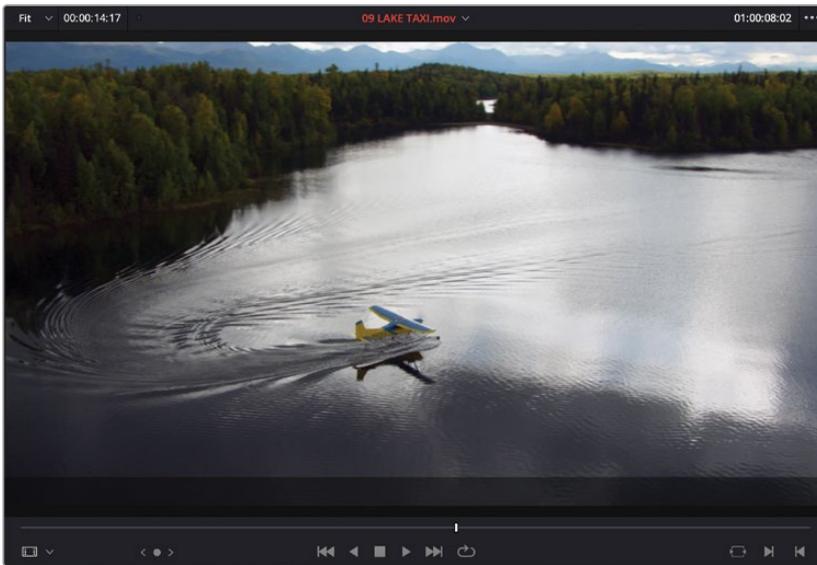


Ce plan vous a bien servi jusqu'à maintenant, mais si on y regarde de plus près, il n'est pas très dynamique. Il est temps de voir s'il n'existe pas d'autres plans plus intéressants que celui-là.

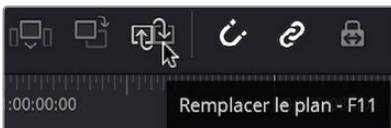
- 2 Si la bibliothèque de médias est fermée, cliquez sur le bouton Bibliothèque de médias (Media Pool) en haut à gauche de l'interface pour l'ouvrir. Ensuite, sélectionnez le chutier paramétrable B-Roll.
- 3 Ouvrez le plan **09 LAKE TAXI.mov** dans le viewer source.

Ce plan va remplacer le plan **04 SOUTH POLE.mov**.

- 4 Dans le viewer source, trouvez l'image où l'avion apparaît dans la prise.



- 5 Cliquez sur Remplacer (Replace) dans la barre d'outils de la timeline pour remplacer le plan.



Souvenez-vous que l'option de montage Remplacer (Replace) utilise les emplacements des têtes de lecture timeline et source pour finaliser la coupe. C'est pour cela que les deux images dans les viewers source et timeline sont désormais identiques.



REMARQUE L'option Remplacer (Replace) ignore toujours les points d'entrée et de sortie placés dans le plan source. En revanche, elle utilisera les points d'entrée ou de sortie dans la timeline. Cela est utile quand vous voulez limiter la durée de la partie remplacée dans la timeline.

Vous voyez à quel point il est facile de remplacer une prise par une autre. Vous allez recommencer sur un autre plan, mais de façon un peu plus complexe.

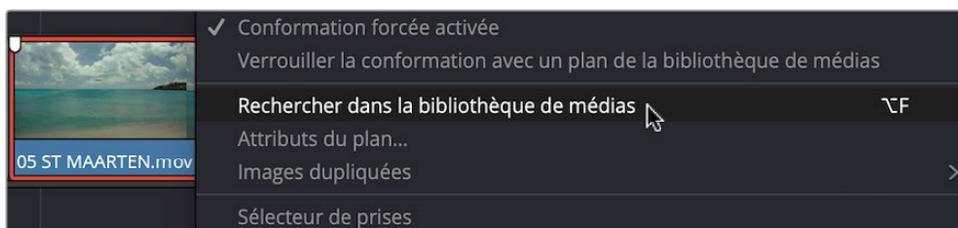
- 6 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur le dernier plan avant le générique, **05 ST MAARTEN.mov**.

Vous allez essayer de retrouver une image dans cette prise.

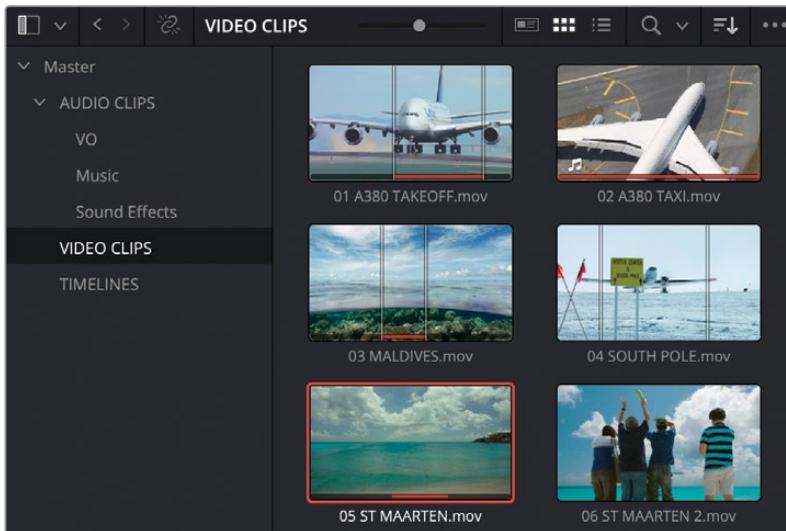
- 7 Placez la tête de lecture à l'endroit où les moteurs de l'avion sont centrés dans l'image.



- 8 Faites un clic droit sur le plan et choisissez Rechercher dans la bibliothèque de médias (Find in Media Pool).



La bibliothèque de médias ouvre le plan source sélectionné dans la liste. Ce procédé est très utile pour retrouver les plans d'origine, en particulier parce que d'autres prises comportant des images similaires se trouvent à côté.



- 9 Dans la bibliothèque de médias, trouvez le plan **06 ST MAARTEN 2.mov**, et ouvrez-le.
Il s'agit d'un plan similaire à celui que vous avez utilisé. Cette fois-ci, vous allez inclure la foule au premier plan.
- 10 Dans le viewer source, positionnez la tête de lecture sur l'image qui ressemble le plus à l'image affichée dans le viewer timeline.



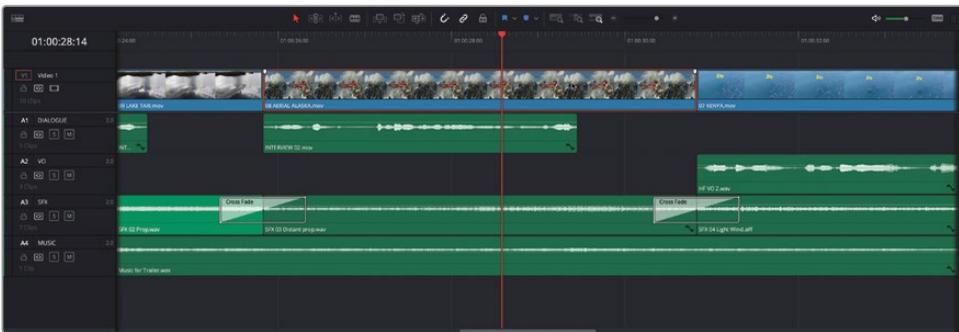
- 11 Dans la barre d'outils, sélectionnez la fonction de montage Remplacer (Replace) ou appuyez sur F10.
- 12 Lancez la lecture de la timeline pour visualiser son contenu.

Le plan de la timeline a été remplacé par une version un peu plus attrayante, grâce au positionnement des têtes de lecture source et timeline et à la durée du plan. Le timing de cette nouvelle prise est pratiquement identique. Vous avez sans doute bien compris à quel point la fonction Remplacer (Replace) est polyvalente.

Modifier la vitesse du plan

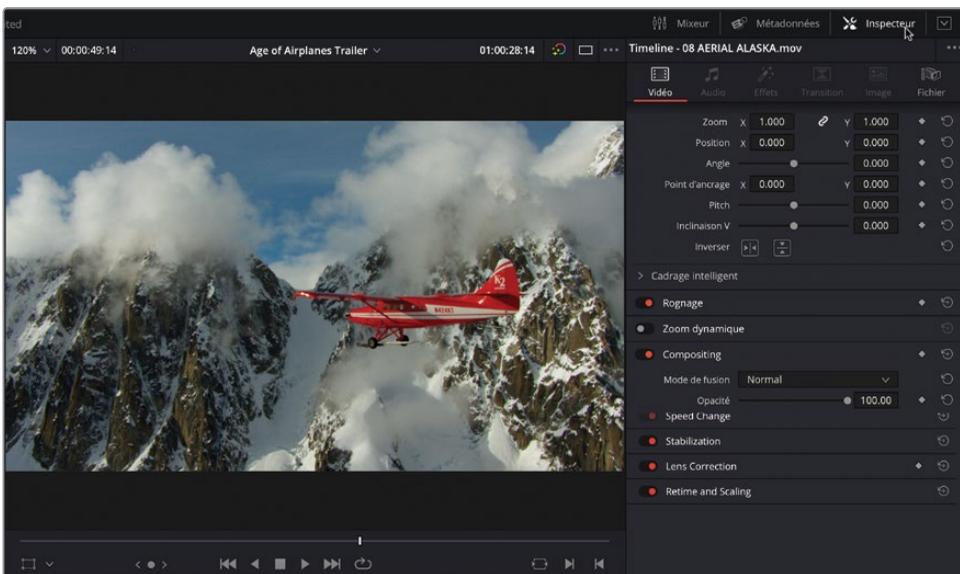
Une autre ASTUCE consiste à régler la vitesse d'un plan. Cela permet d'améliorer le rendu de certaines actions.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez le plan **08 AERIAL ALSAKA.mov**.



Il s'agit de l'image où l'avion rouge vole au-dessus des montagnes. En changeant la vitesse du plan, l'effet sera plus intéressant.

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

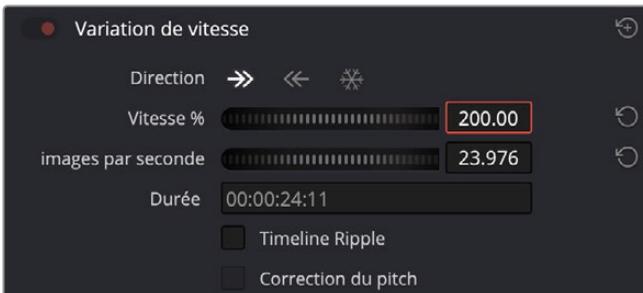


- 3 Cliquez sur la section Variation de vitesse (Speed Change) pour afficher les commandes de vitesse du plan sélectionné.

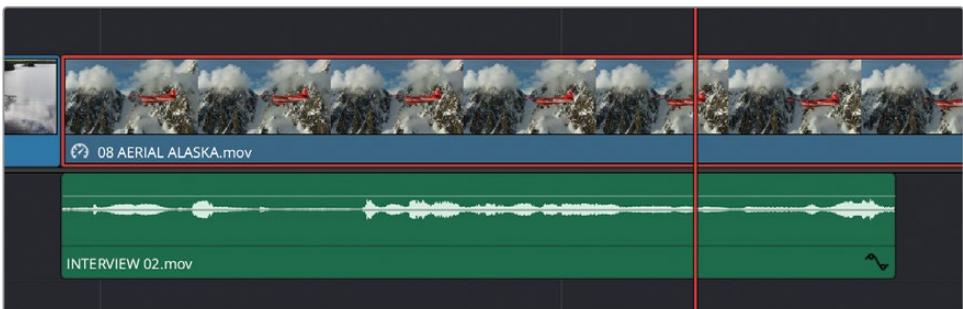


Les options Direction permettent de lire le plan vers l'avant, vers l'arrière ou de créer une image fixe au niveau de la tête de lecture. Sinon, vous pouvez utiliser les champs Vitesse % (Speed %) ou Images par seconde pour régler la vitesse de lecture du plan.

- 4 Cliquez sur le champ Vitesse % (Speed %), saisissez **200** et appuyez sur Entrée.



Le plan est désormais lu à 200 % (deux fois) de sa vitesse d'origine, et une icône représentant la vitesse apparaît à côté du nom sur la timeline. Cela signifie qu'un changement de vitesse a été appliqué.

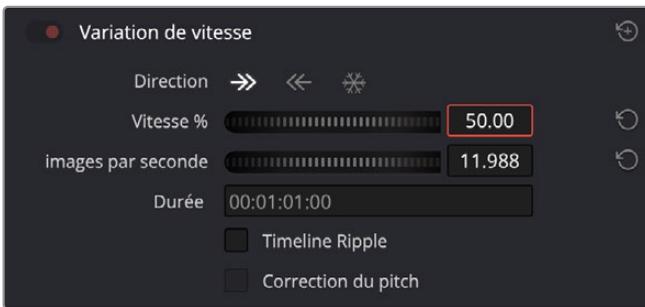


- 5 Lancez le plan dans la timeline pour voir le résultat.

REMARQUE La durée du plan n'a pas été modifiée dans la timeline, parce que vous n'avez pas sélectionné l'option Timeline Ripple avant d'appliquer les changements.

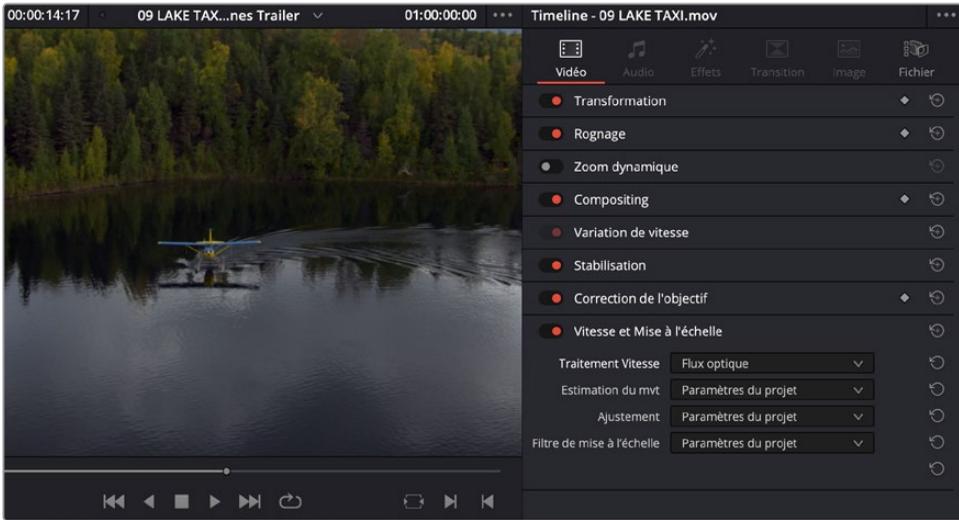
En plus de l'accélération, vous pouvez ralentir la vitesse du plan de cette manière.

- 6 Sélectionnez le plan **09 LAKE TAXI.mov** que vous venez d'ajouter.
- 7 Dans les commandes Variation de vitesse (Speed Change) de l'inspecteur, réglez Vitesse % sur 50.

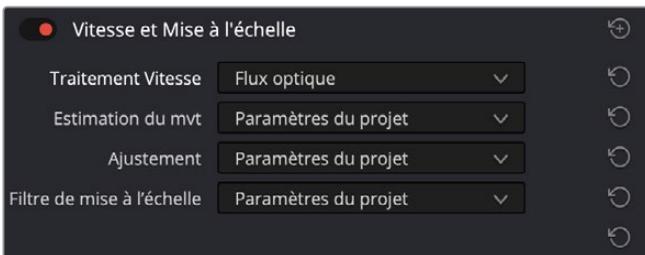


Le plan est lu à 50 % (la moitié) de la vitesse d'origine. Par contre, le plan est lu en répétant les images, car il est exécuté à 12 images par seconde. Heureusement, Resolve permet de lisser ce type de changement.

- Faites défiler l'inspecteur vers le bas et cliquez sur la section Vitesse et Mise à l'échelle (Retime et Scalling) pour ouvrir ces commandes.



- Réglez Traitement Vitesse (Retime Process) sur Optical Flow pour le plan sélectionné et lisez le plan **09 LAKE TAXI.mov** dans la timeline pour voir les résultats.



Le flux optique est un procédé qui permet de lisser les plans qui sont lus à une vitesse inférieure à 100 %. Il tente de recréer de nouvelles images entre les images d'origine. Dans le cas de ce plan, ça fonctionne bien. Mais si un objet passe devant un autre, cela peut entraîner une dégradation des pixels.

Performance en temps réel et Cache de rendu

DaVinci Resolve est un logiciel très performant offrant des effets en temps réel en haute résolution, sur différentes stations de travail. Pour vous assurer que le système offre une performance optimale en temps réel, vous pouvez vérifier l'indicateur GPU et la fréquence d'images en haut des viewers. Si l'indicateur est en vert, c'est bon. Par contre, s'il est en rouge, cela signifie que la puissance du GPU est insuffisante pour la lecture en temps réel et la fréquence d'image est à son tour réduite. En fonction des spécifications du système, il est probable que vous le remarquiez plus quand vous lisez des plans avec beaucoup d'étalonnages, ou qui contiennent des effets et/ou des titres.

DaVinci Resolve inclut plusieurs options que vous pouvez utiliser quand les performances diminuent. Une des solutions les plus simples consiste à activer le cache de rendu en choisissant Lecture > Cache de rendu (Playback > Render Cache), puis une des options suivantes :

- Off - Aucun cache de rendu. Tous les plans, étalonnages, effets et titres sont lus en temps réel.
- Intelligent (Smart) - met en cache de façon automatique les effets lourds et les plans dans le format le plus approprié.
- Utilisateur (User) - permet de spécifier manuellement quels plans de la timeline seront mis en cache, ainsi que la mise en cache automatique de tous les titres et effets Fusion des paramètres Projet (voir chapitre 6).

Intelligent (Smart) est l'option la plus facile à utiliser, car elle prend pratiquement tout en charge. Vous pouvez toujours choisir manuellement un plan à mettre en cache en faisant un clic droit sur le plan et en choisissant Render Cache Color Output.

Vous pouvez nettoyer le cache de rendu de la timeline actuelle à tout moment en choisissant Lecture > Supprimer le cache de rendu et Tous, Inutilisés ou sélectionnés (Playback > Delete Render Cache - All, Unused, or Selected Clips).

Option-R (macOS) ou Alt-R (Windows) permet de naviguer entre les trois options de mise en cache.

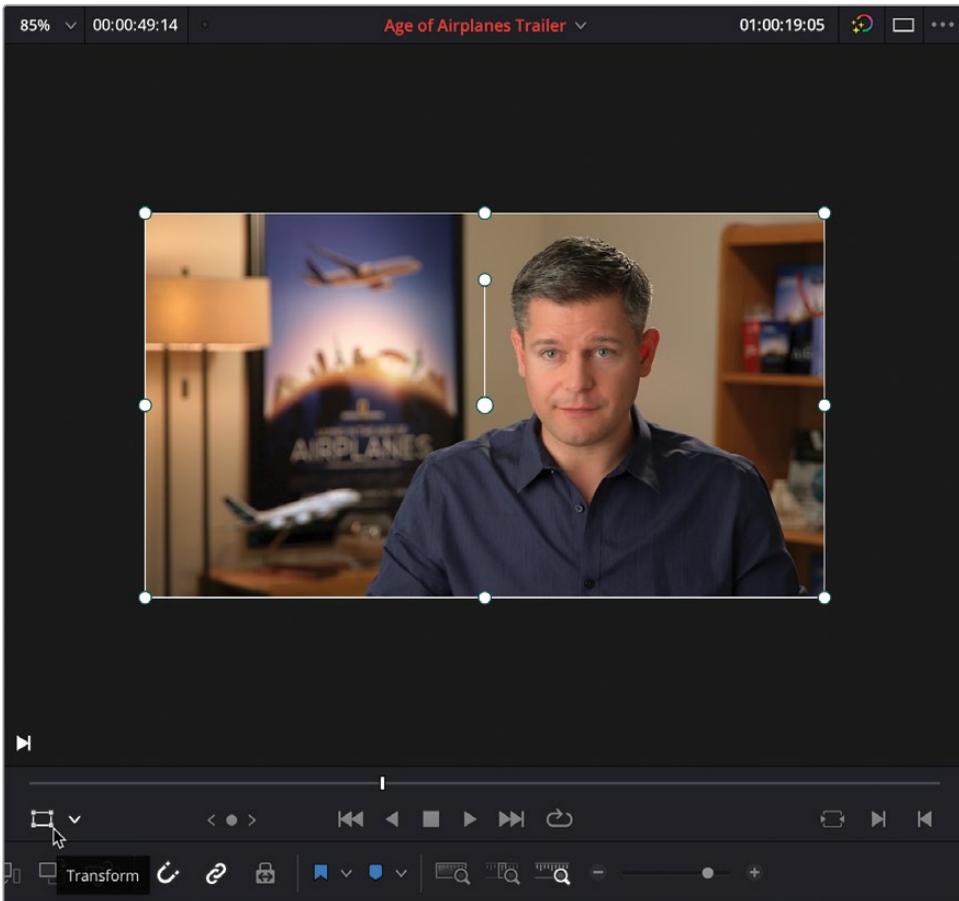
Changer le cadrage des prises

L'inspecteur contient plusieurs commandes Transformation (Transform) que vous pouvez utiliser pour régler la taille, la position et la rotation d'un plan. Cela est très utile si vous voulez changer la taille du plan.

- 1 Positionnez la tête de lecture sur le plan où l'on voit Brian, au milieu de la timeline, entre le plan **03 MALDIVES.mov** et le plan **09 LAKE TAXI.mov**. Cliquez pour sélectionner le plan.
- 2 Utilisez la fonction de défilement de la souris ou du trackpad pour dézoomer, afin de bien voir les deux côtés du plan.



- 3 Cliquez sur les commandes à l'écran du viewer timeline à gauche de la molette.



La case blanche permet de régler les commandes Transform pour ce plan.

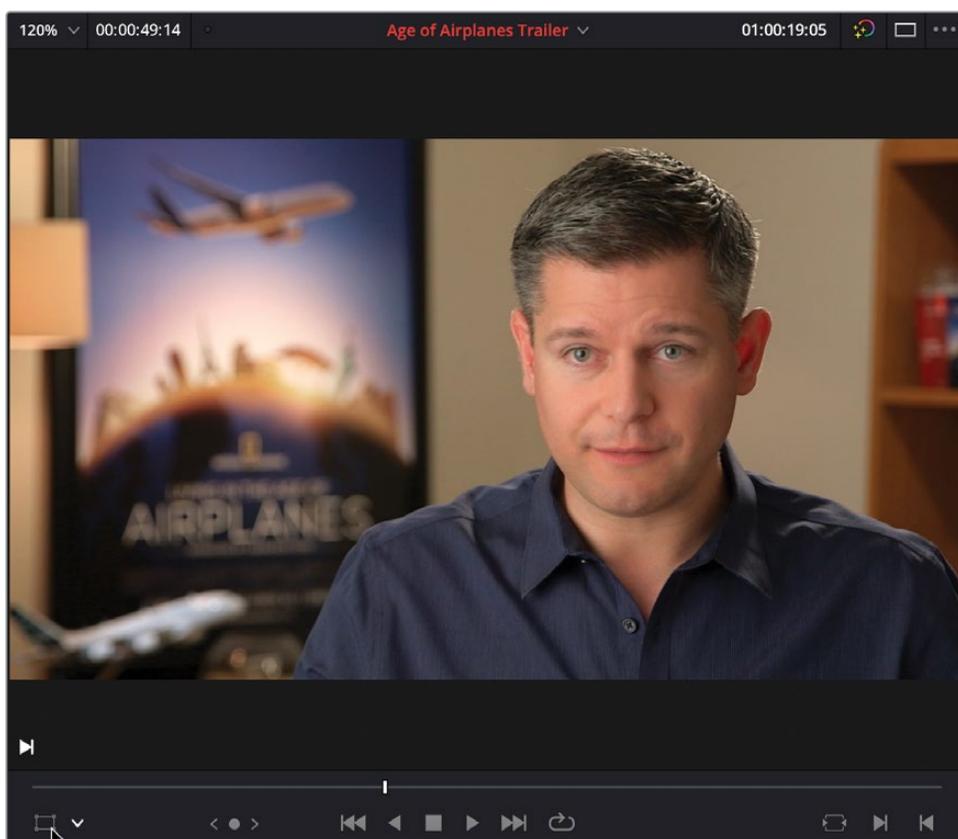
REMARQUE Vous pouvez aussi utiliser les commandes Transformation (Transform) dans l'onglet Vidéo de l'inspecteur pour faire les mêmes réglages.

- 4 Cliquez et tirez une des poignées pour régler les valeurs de zoom. Ainsi, la prise où l'on voit Brian est redimensionnée, sans que le ratio soit modifié.
- 5 Recadrez la prise en cliquant dans la case (sans toucher la commande circulaire des poignées) et tirez pour changer les positions X et Y.



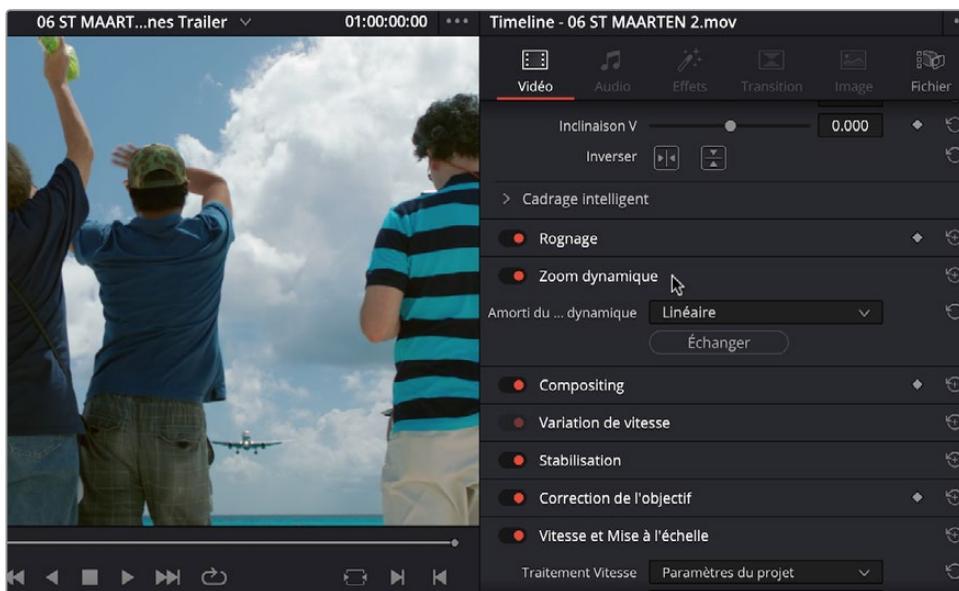
- 6 Quand vous avez bien recadré ce plan, cliquez sur la commande Transformation (Transform) pour désactiver les commandes à l'écran.

- 7 Cliquez sur le menu déroulant du zoom de la timeline en haut à gauche, et cliquez sur Ajuster (Fit) ou appuyez sur Z.

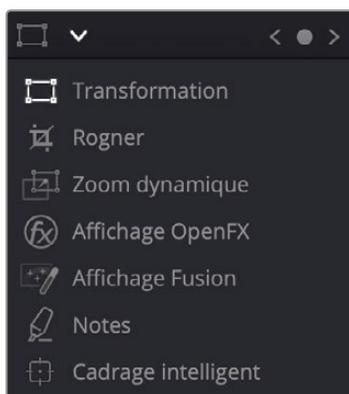


Zoom dynamique

- 1 Placez la tête de lecture au début du plan **06 ST MAARTEN 2.mov** et sélectionnez le plan pour voir les paramètres dans l'inspecteur.
- 2 Activez le zoom dynamique



- 3 Dans le menu contextuel des commandes à l'écran, sélectionnez Zoom dynamique (Dynamic Zoom).



La case verte du viewer de la timeline affiche la taille et la position de départ de la prise, et la case rouge affiche la taille et la position d'arrivée de la prise.

- 4 Cliquez sur la poignée de la case verte et réduisez légèrement sa taille pour appliquer un cadrage plus centré au début du plan.



- 5 Comme avant, cliquez sur les commandes à l'écran pour désactiver les commandes dans le viewer timeline.



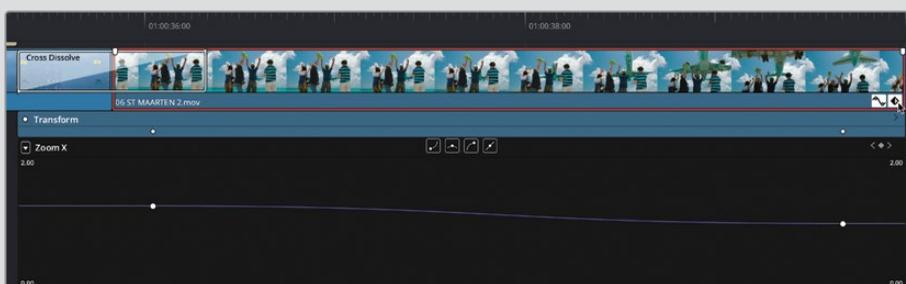
- 6 Lancez la lecture du plan pour voir les changements.

Le plan comporte désormais un mouvement de caméra additionnel qui permet de suivre l'avion en vol.

Animer avec des images clés

Si vous voulez plus de contrôle sur les réglages d'un plan dans la prise, vous pouvez ajouter des images clés aux différents paramètres dans l'inspecteur. Utilisez le bouton en forme de losange à droite du paramètre pour ajouter une image clé au niveau de la tête de lecture. Déplacez la tête de lecture sur une nouvelle position dans la timeline et réglez la valeur du paramètre pour ajouter automatiquement une nouvelle image clé. Resolve change la valeur du paramètre de la première image clé à la deuxième pendant la lecture.

Cliquez sur le bouton Courbe d'animation (Animation Curve) et ajustez les plans qui contiennent des images clés.



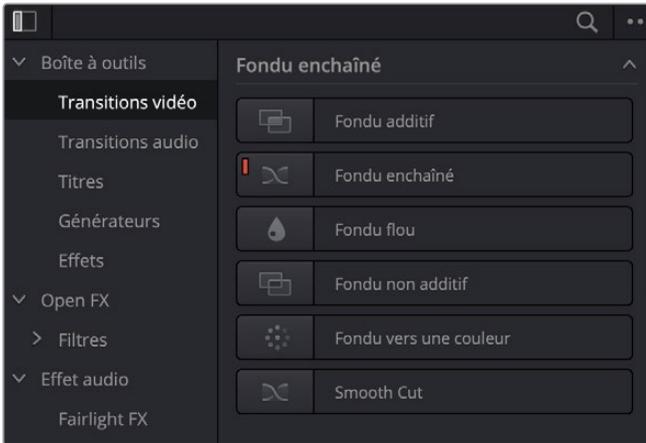
Ajouter des transitions

Il est important de porter une attention particulière aux transitions. Les transitions doivent être insérées pour compléter l'histoire que vous voulez raconter, non pas pour 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 abrupt pour les spectateurs avec une coupe franche.

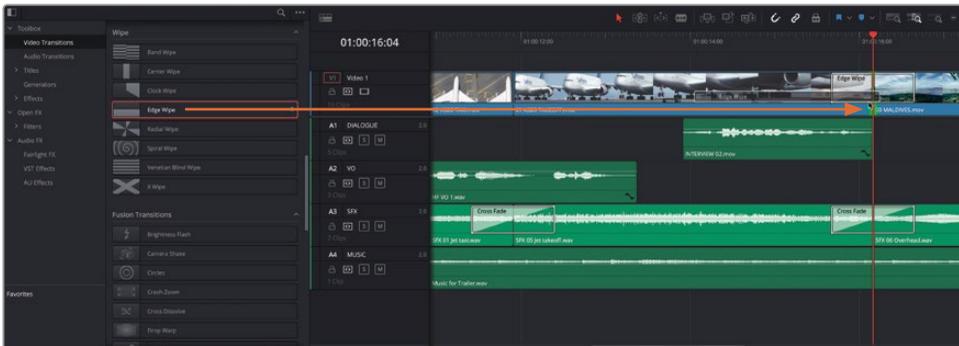
- 1 Positionnez la tête de lecture sur le point de coupe entre les plans **01 A380 TAKEOFF.mov** et **03 MALDIVES.mov** et cliquez sur Zoom Détail (Detail Zoom) dans la barre d'outils.

- 2 Cliquez sur le bouton Effets (Effects) pour ouvrir la bibliothèque d'effets et choisissez la catégorie Transitions Vidéo (Video Transitions).



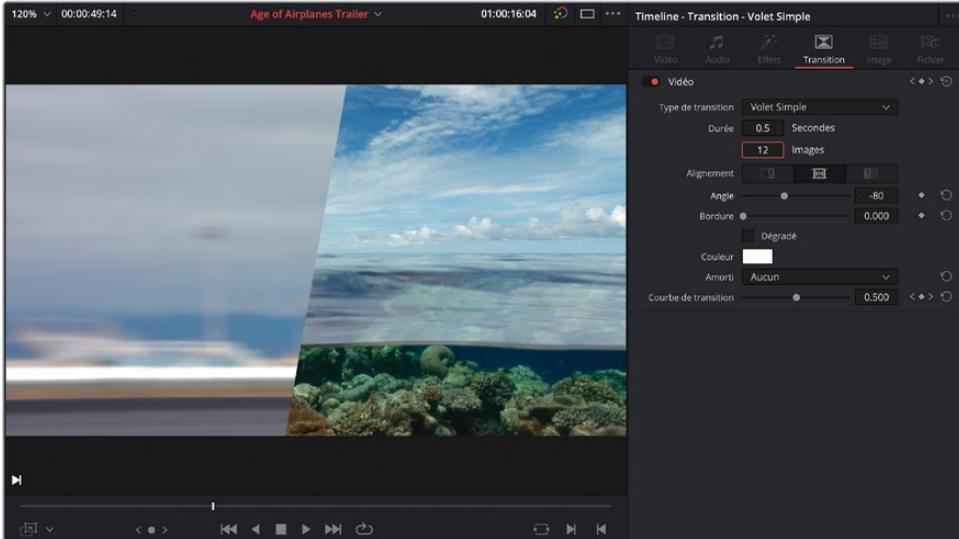
REMARQUE Comme avec les plans dans la bibliothèque de médias, ou encore les filtres et les titres dans la bibliothèque d'effets, les transitions peuvent être lues en direct.

- 3 Dans la catégorie Voilet (Wipe), sélectionnez Voilet Simple (Edge Wipe) et tirez-le directement entre **01 A308 TAKEOFF** et **03 MALDIVES**. Lancez la transition pour voir le résultat.



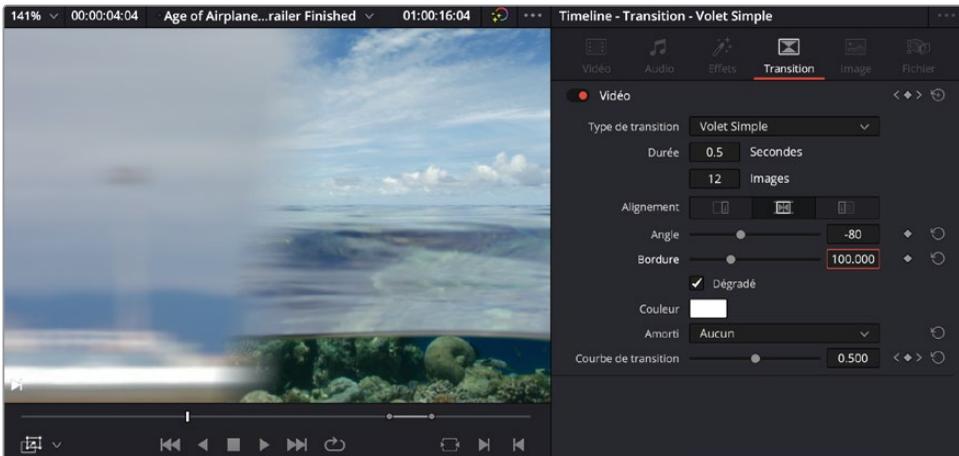
- 4 La transition utilise les paramètres par défaut pour faire une transition, laissant apparaître le plan entrant.

- Sélectionnez la transition dans la timeline, et dans l'inspecteur, réglez l'angle sur environ -80 et la durée (Duration) sur 12 images.



REMARQUE Les transitions sont ajoutées par défaut à la durée d'une seconde. Cela peut être modifié dans les préférences utilisateur DaVinci Resolve, que vous verrez plus en détail au chapitre 6.

- Cochez la case Dégradé (Feather) et augmentez la bordure sur environ 100.



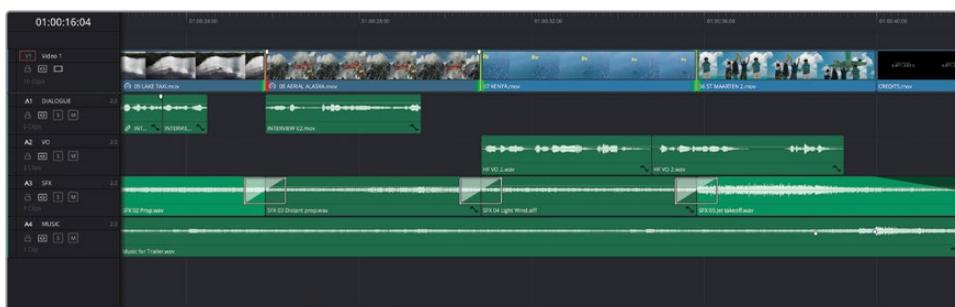
- Enfin, appuyez sur / (barre oblique) pour visualiser la transition et laisser exprimer le George Lucas qui est en vous !

Comme pour les transitions audio, il existe une transition vidéo par défaut, signalée par une icône rouge à gauche de la transition. La transition par défaut est un fondu enchaîné.

ASTUCE Pour changer la transition par défaut, faites un clic droit sur une autre transition dans la bibliothèque d'effets et choisissez Choisir comme transition par défaut (Set as Standard Transition).

Vous pouvez appliquer cette transition par défaut à plusieurs points de coupe.

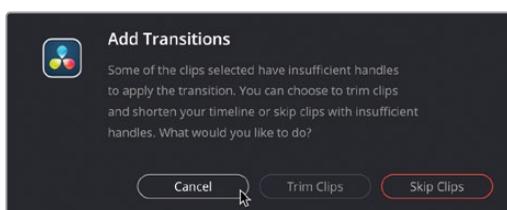
- Dans la timeline, appuyez sur Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) et cliquez sur les trois points de coupe entre **09 LAKE TAXI.mov**, **08 AERIAL ALASKA.mov**, **07 KENYA.mov** et **06 ST MAARTEN 2.mov**.



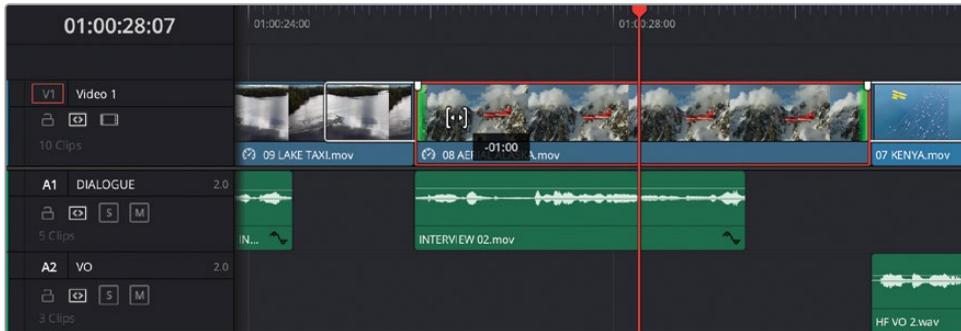
Regardez bien la poignée rouge du côté entrant des coupes **09 LAKE TAXI.mov** et **14 AERIAL ALSKA.mov**. Cela indique qu'il n'y a pas de poignée disponible au début du plan **08 AERIAL ALASKA.mov**.

- Choisissez Timeline > Ajouter une transition vidéo uniquement (Timeline > Add Video Only Transition).

Un avertissement apparaît et vous informe que si vous continuez, le plan sur lequel il manque des images dans les poignées sera rogné, entraînant des problèmes sur le montage que vous avez construit. Pour éviter cela, vous allez devoir ajuster le plan pour qu'il comporte des poignées.

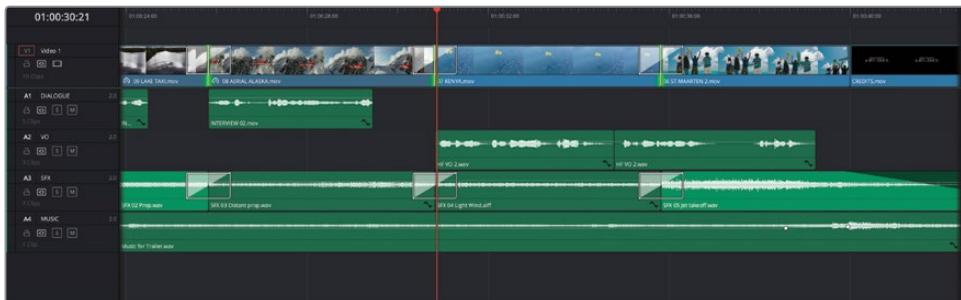


- 10 Cliquez sur Annuler (Cancel).
- 11 Dans la barre d'outils de la timeline, cliquez sur le bouton Trim, ou appuyez sur la touche T.
- 12 Faites coulisser le plan **08 AERIAL ALASKA.mov** vers l'arrière d'au moins une seconde (-01:00) ou plus, s'il le faut.



En utilisant une partie ultérieure du plan, vous faites apparaître des poignées de part et d'autre des transitions.

- 13 Appuyez sur Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) et cliquez sur les points de coupe entre **09 LAKE TAXI.mov**, **08 AERIAL ALASKA.mov**, **07 KENYA.mov** et **12 ST MAARTEN 2.mov** pour les résélectionner.
- 14 Choisissez Timeline > Ajouter une transition vidéo uniquement (Timeline > Add Video Only Transition) ou appuyez sur Option-T (macOS) ou Alt-T (Windows) pour appliquer la transition par défaut.



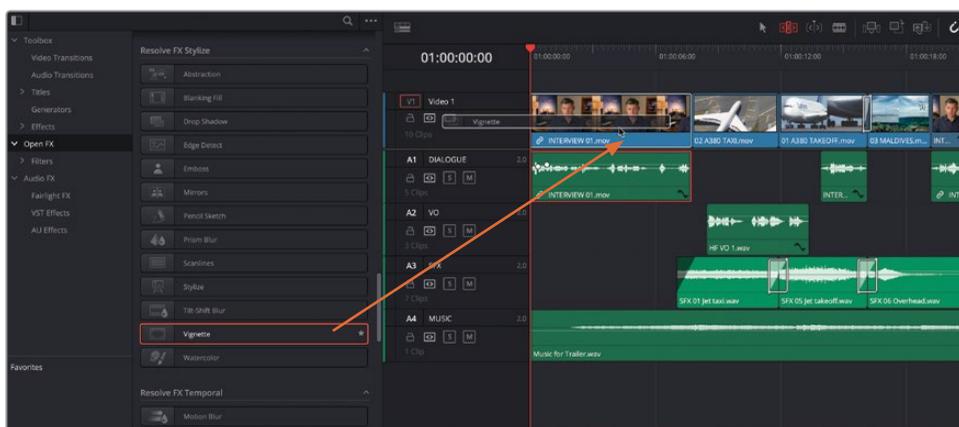
ASTUCE Vous pouvez changer la durée de toutes les transitions en appuyant sur Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) et en cliquant sur chaque transition dans la timeline. Ensuite, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour ouvrir la fenêtre Modifier la durée de la transition (Change Transition Duration).

Ajouter des filtres

Vous pouvez ajouter des filtres pour modifier le rendu d'une vidéo ou le son d'un plan audio.

DaVinci Resolve offre plusieurs filtres vidéo Open FX, ainsi que plusieurs Fairlight FX.

- 1 Positionnez la tête de lecture de la timeline sur le premier plan de la timeline et sélectionnez-le.
- 2 Dans la bibliothèque d'effets, sélectionnez OpenFX Filtres et allez sur ResolveFX Style (Stylize).
- 3 Sélectionnez le filtre Vignette et tirez-le sur le plan sélectionné dans la timeline.

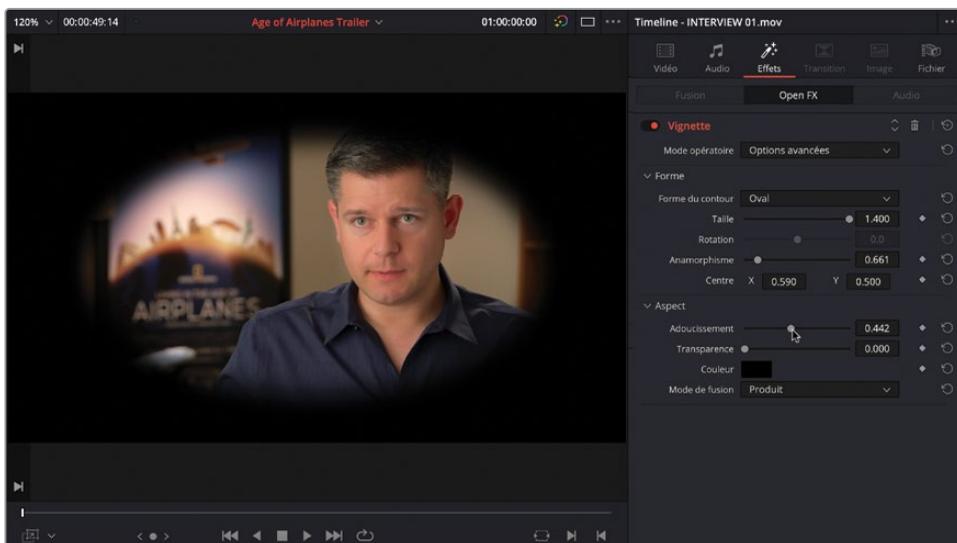


L'effet de vignettage est appliqué au plan sélectionné. Les paramètres par défaut assombrissent un peu trop les bords de l'image.

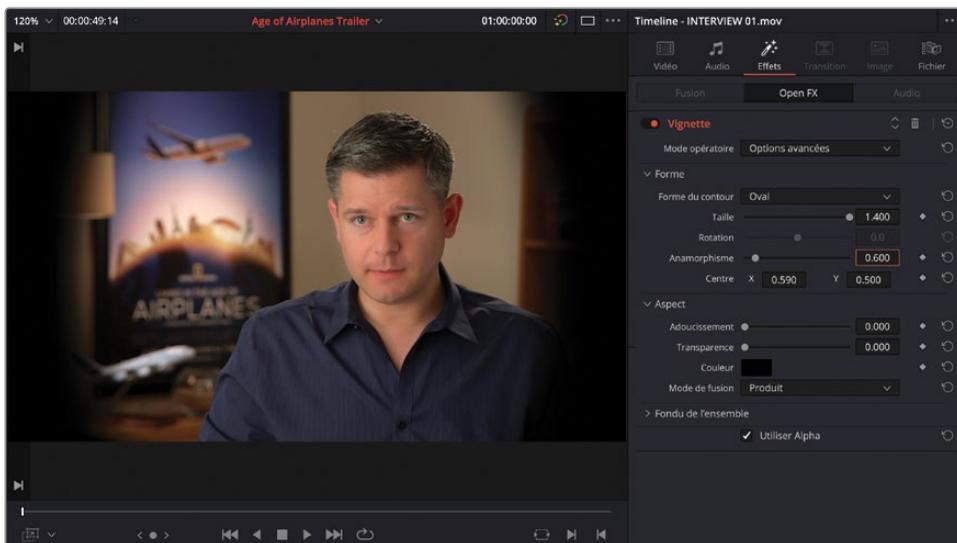


ASTUCE Vous pouvez double-cliquer sur un filtre pour l'appliquer aux plans sélectionnés.

- 4 Cliquez sur l'onglet Effets (Effects) dans l'inspecteur pour afficher les commandes de l'effet de vignettage.
- 5 Réglez l'adoucissement (Softness) sur 0.0 pour mieux voir la forme de la vignette.

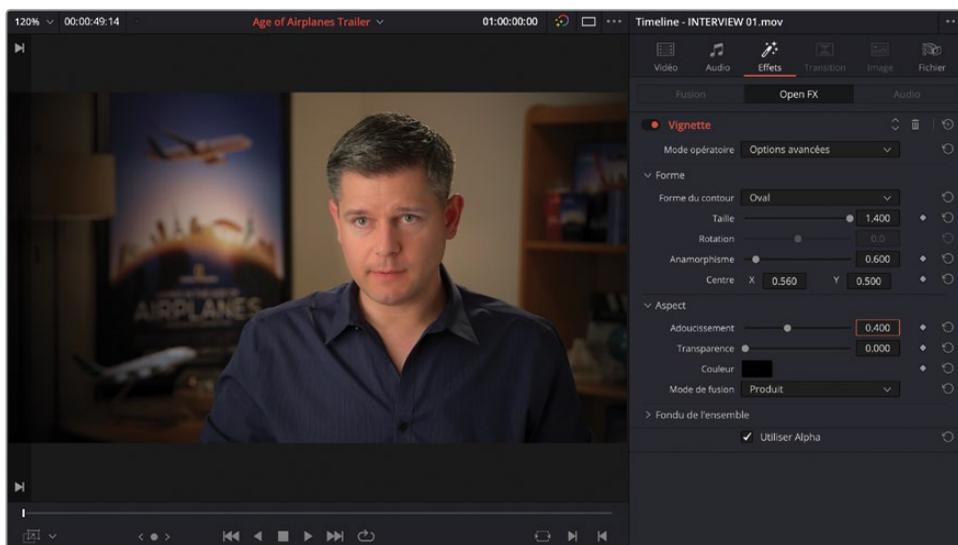


- 6 Réduisez l'Anamorphisme à 0.6 et augmentez la taille (Size) à 1.4.



ASTUCE Le curseur de la taille ne vous permet que de régler la valeur sur 1 au maximum. Pour l'augmenter davantage, cliquez et tirez le champ de valeur ou sélectionnez le champ et saisissez la valeur de votre choix.

- 7 Augmentez Adoucissement (Softness) sur 0.4.
- 8 Changez le Mode opératoire (Operating) sur Avancé (Advanced) et changez Centre X sur 0.56 pour déplacer le centre de la vignette sur le visage de Brian, de manière à attirer subtilement l'attention sur lui.

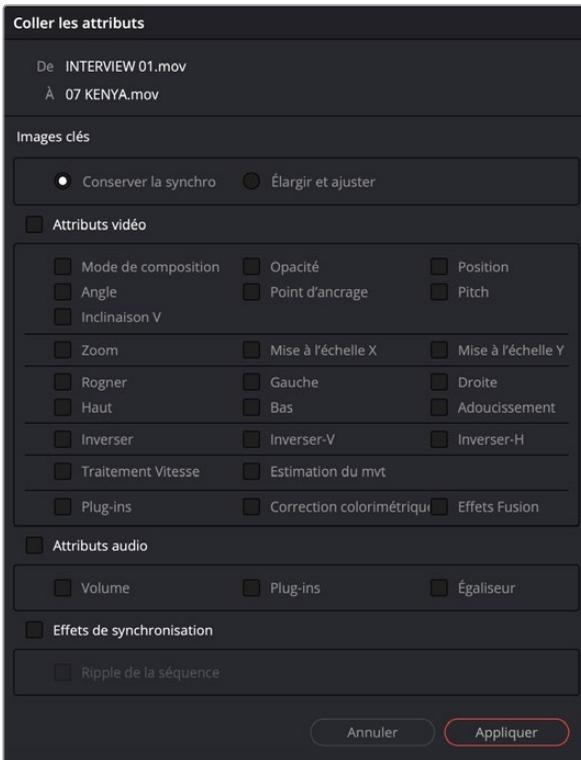


Vous avez désormais besoin d'appliquer le même effet au moment où l'on voit Brian. Pour cela, vous allez copier le filtre sur le premier plan.

- 9 Sélectionnez le nouveau nœud et choisissez Édition > Copier (Edit > Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 10 Faites défiler la timeline jusqu'à ce que vous voyiez le plan suivant de Brian. Cliquez sur la barre du timecode pour que la tête de lecture aille sur ce plan, puis sélectionnez-le.
- 11 Choisissez Édition > Coller les attributs (Edit > Paste Attributes), ou appuyez sur Option-V (macOS) ou Alt-V (Windows).

La fenêtre apparaît, vous permettant de choisir les attributs que vous voulez coller de **INTERVIEW 01.mov** à **INTERVIEW 02.mov**.

12 Sélectionnez les plug-ins et cliquez sur Appliquer (Apply).



Les effets appliqués sur le plan copié sont collés sur ce plan, avec les mêmes paramètres.



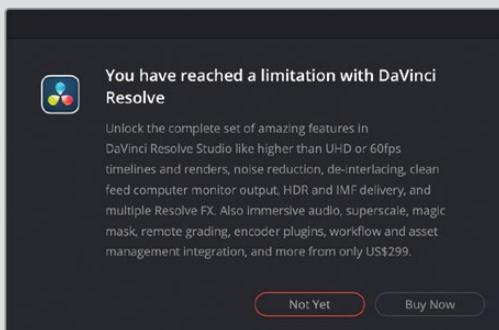
Vous pouvez désormais utiliser les commandes de l'onglet Effets (Effects) pour affiner l'effet sur ce plan.

Filtres disponibles sur la version Studio uniquement

Si vous utilisez la version gratuite de DaVinci Resolve, vous avez sans doute vu un avertissement avec le filigrane DaVinci Resolve Studio. Ces filtres sont disponibles en intégralité dans DaVinci Resolve Studio.



Vous pouvez appliquer ces filtres, mais une marque en transparence apparaîtra.

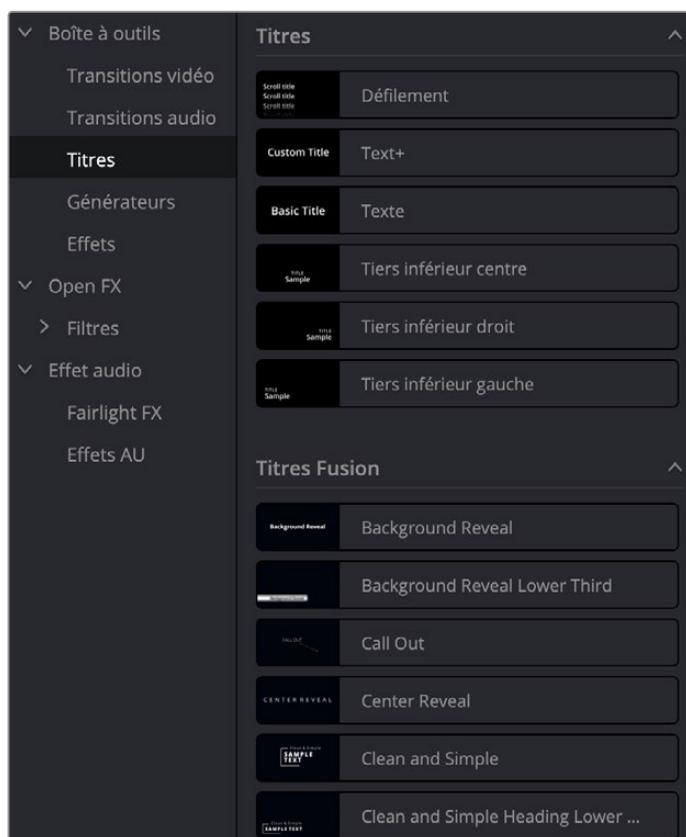


Si vous choisissez de continuer sans mise à jour, le filigrane apparaîtra dans le viewer timeline quand vous lisez ce plan. Par contre, si vous ouvrez le même projet dans DaVinci Resolve Studio, il disparaîtra.

Ajouter des titres Fusion

La dernière étape de ce montage consiste à ajouter un titre, qui indiquera aux spectateurs qui est Brian et les différents lieux filmés.

- 1 Cliquez sur le bouton Zoom min (Full Extent Zoom) et placez la tête de lecture au début de la timeline.
- 2 Dans la bibliothèque d'effets (Effect Library), cliquez sur Titres (Titles).

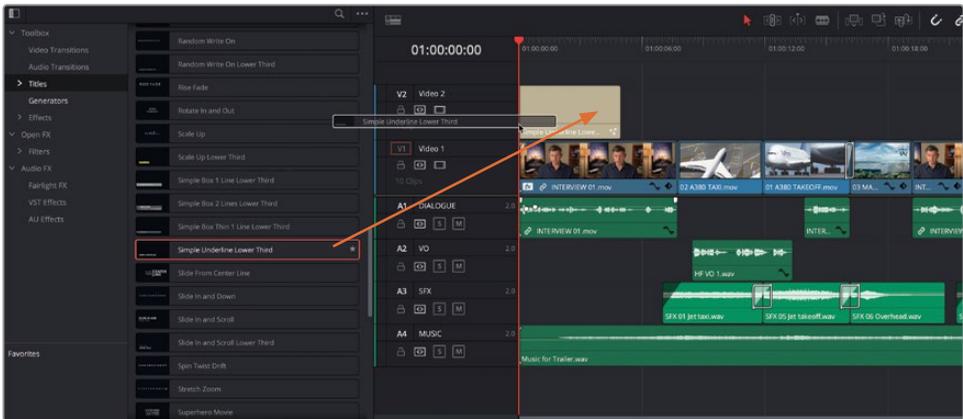


La catégorie Titres (Titles) liste les modèles de titres Fusion et les générateurs de titre.

ASTUCE Placez la souris sur un des modèles de titre pour les lire.

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

- 4 Tirez le titre de la timeline vers l'espace au-dessus du plan d'interview.



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

- 5 Placez la tête de lecture sur le titre et sélectionnez le plan titre dans la timeline. Les commandes pour ce titre apparaissent dans l'inspecteur.



ASTUCE Vous pouvez double-cliquer sur le titre dans la page Montage pour ouvrir automatiquement l'inspecteur et régler les commandes.

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

- 6 Placez la tête de lecture sur la timeline pour visualiser les modifications pendant que vous les apportez.
- 7 Dans le champ de texte principal, sélectionnez le texte « SAMPLE TITLE » et remplacez-le par **BRIAN J. TERWILLIGER**.
- 8 Réglez la valeur de suivi sur 1.03 pour réduire l'espacement des lettres.



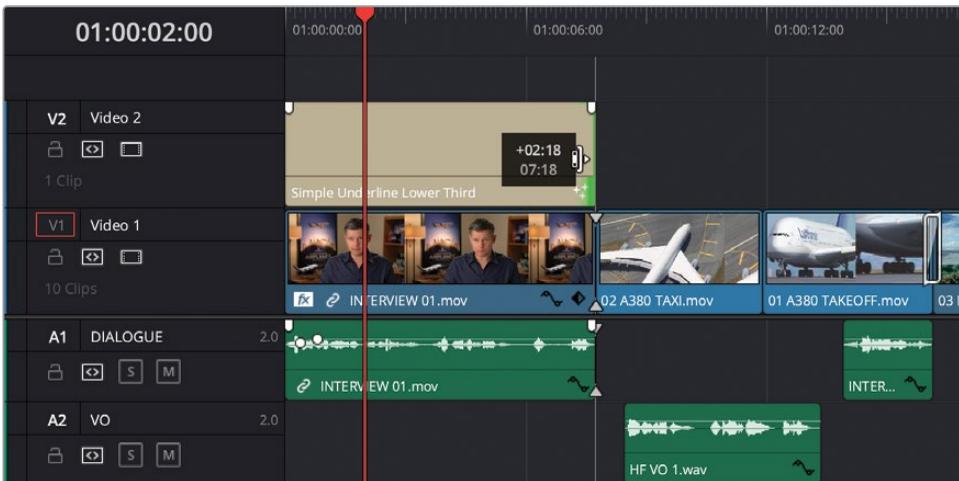
ASTUCE Pour réinitialiser les paramètres du titre Fusion, cliquez sur les points gris qui apparaissent sous le curseur une fois les changements apportés. Pour réinitialiser tout le modèle, cliquez sur Réinitialiser à droite du titre, en haut de l'inspecteur.

- 9 Faites défiler l'inspecteur jusqu'à la fin, jusqu'à Line Controls.
- 10 Réglez le menu contextuel Type sur Horizontal.
- 11 Changez la couleur du côté gauche de la ligne pour une teinte jaune lumineuse.

- 12 Changez la couleur du côté droit de la ligne pour une teinte orangée.



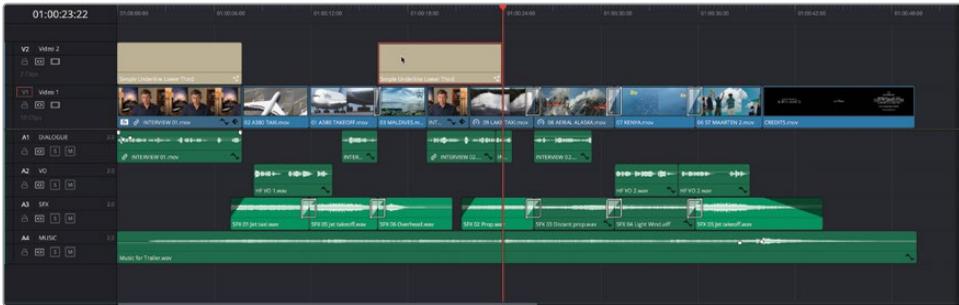
- 13 Enfin, dans la timeline, rognez la fin du titre jusqu'à la fin du premier plan sur V1.



Vous allez réutiliser ce titre, ainsi que tous les changements apportés à cette bande-annonce, et l'appliquer sur les différents lieux filmés dans ce film.

- 14 Assurez-vous que le plan titre est sélectionné dans la timeline, puis choisissez Fichier > Copier (Edit > Copy) ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).

- 15 Placez la tête de lecture au début du plan **03 MALDIVES.mov** et choisissez Édition > Coller (Edit > Paste) ou appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows).



- 16 Une copie du plan est collée sur le plan **03 MALDIVES.mov**.

REMARQUE Par défaut, Resolve colle le plan sur la même piste.

- 17 Rognez la fin du titre jusqu'à la fin du plan **03 MALDIVES.mov**.
- 18 Sélectionnez le titre et, dans l'inspecteur, changez le texte par **MALDIVES**.



- 19 Répétez ces étapes pour coller le titre sur les plans **09 LAKE TAXI.mov** et **08 AERIAL ALASKA.mov**. Changez le texte par **ALASKA**. Collez de nouveau une copie du titre sur **07 KENYA.mov** et changez le texte par **KENYA**.



ASTUCE Vous pouvez tirer une copie du titre de la timeline vers la bibliothèque de médias pour sauvegarder une copie comme référence.

REMARQUE Pour importer une version finalisée de cette timeline, sélectionnez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline) et allez sur R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 02 / Timelines / **Age of Airplanes FINISHED.drt**, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

Félicitations ! Vous venez de terminer la bande-annonce du film Age of Airplanes, et vous avez appris à utiliser les outils de la page Montage.

Révision

- 1 Quelle option de montage utilise la position des têtes de lecture source et timeline ?
 - a) Écraser
 - b) Remplacer
 - c) Placer au-dessus

- 2 Quelle fonction permet de régler le niveau de crête des plans audio sélectionnés sur le niveau souhaité ?
 - a) Coller les attributs
 - b) Zoom dynamique
 - c) Normalisation

- 3 Quel processus de variation de la vitesse permet de lire de façon fluide en cas de vitesse inférieure à 100 % ?
 - a) Plus proche
 - b) Fusion en Opacité
 - c) Flux optique

- 4 Vrai ou faux ? Les effets DaVinci Resolve Studio ne peuvent pas être appliqués dans la version gratuite DaVinci Resolve.

- 5 Quel terme décrit un montage qui comporte des points d'entrée et de sortie dans la timeline, mais uniquement un point de sortie dans le viewer source ?
 - a) Inversé
 - b) Backtiming
 - c) Ajouter à la fin

Réponses

- 1 B. L'option de montage Remplacer utilise la position des têtes de lecture source et timeline.
- 2 C. La normalisation règle automatiquement le niveau des plans audio afin que le niveau de crête soit identique à la valeur spécifiée dans la fenêtre de normalisation.
- 3 C. Le Flux Optique entraîne une lecture plus fluide des plans réglés à une vitesse inférieure à 100 %.
- 4 Faux. Les effets uniquement disponibles sur la version Studio sont appliqués dans la version gratuite de Resolve, mais comportent un filigrane.
- 5 B. Un montage qui comporte des points d'entrée et de sortie dans la timeline, mais uniquement un point de sortie dans le viewer source s'appelle un montage Backtiming.

Introduction à l'étalonnage

Avant d'explorer le côté technique de la correction colorimétrique et d'apprendre à nous servir des outils de DaVinci Resolve, nous allons aborder la correction colorimétrique sous un angle plus créatif.

La correction colorimétrique ne s'apprend pas simplement en utilisant des outils ni en regardant les scopes, c'est en réalité un processus qui repose davantage sur une approche artistique que technique. À l'image d'un monteur qui organise les éléments d'une histoire pour captiver les spectateurs, l'étalonneur retouche les couleurs pour orienter leurs émotions. Bien entendu, ce savoir-faire ne s'acquiert pas en un jour. Comme pour toutes les activités créatives, l'apprentissage se poursuit tout au long de la vie!

Avec DaVinci Resolve, vous profitez de 30 années d'expérience passées à élaborer le logiciel le mieux adapté à l'étalonnage. Blackmagic Design fait figure de pionnier dans le monde de l'étalonnage. C'est grâce à cet esprit visionnaire que DaVinci Resolve est aujourd'hui en mesure de proposer de nombreux outils extrêmement perfectionnés qui permettent de créer des rendus uniques et de travailler facilement sur l'ensemble de la timeline.

DaVinci Resolve évolue sans cesse grâce aux conseils et aux remarques des étalonneurs professionnels qui utilisent ce logiciel quotidiennement. La page Étalonnage a donc été conçue pour répondre aux besoins spécifiques des étalonneurs. Toutefois, même s'il s'agit d'un outil puissant, gardez à l'esprit que DaVinci Resolve n'est qu'un instrument qui permet aux artistes d'exprimer leur vision du monde.

Les chapitres suivants présentent les fonctionnalités principales de la page Étalonnage qui serviront à créer vos propres projets : longs-métrages, séries télé, web-séries, courts-métrages, publicités, vidéos promotionnelles ou films d'entreprise. Et rassurez-vous, les techniques et les outils employés seront les mêmes, quel que soit le projet. Même les étalonneurs passés maîtres dans l'art de l'étalonnage ont un jour éprouvé des difficultés qui leur semblaient insurmontables. Les techniques que vous allez apprendre dans les chapitres suivants vous serviront tout au long de votre carrière.

Aujourd'hui, l'étalonnage est à la portée de chacun. Blackmagic Design a démocratisé le logiciel DaVinci Resolve en réduisant considérablement son prix. Si vous possédez un ordinateur relativement puissant, vous n'aurez donc aucun problème à l'utiliser. Vous avez entre les mains l'outil qui vous fera entrer dans la cour des grands.

Cependant, avant d'explorer les nombreuses fonctionnalités de la page Étalonnage, commençons par comprendre la véritable utilité de tous ces outils.

Pourquoi faut-il étalonner les images ?

C'est une question récurrente que beaucoup de producteurs et de réalisateurs se posent. « Les images de mon film sont satisfaisantes, pourquoi les étalonner ? » Comme dans beaucoup d'autres industries, on considère que le temps, c'est de l'argent. On peut donc raisonnablement se demander si cette étape est vraiment indispensable.

La réponse est simple : votre programme aura toujours l'air plus abouti une fois étalonné.

Cette étape, qui permet d'assurer la continuité colorimétrique d'un programme, s'appelle tour à tour « correction colorimétrique », « équilibrage des couleurs » ou plus simplement « étalonnage ». Ces différences terminologiques sont relativement superficielles, mais les étalonneurs expérimentés parlent en général d'« étalonnage ». En effet, le terme « correction » sous-entend qu'un aspect de l'image doit être corrigé, alors que le terme « étalonnage » suggère que chaque plan de votre film peut être façonné pour révéler sa réelle beauté. Un étalonneur ne se demande pas si un plan est satisfaisant, mais plutôt, comment il pourrait être amélioré !

Créer une ambiance

Vous avez sans doute déjà conscience du pouvoir qu'exerce la couleur. Personne ne peut d'ailleurs nier qu'une scène éclairée par un éclairage bleu (froid) aura un effet très différent de celui d'une scène éclairée par un éclairage orange (chaud). Les halos verts des lumières fluorescentes et les lueurs jaunes des lampadaires plantent des décors différents qui, correctement utilisés, enrichissent l'histoire et produisent une impression profonde sur le public.



Froid



Chaud

Bien entendu, la gamme de teintes que vous allez utiliser dépend du message que vous voulez transmettre. Un éclairage chaud dénote souvent une romance, mais peut également témoigner d'un genre tout à fait différent. L'impact dépend de l'association que vous voulez créer entre les images et l'histoire. La scène devrait-elle avoir l'air d'être tournée plus tard dans la journée ? Les couleurs devraient-elles être plus subtiles ? Le ciel devrait-il être plus présent ? Un étalonnage subtil et juste permet de mieux orienter les émotions du spectateur.

La page [Étalonnage](#) regroupe un grand nombre d'outils qui vous permettront de jouer avec les couleurs et ainsi, d'intensifier, d'atténuer ou de contrebalancer un élément d'une scène.

Une certaine vision du monde

Au cinéma, il est rare de vouloir capturer un lieu de manière complètement neutre. Le recours à des éclairages artificiels, soigneusement positionnés afin de reproduire la vision du directeur de la photo, est très souvent privilégié. Cette construction de la réalité se poursuit à l'ordinateur. Le travail d'un étalonneur ne consiste pas à faire un portrait du monde tel qu'il est, mais tel que le réalisateur et le directeur de la photo l'envisagent.



Images brutes capturées par la caméra (gauche), images retravaillées (droite)

La photographie documentaire a pour objectif de représenter le monde réel. Toutefois, ce n'est pas pour cela que le photographe ne retravaille pas ses photos. Vous comprenez donc que même ces images, qui reflètent la réalité, sont retouchées. Le sujet est mieux mis en valeur, la nature embellie, les images d'archives nettoyées et les éléments un peu trop visibles, légèrement atténués.

Bref, que vous réalisiez un film d'horreur, un documentaire sur l'architecture, un film promotionnel ou une publicité pour une marque de voiture, vous serez toujours amené à utiliser ces outils et ces techniques d'étalonnage pour créer votre propre représentation de la réalité. Plus vous maîtriserez les effets artistiques, plus vous toucherez les gens.

Viser l'excellence

Si vous voulez maîtriser votre art et rester compétitif, et en particulier si vous voulez être payé pour votre travail, vous devez vous tenir informé des dernières tendances. Personne ne conteste le fait que pour devenir un bon écrivain, il faut lire autant que possible. La même affirmation est vraie pour l'étalonnage. Regardez des films, des séries télé, des clips et des courts-métrages sur le net, et si vous regardez la télé, forcez-vous à regarder les publicités. Une fois que vous saurez vous servir des outils proposés par DaVinci Resolve, vous aurez une meilleure compréhension de leur utilisation en contexte.

Et n'oubliez pas de sortir et de regarder le monde autour de vous. Feuillotez des magazines, visitez des musées, allez vous promener dans les bois et observez. Stockez toutes ces images dans un coin de votre tête, analysez-les et inspirez-vous-en. Plus vous serez curieux et plus vous irez chercher vos idées dans d'autres domaines artistiques, plus votre travail sera sophistiqué et unique.

Enfin, un dernier mot sur la façon dont l'étalonnage a transformé le secteur télévisuel. Vous avez sans doute remarqué que la plupart des séries télé sont aujourd'hui aussi abouties que des longs-métrages. Cette transformation radicale a bouleversé la qualité des programmes télé.

Elle a ouvert les portes de la télévision à des acteurs du grand écran et vice versa, chose inenvisageable il y a à peine quelques années. En conséquence, les équipes techniques et les studios peuvent désormais travailler à la fois sur des projets télé et sur des longs-métrages, sans être décrédibilisés. L'augmentation exponentielle du nombre de plateformes sur lesquelles ces projets sont distribués rajoute encore à l'effervescence artistique ambiante. L'industrie connaît une croissance sans précédent, les étalonneurs et les monteurs sérieux et talentueux sont donc de plus en plus recherchés.

L'utilité de l'étalonnage

L'étalonnage consiste à mettre en valeur certains éléments de l'image afin de créer un rendu agréable à l'œil.

La naissance d'une image

La dernière génération de caméras numériques offre la possibilité de filmer en RAW, ou du moins, de capturer les images dans l'espace colorimétrique RVB encodé en Log. Ces deux formats permettent de conserver une très grande quantité de données, qui pourront être ensuite retravaillées pendant l'étape d'étalonnage. De cette façon, vous disposez d'une grande liberté pour réaliser vos réglages. Cependant, il faudra au préalable transformer les images en un format compatible pour le montage et le finishing (un peu comme des négatifs qui doivent être développés avant d'être exploités).

DaVinci Resolve vous simplifie la tâche en intégrant des commandes RAW (DaVinci Resolve Color Management et prise en charge des LUT) qui permettent de charger rapidement vos médias dans le logiciel pour un démarrage immédiat.



Même source étalonnée par Source encodée Log (gauche) et Profil colorimétrique d'exportation (droite).

Exploiter toutes les données des images

Le directeur de la photo conçoit l'esthétique de l'éclairage sur le plateau, le monteur/étalonneur, lui, reproduit cette vision à l'écran. Il y parvient en modifiant les couleurs et les contrastes des plans pour que le résultat final reflète la vision du réalisateur et du directeur photo. Au cours de cette étape, vous corrigerez des erreurs d'exposition et de balance des couleurs qui ne pourraient pas être rectifiées autrement. Vous serez aussi peut-être amené à modifier la température des couleurs et le contraste des images si le réalisateur et le directeur de la photo n'y sont pas parvenus pendant le tournage.

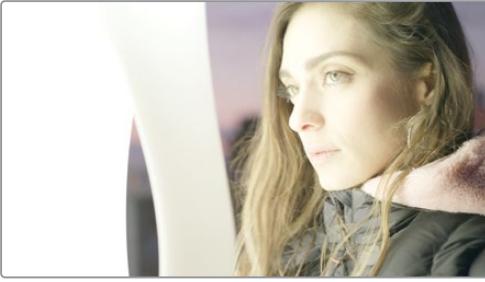


Image surexposée (gauche) Image corrigée (droite)

Mais vous rencontrerez aussi sans doute des problèmes plus complexes. Encore une fois, les puissants outils de DaVinci Resolve répondront à vos besoins. Mais ils ne pourront pas non plus réaliser des miracles si la qualité des médias sources n'est pas suffisante. Si vous réalisez votre projet avec une caméra Blackmagic URSA Mini en format RAW, vous disposerez d'une grande quantité de données. Vous pourrez donc vraiment vous amuser avec vos images ! La page Étalonnage du logiciel Resolve comprend tous les outils qui permettent de régler les différentes composantes de l'image.

Contrôle qualité

Il est bien entendu important de garder en tête que les fichiers exportés et envoyés à votre client devront être exploitables par leurs canaux de distribution. Les formats destinés au cinéma, à la diffusion broadcast et aux plateformes Internet reposent sur des niveaux de luma, de chroma et de gamut standardisés.

DaVinci Resolve dispose d'outils spécialement conçus pour vous aider à contrôler ces données tout en modifiant les images. Les scopes, par exemple, affichent les graphiques : forme d'onde, parade, vecteurscope et histogramme, qui aident à analyser l'image. Grâce à ces outils sophistiqués, vous voyez clairement les limites de ce qui est possible, vous visualisez plus précisément les parties de l'image qui posent problème et vous êtes en mesure de comparer les paramètres de vos images.

Équilibrer les scènes

Il est très rare que deux plans soient absolument identiques. Même avec toute la bonne volonté du monde, l'exposition présentera toujours une légère différence. Prenons simplement l'exemple d'images tournées en run-and-gun. En général, ce type d'images sont capturées en lumière naturelle, ce qui entraîne souvent de grandes différences d'exposition.

Qu'elles soient légères ou très visibles, ces différences involontaires attirent l'attention du spectateur. L'étalonneur est donc également responsable d'équilibrer les images. Votre tâche sera accomplie quand tous vos plans sembleront appartenir au même espace-temps, et qu'aucune incohérence de couleur ou de contraste ne sera visible à l'écran.

Donner du style aux images

Bien entendu, tout n'est pas affaire de subtilité. Parfois, quand on travaille sur des clips musicaux ou sur des publicités, il faut établir une identité visuelle très marquée. Eh bien, même pour ce type de projet, DaVinci Resolve offre les outils qui vous permettront de manipuler vos images pour parvenir au résultat souhaité. Vous pouvez par exemple utiliser des courbes personnalisées pour créer un rendu de type développement croisé.



Étalonner une image (gauche) avec plusieurs étalonnages primaires et secondaires pour lui donner de la personnalité (droit).

L'outil de référence des professionnels d'Hollywood

Si nous n'avons pas encore réussi à vous convaincre, rappelez-vous que DaVinci Resolve est désormais utilisé par la majorité des professionnels d'Hollywood et par les plus grands studios de postproduction au monde. Mais c'est son prix attractif qui en a fait, en quelques années seulement, l'outil de référence des studios plus modestes et des artistes indépendants. DaVinci a notamment été utilisé sur des films comme *Rocketman*, *John Wick: Parabellum*, *The Big Sick* et *A Ghost Story*, ainsi que sur les séries TV *Westworld*, *The Walking Dead* et *La fabuleuse Mme Maisel*.

Que vous vouliez apprendre les bases pour intégrer un studio de postproduction ou que vous souhaitiez corriger des images pour vos projets personnels, les chapitres suivants vous feront découvrir des techniques inédites pour exprimer votre potentiel créatif !

N'oubliez pas que l'étalonnage doit rester un plaisir. Vous avez entre les mains les outils nécessaires à la réalisation de vos envies les plus folles. Rien n'est plus gratifiant que de voir en temps réel de banales images se transformer en un projet au rendu professionnel. Nous sommes convaincus que l'étalonnage repose plus sur des compétences artistiques qu'intellectuelles. Ce sont ces moments d'émotions qui vous rappelleront chaque jour les raisons pour lesquelles vous avez voulu travailler dans le secteur audiovisuel.

Alors, amusez-vous bien!

Chapitre 3

Réaliser des corrections colorimétriques primaires

Tout comme le montage, le mixage audio et les effets visuels, l'étalonnage est un art qui demande du temps. Les couleurs sont une source inépuisable d'inspiration qui permet de définir un style et de créer l'ambiance d'un film. Ne soyez pas trop pressé, exercez-vous et vous verrez que vous serez rapidement en mesure d'utiliser cet outil très puissant à bon escient afin de créer les rendus dont vous rêvez.

Les trois prochains chapitres présentent les principaux outils d'étalonnage de Resolve. Une fois les exercices terminés, vous devriez avoir une bonne compréhension de leur utilisation. Vous apprendrez à réaliser un étalonnage primaire, à appliquer des réglages secondaires et à utiliser les nœuds et les plug-ins DaVinci Resolve FX dédiés aux effets visuels. Vous travaillez donc avec les mêmes outils que ceux utilisés par les meilleurs étalonneurs d'Hollywood, chargés d'assurer la continuité colorimétrique des grosses productions, des séries télé et des publicités. Plus vous vous servirez des outils à votre disposition, meilleure sera votre compréhension et votre agilité. Dans ce chapitre, nous vous présentons les outils qui vous permettront d'exploiter au maximum votre potentiel.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 90 minutes de travail.

Objectifs

Découvrir la page Étalonnage	136
Utiliser les outils de corrections primaires	139
Comprendre le fonctionnement des scopes Vidéo	141
Étalonner des images avec le lift, le gamma et le gain	144
Appliquer des réglages automatiques	151
Comprendre les nœuds	158
Utiliser des nœuds pour des corrections indépendantes	159
Renommer les nœuds	163
Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve	164
Régler les canaux de couleur individuels	169
Utiliser les courbes pour les colorimétriques primaires	173
Utiliser les courbes sur des nœuds distincts	177
Révision	183

Découvrir la page Étalonnage

Les exercices de ce chapitre présentent les techniques de base de l'étalonnage, entre autres la correction de l'exposition, du contraste et de la balance des blancs.

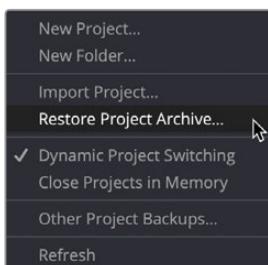
La page Étalonnage de DaVinci Resolve comprend les outils indispensables à l'étalonnage créatif et technique. Commençons par explorer la page Étalonnage.

- 1 Ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet de DaVinci Resolve.

Au cours des chapitres 3 à 5, vous allez étalonner un documentaire sur les éleveurs de bétail aux États-Unis. Le projet que vous allez utiliser a été archivé avec DaVinci Resolve. Un projet archivé regroupe tous les médias. Il suffit donc de le restaurer pour accéder à tous les éléments.

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

ASTUCE Une archive du projet est un dossier contenant le fichier d'archive DaVinci Resolve et tous les médias utilisés pour ce projet. Une fois restauré, le projet s'ouvre dans DaVinci Resolve et tous les médias sont automatiquement connectés.



- 3 Allez sur R18 Beginner Guide lessons > Lesson 3. Sélectionnez le dossier Wyoming Cattle Ranch.dra et cliquez sur Ouvrir (Open).
- 4 Dans le gestionnaire de projet (Project Manager), ouvrez le projet Wyoming Cattle Ranch, puis dans le chutier Timelines, faites un double-clic sur Primary Grading pour la charger.



La timeline ne contient que cinq plans. Tous les plans proviennent d'une seule et même caméra HD.

Comme le montage et l'étalonnage de Resolve sont accessibles directement sur le même logiciel, vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre.

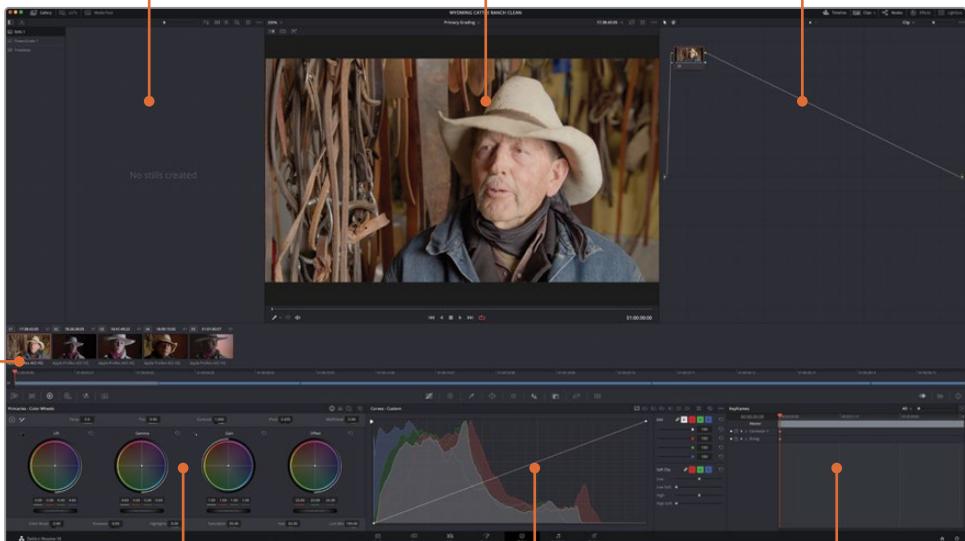
- 5 En bas de l'interface, cliquez sur l'onglet **Étalonnage** pour ouvrir cette page.

REMARQUE Si l'interface ne ressemble pas à l'image ci-après, allez dans le menu Espace de travail (Workspace) et choisissez Réinitialiser l'espace de travail (Reset UI Layout).

La fenêtre Galerie comporte les corrections colorimétriques sauvegardées que vous pouvez appliquer aux plans de la timeline.

Le viewer affiche l'image sur laquelle se trouve la tête de lecture.

L'éditeur de nœuds permet d'associer les corrections colorimétriques, les modifications apportées aux images et les effets qui donneront vie à vos rendus.



L'espace gauche contient les outils de correction colorimétrique et de traitement des fichiers RAW.

L'espace central comprend les courbes, les Power Window ainsi que les outils de tracking, les incrustations et les commandes stéréoscopiques.

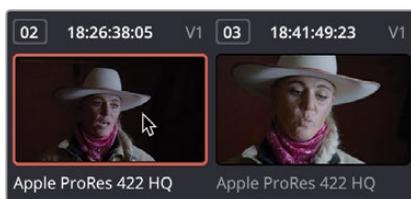
L'espace inférieur droit affiche l'éditeur d'images clés, les scopes et les métadonnées.

La timeline comporte un affichage par vignette et une mini-timeline.

REMARQUE Si vous utilisez un écran d'ordinateur dont la résolution est inférieure à 1920x1080, il est possible que certains espaces de travail s'affichent différemment sur votre écran que dans ces exercices.

Quand vous ouvrez la page Étalonnage, la tête de lecture reste à l'endroit où elle se trouvait dans la page Montage. La page Montage conserve les mêmes points de coupe et transitions. Elle offre simplement une meilleure interface pour régler la couleur.

- 6 Cliquez sur le deuxième plan dans la timeline (02).



Un contour rouge apparaît autour de la vignette et la tête de lecture se place automatiquement sur la première image de ce plan.

- 7 Sous la vignette, double-cliquez sur le nom Apple ProRes 422 HQ pour afficher le nom des plans.

Les barres bleues affichées sous les vignettes des plans représentent les plans. La largeur de chaque segment est proportionnelle à la durée du plan. Comme dans la page Montage, la mini-timeline affiche tous les plans d'une timeline.

- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture
- 9 Au cours de la lecture, vous remarquerez que le contour orange qui entoure les vignettes passe d'un plan à l'autre. Ainsi, que vous soyez sur la timeline ou non, le plan que vous regardez et toujours celui qui est sélectionné.
- 10 Appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.

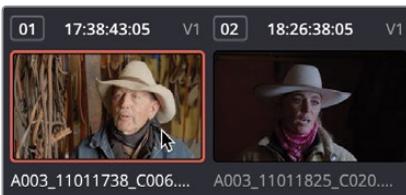
ASTUCE Si une piste est désactivée dans la page Montage, elle apparaîtra en grisée dans la mini-timeline de la page Étalonnage.

Maintenant que vous disposez d'une meilleure compréhension de la page Étalonnage, vous allez commencer à l'utiliser.

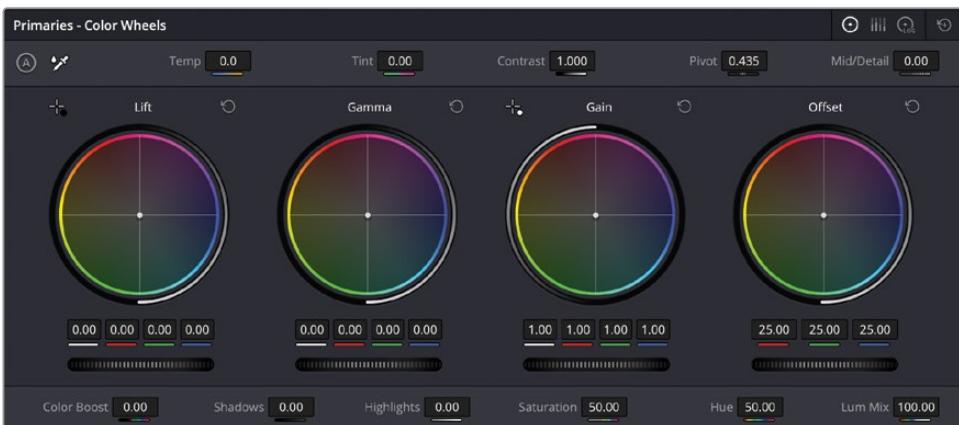
Utiliser les outils de corrections primaires

Les outils les plus utiles pour créer des rendus différents et équilibrer les couleurs se trouvent dans la fenêtre de corrections colorimétriques primaires. Cette fenêtre comprend un grand nombre d'outils qui vous permettront d'appliquer des corrections primaires, il est donc important de bien les connaître. Dans le premier exercice, vous allez appliquer quelques réglages pour vous mettre en jambes.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez le dernier plan, vignette 01.



Les outils de corrections primaires comprennent : Lift, Gamma, Gain et Offset. Chaque région comporte des commandes d'étalonnage qui permettent de régler la teinte de l'image et la luminosité grâce aux molettes Master.



Offset règle l'image dans son ensemble. Dans le premier plan, le visage et le chapeau du rancher sont très lumineux, et l'ombre n'est pas très foncée. Pour que l'image soit plus lumineuse ou plus sombre, utilisez la molette Master, sous les roues colorimétriques.

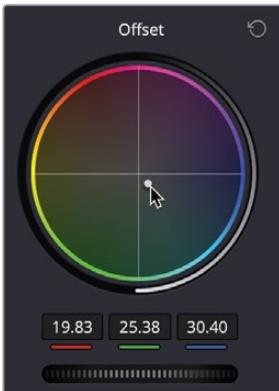
- 2 Tirez la molette Master Offset vers la gauche jusqu'à ce que l'image ne soit pas surexposée et que les ombres les plus sombres soient bien noires. Les champs rouge, vert et bleu au-dessus de la molette Master doivent finir par 20.00.



Cela améliore la plage tonale, mais le plan tire un peu vers l'orange.

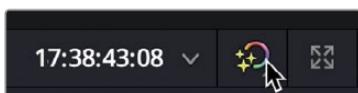
ASTUCE Si vous entendez le terme *valeurs tonales* ou *plage tonale*, il s'agit de valeurs de luminosité, comme si l'image était en noir et blanc, sans aucune couleur.

- 3 Tirez la plage circulaire au centre de la roue Offset vers le bleu/vert, jusqu'à ce que le chapeau et la peau du rancher soient moins rouges.



Les corrections effectuées avec les roues colorimétriques sont très précises. En général, des mouvements très légers suffisent.

- 4 Pour désactiver l'étalonnage appliqué, cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) dans le coin supérieur droit du viewer.



- 5 Cliquez de nouveau sur ce bouton pour voir l'étalonnage.

ASTUCE Rappelez-vous de réactiver le bouton Ignorer (Bypass), car il désactive tous les étalonnages de la timeline.

DaVinci Resolve comporte des outils qui permettent de voir toutes les données de l'image, et ainsi avoir une approche globale sur les corrections à appliquer. Les Scopes vidéo sont particulièrement utiles.

Comprendre le fonctionnement des scopes Vidéo

Les corrections que vous avez appliquées ont été réalisées uniquement en regardant les images. Mais il est assez risqué de corriger vos images en ne s'appuyant que sur cet outil. Une dominante de couleur peut par exemple n'être visible que sur la partie la plus claire de l'image. Comment les utiliser ? Les Scopes vidéo donnent des informations sur le plan que vous regardez. Cela vous aidera à prendre les bonnes décisions.

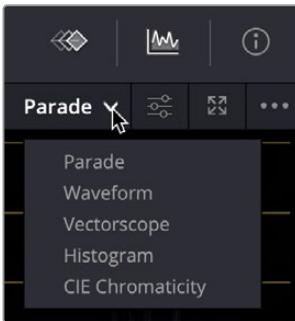
Vous pouvez utiliser les scopes : Oscilloscope, Parade, Vecteurscope Histogramme ou CIE pour vérifier la luminance, l'exposition, la teinte, la saturation et l'espace colorimétrique d'une image.

Le scope Parade permet d'équilibrer une prise.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez le dernier plan, vignette 02.
- 2 En bas à droite de la fenêtre, cliquez sur le bouton Scope.



- 3 Cliquez sur la flèche pour ouvrir le menu déroulant.



Dans le menu, vous pouvez choisir l'affichage que vous préférez en fonction de ce que vous voulez retravailler.

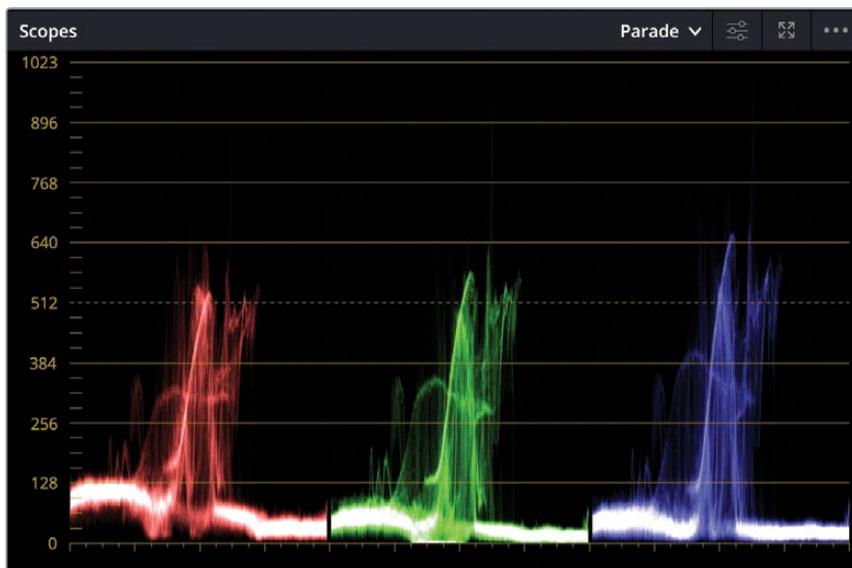
- 4 Choisissez Parade.
- 5 Vous pouvez modifier la luminosité des scopes pour mieux les voir sur l'interface.
- 6 Cliquez sur le bouton Paramètres (Settings).



- 7 Dans ce menu, déplacez le curseur Parade vers la droite pour augmenter la luminosité.



- 8 Cliquez de nouveau sur le bouton Paramètres (Settings) pour refermer le menu.



Le scope Parade affiche les canaux de couleur indépendamment. Le graphique se lit de bas en haut : la ligne 0 représente le noir absolu et la ligne 1023, le blanc absolu. Quand vous équilibrez les prises, l'image dans le scope Parade, c'est-à-dire le *signal*, doit se trouver entre 0 et 1023. Autrement, l'image sera écrêtée et des parties de l'image perdront leurs détails.

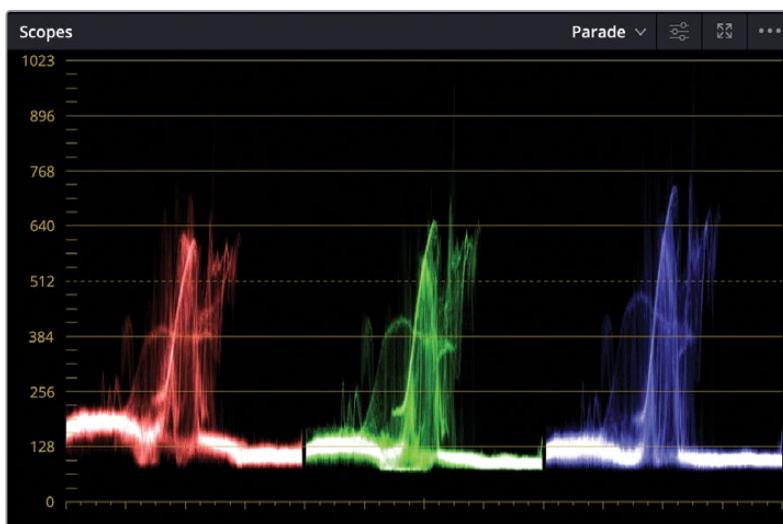
ASTUCE Vous pouvez afficher la fenêtre des images clés en masquant la fenêtre des scopes si vous n'en avez pas besoin. Cela libérera de l'espace sur votre carte graphique et améliorera les performances de lecture de votre ordinateur.

Le signal se lit de gauche à droite et représente les niveaux des différents éléments de l'image. Ainsi, la partie gauche des signaux rouge, vert et bleu correspond à la partie gauche de l'image. Vous voyez que la lecture du scope est relativement intuitive.

Étalonner des images avec le lift, le gamma et le gain

- 1 Assurez-vous que le plan 02 est sélectionné.
- 2 Le plan est un peu sombre. Tirez la roue master Offset vers la droite pour augmenter la luminosité du plan. La valeur doit se situer autour de 35.00.

Regardez ce plan. Il est un peu terne et manque de contraste. Les zones du plan qui devraient être blanches sont grises, notamment au niveau du chapeau. Cela est visible sur le scope Parade. Le haut de la trace, qui devrait être proche du haut du scope, se trouve trop bas. Les hautes lumières de ce plan ne sont pas assez lumineuses.

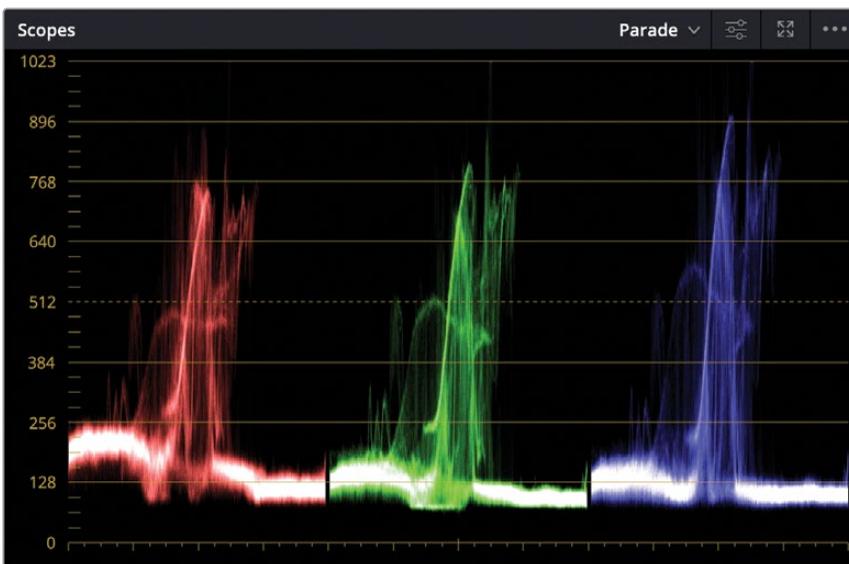


Au lieu d'utiliser les commandes Offset, vous allez utiliser le Lift, le Gamma et le Gain pour modifier les paramètres. La commande du Gain vous permet de régler les parties les plus lumineuses de l'image.

- 3 Dans la partie Gain de la roue colorimétrique primaire, tirez la roue Master vers la droite afin d'augmenter la luminosité des hautes lumières.



- 4 Dans le scope Parade, réglez les hautes lumières pour que la trace du canal bleu touche la ligne 896. La valeur du Gain doit être autour de 1.27.



REMARQUE Le scope Parade comporte une ou deux petites crêtes qui vont au-delà de la trace principale. Ne vous en souciez pas pour le moment, vous y reviendrez plus tard. La chose la plus importante, c'est d'avoir des images bien équilibrées.

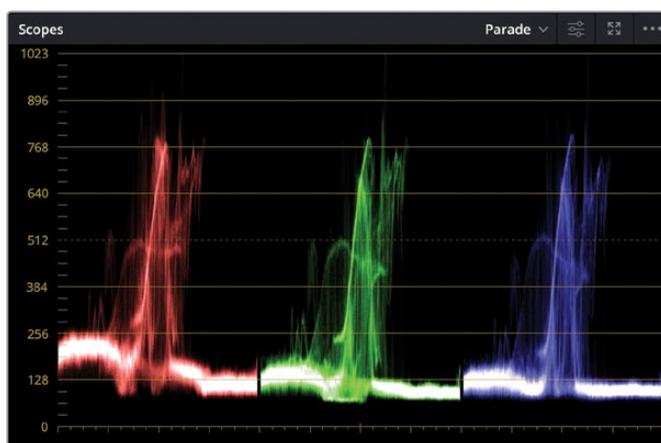
Les hautes lumières sont désormais mieux réglées. Par contre, si vous regardez de plus près le chapeau, il n'est pas encore assez blanc. Une teinte bleutée est présente. Elle est bien visible dans le scope Parade, car le haut du canal bleu est plus haut que les canaux rouge ou vert. Cela signifie que le bleu domine les hautes lumières, d'où la teinte bleutée.

En synthèse additive, le blanc s'obtient par un mélange équilibré du rouge, du vert et du bleu. Sur le scope Parade, les signaux rouges, verts et bleus d'une image blanche se situeraient donc tout en haut du graphique. Inversement, les signaux rouges, verts et bleus d'une image noire se situeraient tout en bas du graphique.

Vous allez utiliser le scope Parade pour équilibrer les couleurs.

REMARQUE Parfois, le scope Parade peut avoir l'air inégal en raison de la nature de l'image. Par exemple, un coucher de soleil comportera un canal rouge plus haut, en raison de l'heure à laquelle la prise a été capturée.

- 5 Avec la roue Gain, cliquez et tirez le point central vers le jaune, pour que le haut des traces soit plus harmonieux. Vous voyez maintenant que la teinte bleue du chapeau a été corrigée.



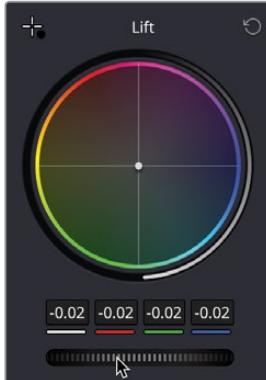
- 6 Si vous faites une erreur, vous pouvez simplement réinitialiser les commandes en cliquant sur le bouton de réinitialisation en haut à droite.



- 7 Augmentez la luminosité dans les hautes lumières pour que le haut de la trace touche la ligne 896 dans le scope Parade.

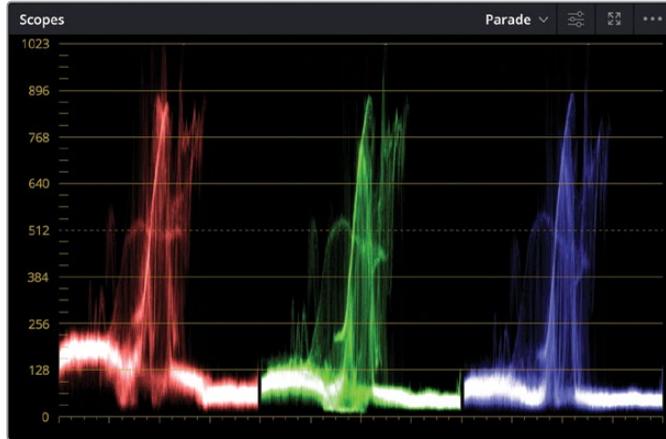
Les hautes lumières sont de meilleure qualité et plus lumineuses, sans dominante de couleur. Par contre, les ombres sont grisâtres alors qu'elles devraient être noires.

- 8 Sous le Lift, tirez la roue Master vers la gauche jusqu'à ce que la trace verte touche la ligne 0. Les valeurs Luminance, Rouge, Vert et Bleu au-dessus de la molette Master doivent se situer autour de -0.02



Le contraste de la prise a été amélioré, et les ombres ne sont plus grises. On voit une légère dominante de couleur dans les ombres. La trace verte se situe un peu en dessous des traces rouge et bleue. Sans les scopes, cela pourrait être difficile à voir.

- 9 Cliquez et tirez le point central de la roue Lift vers la zone entre le vert et le jaune, afin que le bas des traces s'aligne dans le scope.



- 10 Une fois les traces harmonisées, réglez la luminosité avec la roue Master, pour que les lignes touchent la ligne 0.
- 11 Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) en haut à droite du viewer ou appuyez sur Majuscule-D sur le clavier pour afficher les plans sans correction. Cliquez de nouveau sur le bouton Ignorer (Bypass) pour réactiver les étalonnages et voir la différence.



Grâce aux commandes Lift et Gain, vous avez réglé le contraste du plan en positionnant le point noir et le point blanc. Vous avez également modifié la couleur dans les hautes et basses lumières, afin de supprimer les dominantes de couleur. À l'inverse, la commande Offset aurait réglé la couleur sur toute l'image.

REMARQUE Les viewers de DaVinci Resolve ne sont pas prévus pour être utilisés comme écrans de contrôle pour l'étalonnage. Pour les projets diffusés en ligne ou sur les réseaux sociaux, la sortie du viewer pourrait convenir. Pour la diffusion TV ou cinéma, utilisez plutôt un UltraStudio ou une carte DeckLink de Blackmagic Design pour connecter un écran correctement calibré.

Maintenant, voyons ce que l'on peut faire avec le Gamma.

La molette Master du Gamma règle la luminance générale, tout en conservant les noirs et les blancs que vous avez précédemment réglés. Une fois les noirs et les blancs réglés, si vous trouvez que l'image est encore trop foncée ou trop claire, vous pouvez utiliser le Gamma.

Cela permettra d'assombrir un peu l'image.

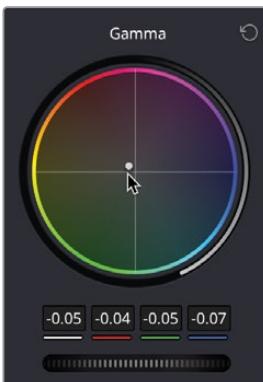
- 12 Tirez le Gamma de la molette Master vers la gauche pour assombrir le mur à gauche du sujet. Les valeurs Luminance, Rouge, Vert et Bleu au-dessus de la molette Master doivent se situer autour de -0.05. En la tirant vers la gauche, l'image s'obscurcit.



Le Gamma est parfois appelé Tons Moyens, car il permet de régler les lumières moyennes de l'image.

Il serait peut-être judicieux de réchauffer un peu la couleur de peau. Comme le visage n'est ni trop lumineux, ni trop sombre, il est raisonnable de penser que la plage se situe dans les tons moyens. Elle peut donc être modifiée en utilisant la roue Gamma.

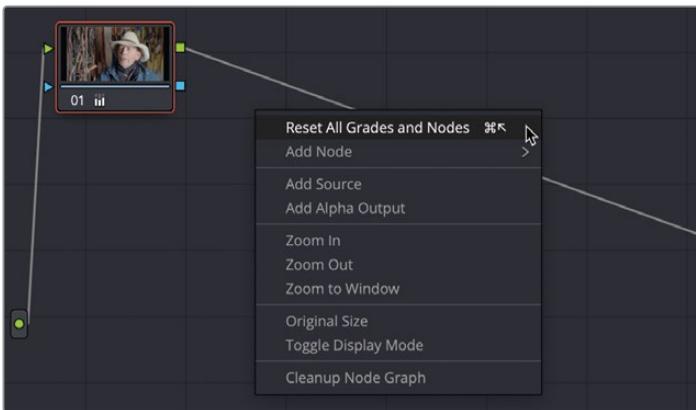
- 13 Cliquez et faites glisser la roue Gamma vers l'orange afin de réchauffer un peu la couleur de peau. Les valeurs devraient être autour de rouge -0.04, vert -0.05 et bleu -0.07.



Comme vous pouvez le voir, le réglage de la commande Gamma est plus subjectif. En tant qu'étalonneur, vous pouvez choisir si la scène doit être plus lumineuse ou plus foncée, plus chaude ou froide.

Les réglages effectués avec les outils Lift, Gamma et Gain ne s'appliquent pas isolément sur les tons clairs, les tons moyens et les tons foncés. En effet, chaque modification affecte les autres régions de l'image. Cette interdépendance permet de créer des rendus naturels, et nécessite donc d'utiliser conjointement les trois roues colorimétriques.

- 14 Retournez en arrière et sélectionnez le plan 01 dans la timeline.
- 15 Faites un clic droit dans l'éditeur de nœuds, et dans le menu contextuel, choisissez Restaurer tous les étalonnages et les nœuds (Reset All Grades And Nodes)



- 16 Seul et en vous servant des techniques que vous venez d'apprendre, essayez d'équilibrer la première prise.
- 17 Ajustez le Gain pour que les hautes lumières soient plus lumineuses, supprimez la teinte orange dans les hautes lumières, réduisez les basses lumières pour que le rendu soit plus sombre, et utilisez le Gamma pour assombrir la scène et ainsi lui donner plus de contraste.



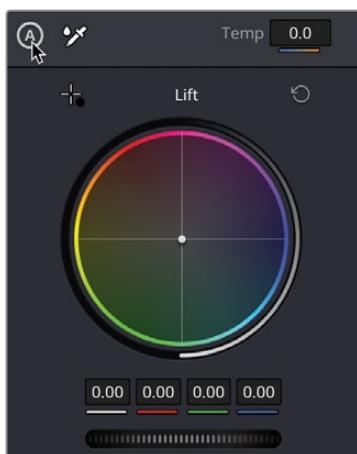
ASTUCE Essayez de ne pas trop dépasser les niveaux supérieurs et inférieurs dans le scope Parade, sinon, vous finirez par perdre certains détails.

Appliquer des réglages automatiques

Maintenant que vous comprenez mieux comment fonctionnent les commandes du Lift, du Gamma et du Gain, vous pouvez équilibrer (normaliser) vos prises avant de vous lancer dans l'étalonnage d'une partie de l'image en particulier. L'équilibre des prises est souvent la première étape du processus d'étalonnage. Il permet de supprimer les incohérences survenues pendant le tournage. Cela permettra d'unifier les prises, facilitant l'application ultérieure d'étalonnages créatifs.

En revanche, il est souvent difficile de savoir quels éléments doivent être corrigés quand on se lance pour la première fois dans l'étalonnage. Il se peut aussi que vous deviez rendre un travail rapidement, et que vous n'ayez pas beaucoup de temps. DaVinci Resolve offre une quantité d'outils qui vous aideront à corriger vos prises rapidement.

- 1 Sélectionnez le plan 03 dans la timeline. Vous voyez sans doute que la gamme tonale est assez étroite, et qu'une dominante de bleu apparaît dans les hautes lumières.
- 2 Cliquez sur le bouton Balance auto (Auto Balance) en haut à gauche de la palette de gauche. La gamme tonale et la couleur du plan sont automatiquement équilibrées.

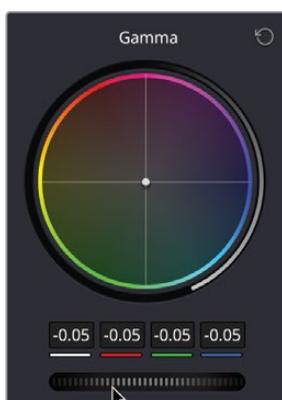


REMARQUE La balance automatique peut ne pas marcher pour certains plans. Cela dépend de la façon dont les images ont été capturées. Par exemple, avec une prise capturée en faible luminosité, la balance auto pourrait rendre l'image très lumineuse, ce qui n'est pas nécessairement le résultat auquel vous voulez parvenir.

Comme vous le voyez, la balance auto vous donne un bon point de départ. Par contre, les hautes lumières sont un peu trop lumineuses, ce qui entraîne une déperdition des détails.



- 3 Tirez la roue Master du Gain vers la gauche pour diminuer les hautes lumières afin que le haut du signal soit visible et que les cheveux retrouvent de la nuance. La valeur doit se situer autour de 0.91.
- 4 La prise est toujours un peu lumineuse, mais les ombres sont bien réglées. Tirez la roue Master du Gamma vers la gauche pour réduire la luminosité. La valeur doit se situer autour de -0.05.



- 5 Dans la roue Master Gamma, cliquez et tirez le centre vers l'orange pour réchauffer la scène. Le rendu est identique au précédent, mais il a été réalisé en moins d'étapes, grâce à la fonction Balance Auto.

- Sélectionnez le plan 04 dans la timeline.

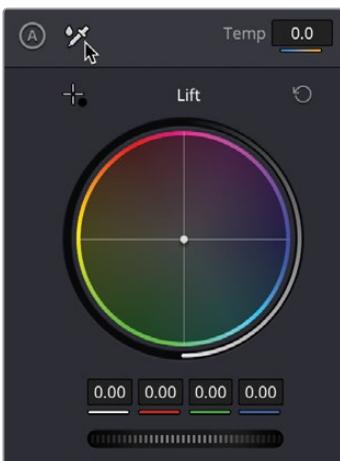


Ce plan est un peu foncé, et comporte une importante dominante de couleur. La caméra n'était sans doute pas très bien réglée.

REMARQUE Les caméras utilisent la balance des blancs pour neutraliser les dominantes de couleur qui apparaissent quand on tourne dans certains endroits. Si la balance n'est pas bien réglée, les plans ont tendance à exagérer la dominante.

DaVinci Resolve fournit une option qui permet d'appliquer automatiquement la balance des blancs à une prise.

- Cliquez sur l'outil Balance des blancs (White Balance) en haut à gauche de la palette de gauche. Vous verrez que la souris se transforme en outil Pipette (Eyedropper).



ASTUCE Si vous avez cliqué sur la balance des blancs par erreur, appuyez simplement sur Esc pour retourner au pointeur de la souris par défaut.

- 8 Positionnez le pointeur sur le viewer et placez-le sur une zone qui devrait être blanche, dans ce cas, en haut à droite du chapeau et cliquez pour sélectionner.

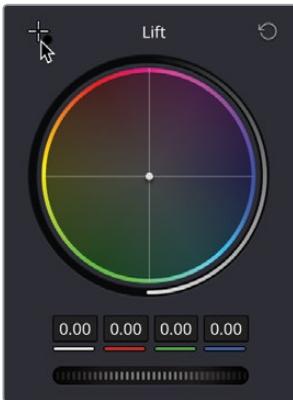


- 9 Le plan perd immédiatement sa dominante jaune. Le logiciel fait la balance automatiquement.
- 10 Réglez la roue Master du Gain pour augmenter les hautes lumières de la prise.
- 11 La prise est encore un peu foncée. Avec la commande du gain, augmentez les moyennes lumières jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat. En valeur, vous devriez être autour de 0.03.



Vous voyez comme cet outil automatique vous a permis d'obtenir une belle balance de couleur. La dernière fonction automatique permet de régler les points blanc et noir de la prise.

- 12 Sélectionnez le plan 05 dans la timeline.
- 13 Dans le coin supérieur gauche de la roue Lift, cliquez sur Sélectionner le point noir (Pick Black Point).



Grâce à cet outil, vous allez pouvoir sélectionner le point le plus noir de l'image. Il va falloir le placer à l'endroit où vous pensez trouver la zone la plus noire de l'image.

- 14 Placez la souris dans le viewer.

L'infobulle RGB apparaît à côté du point, ce qui vous donne la valeur de luminosité du pixel sur lequel vous passez. La valeur s'étend de 0 (noir) à 255 (blanc). Quand vous sélectionnez un point noir, vous voulez que les valeurs rouge, vert et bleu se situent autour de 0, sans toutefois afficher 0. Si toutes les valeurs affichent 0, il y a une chance pour que les informations de luminosité n'apparaissent pas toutes.

Cliquez sur la zone la plus foncée à gauche, autour de l'écharpe où l'infobulle RVB affiche à peu près R:015 G:014 B: 015.



ASTUCE Pour zoomer dans l'image, placez la souris dans le viewer et utilisez le bouton central.

En cliquant sur la zone d'ombre, vous l'identifiez comme point le plus noir et vous réglez les autres pixels en fonction. Vous identifiez le noir absolu, ce qui entraîne une correction des teintes. De cette façon, aucun canal de couleur ne domine.

Vous allez maintenant répéter cette opération pour le point blanc. Grâce à cet outil, vous allez pouvoir sélectionner un point blanc de l'image. Le point ne doit pas être le point le plus lumineux, mais une zone qui comporte du blanc chaud. En d'autres mots, ne choisissez pas le soleil comme point de référence, mais plutôt un T-shirt blanc ou une voiture blanche.

Cette prise comprend une petite zone blanche juste derrière le sujet, mais on n'en voit qu'une petite partie.

- 15 Appuyez sur la barre d'espace et lancez la lecture jusqu'à ce que l'actrice tourne la tête, puis interrompez la lecture. La zone de sélection est désormais plus grande.



- 16** Dans le coin supérieur gauche de la roue Gain, cliquez sur Sélectionner le point blanc (Pick White Point).



- 17** Placez le pointeur sur la zone lumineuse et sélectionnez-la.



- 18** Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour afficher l'image originale. Cliquez de nouveau sur le bouton ou appuyez sur Majuscule-D pour réactiver l'étalonnage.

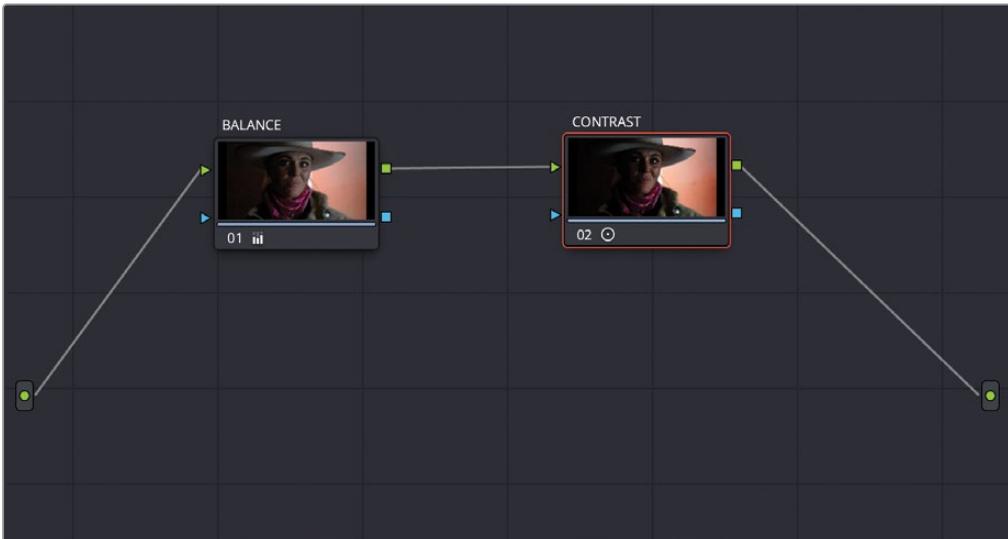
En utilisant les outils de sélection automatique des points noir et blanc, vous pouvez régler la gamme tonale de l'image rapidement et facilement.

- 19** Réglez la roue master du Gain et baissez le haut du signal scope pour être sûr que rien n'est écrêté.

Vous voyez dans ce plan que d'autres réglages sont nécessaires. Mais plutôt que de les appliquer sur un seul nœud, vous allez les faire sur d'autres nœuds.

Comprendre les nœuds

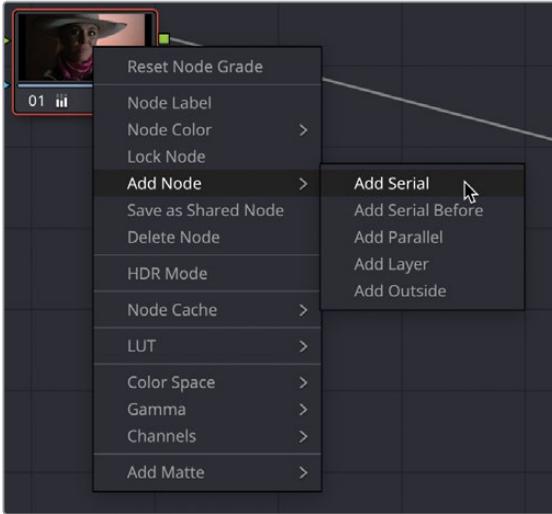
La page Étalonnage repose sur une structure nodale. Au lieu de superposer les étalonnages et les effets comme si vous travailliez avec des couches, vous allez tirer parti des nœuds. Les nœuds sont affichés sous forme d'organigramme. Le plan prend sa source à l'entrée, sur le fichier natif, et s'étend de gauche à droite jusqu'à l'image corrigée finale. Par contre, contrairement à la page Fusion, chaque nœud de la page Étalonnage correspond à une correction complète, et non pas à un effet qui ne réalise qu'un seul type de traitement d'image. Visualisez les nœuds comme des briques qui permettent de construire votre étalonnage final.



Toutes les corrections effectuées précédemment ont été appliquées au premier nœud qui s'affiche automatiquement dans l'éditeur de nœuds. Vous pouvez apporter des corrections plus précises sur des régions spécifiques de l'image en ajoutant des nœuds supplémentaires.

- 1 Avec le plan 05 sélectionné, vous allez ajouter un nouveau nœud sur la structure nodale. Faites un clic droit sur le nœud 01 dans l'éditeur de nœuds.

- 2 Dans le menu contextuel, choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial). Un deuxième nœud apparaît dans la fenêtre.



- 3 Vous pouvez savoir sur quel nœud vous travaillez, car il est entouré d'un contour orange.

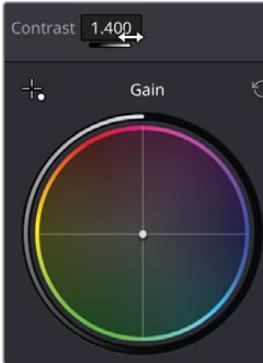


Utiliser des nœuds pour des corrections indépendantes

Parfois, pendant la balance des plans, vous pouvez choisir de séparer les corrections tonales initiales des autres réglages, comme pour augmenter le contraste dans une prise. On comprend bien alors que le premier nœud représente la balance initiale. Les autres réglages sont ensuite appliqués à une prise bien équilibrée.

Dans cette prise, vous pourriez ajouter du contraste pour que les basses et hautes lumières soient bien distinctes, sans changer le pic des points noir et blanc sélectionnés. Vous pouvez utiliser l'outil Contraste (Contrast).

- 1 Sur le nœud que vous venez de créer, allez sur la palette de gauche et placez la souris sur le paramètre Contraste, puis cliquez et tirez le champ numérique vers la droite pour ajouter du contraste. La valeur doit afficher 1.4 environ.



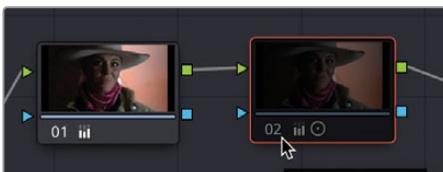
- 2 La prise est un peu sombre, placez la souris sur le paramètre Pivot à côté du contraste et cliquez et tirez le champ numérique vers la gauche jusqu'à ce que la valeur se situe autour de 0.2.



ASTUCE Pour réinitialiser les paramètres, double-cliquez sur l'outil Libellé (Label) dans l'interface et le paramètre se réinitialisera.

L'outil Contraste vous permet d'augmenter le contraste sans dépasser les points noir et blanc que vous avez réglés au cours de la correction initiale. Le pivot change le point de départ du contraste, afin d'éclaircir ou d'assombrir l'image.

- 3 Le réglage du contraste est satisfaisant, mais peut-être les hautes lumières sont-elles un peu trop claires. Dans la roue Master du Gain, baissez légèrement les hautes lumières, autour de 0.91.
- 4 Au lieu d'utiliser le bouton Ignorer (Bypass) pour voir la différence d'étalonnage, cliquez sur le numéro du nœud en bas à gauche pour le désactiver. Vous verrez qu'il sera grisé une fois désactivé.

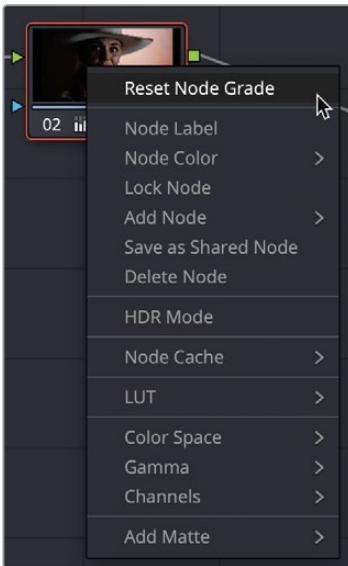


Vous allez maintenant voir la prise avec le nœud de la balance originale.

- 5 Cliquez de nouveau sur le numéro, ou appuyez sur Cmd-D/Ctrl-D pour activer la balance.

Grâce à ce deuxième nœud, le réglage du contraste est indépendant du reste. Si vous n'en êtes pas satisfait, vous pouvez simplement réinitialiser le nœud 02 et garder la balance sur le nœud 01. Si vous aviez tout fait sur un seul nœud, le temps passé pour régler la balance aurait aussi été perdu.

- 6 Pour cette prise, vous voulez un rendu plus subtil, vous allez donc appliquer un contraste un peu différent. Faites un clic-droit sur le nœud 02, et choisissez Réinitialiser le nœud (Reset Node Grade).

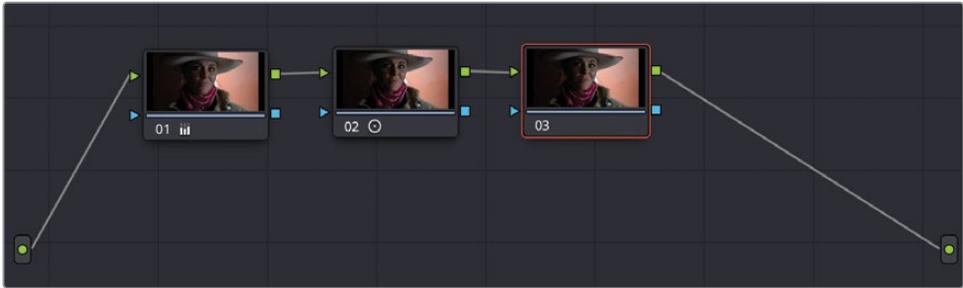


- 7 Vérifiez que le nœud 02 est bien sélectionné, puis cliquez et tirez le champ de la valeur vers la droite jusqu'à 1.1.
- 8 Cliquez et tirez le Pivot vers la gauche jusqu'à ce qu'il atteigne 0.3. Le contraste est un peu plus subtil.

ASTUCE En plus de tirer les champs de valeur, des chiffres peuvent être directement saisis. Double-cliquez simplement sur le champ de valeur et saisissez-en une nouvelle.

Pour finir, vous allez ajouter une nouvelle couleur dans la prise. Vous allez aussi faire cela sur un nouveau nœud.

- 9 Faites un clic droit sur le nœud 02 et choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial), ou appuyez sur Opt-Alt/-S pour ajouter un nœud en série. Un troisième nœud apparaît.



La prise nécessite un peu plus de chaleur. Elle comporte déjà du rouge et du magenta, il serait donc judicieux de pousser un peu ces couleurs.

- 10 Vérifiez que le nœud 03 est sélectionné, il doit être entouré d'orange.



- 11 Dans les réglages des couleurs primaires, placez la souris sur le paramètre de la teinte, et cliquez et tirez le paramètre vers la droite pour ajouter un peu de magenta à la prise. La valeur doit se situer autour de 50.



- 12 Cliquez sur le chiffre ou appuyez sur Command-D/Ctrl-D pour activer et désactiver le nœud que vous venez de régler, et la façon dont il s'associera aux autres.

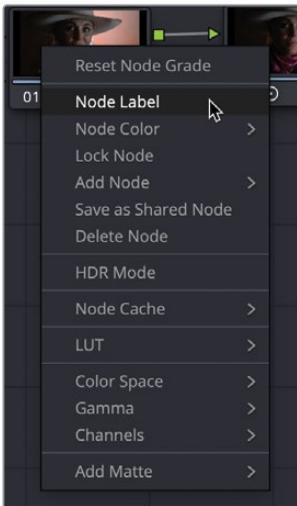
Vous commencez sans doute à comprendre l'utilité de ces nœuds. Vous voyez qu'ils permettent de construire des étalonnages, étape par étape et sans toucher aux changements apportés précédemment.

ASTUCE Pour plus d'informations sur les nœuds, le guide de l'étalonneur DaVinci Resolve 18 écrit par Daria Fissoun décrit en détail les différents types de nœuds, et leur utilité.

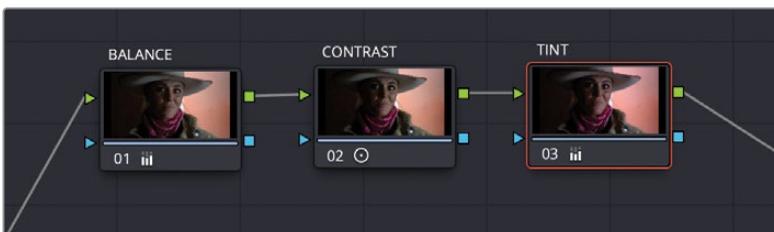
Renommer les nœuds

Plus vous modifiez les plans, plus vous aurez de nœuds. Au bout d'un moment, vous pourriez vous retrouver avec une structure nodale très complexe. Il est donc important de renommer les nœuds de façon précise.

- 1 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez **Changer le libellé (Node Label)** dans le menu contextuel.



- 2 Renommez le nœud **BALANCE** puis appuyez sur Entrée.
- 3 Répétez l'opération, renommez le nœud 02 **CONTRAST** et le nœud 03 **TINT**.



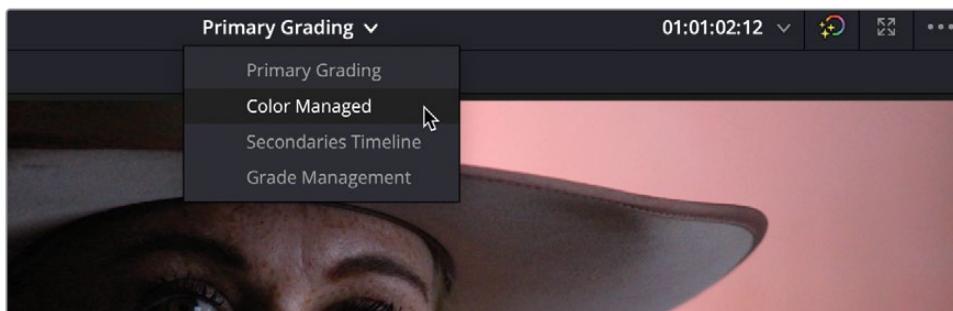
Vous avez maintenant un bon aperçu des réglages que comportent les nœuds, vous pouvez donc les modifier à votre convenance. Par exemple, un changement de couleur peut être appliqué au nœud TINT.

Utiliser le gestionnaire de couleur DaVinci Resolve

Pour le moment, le processus d'étalonnage a été plutôt facile. Nous n'avons utilisé que quelques outils et le plan HD a déjà été amélioré. Si, pour vos projets, vous n'avez que des plans HD à retravailler, vous êtes déjà bien armé.

Le métier de cinéaste est avant tout un métier technique qui demande beaucoup d'expérience. Et rien ne pourrait mieux illustrer cette affirmation que les innombrables formats vidéo proposés par les fabricants de caméras. Tous les fabricants de caméras essaient de créer les meilleures images possibles en personnalisant le gamut et le gamma. Ces images sont souvent appelés *images Log*, en raison de leur profil logarithmique. Si vous enregistrez des images Log, le résultat ne sera pas très bon sur un moniteur HD. Si vous utilisez des images Log de différentes caméras dans un même projet, vous aurez besoin d'harmoniser leur gamut et gamma. Dans ce genre de situation, le système de gestion des couleurs de DaVinci Resolve (RCM) est très utile.

- 1 Au-dessus des viewers, cliquez sur la flèche déroulante à côté du nom de la timeline pour afficher toutes les timelines du projet.



- 2 Choisissez la timeline Color Managed

Ce projet contient des plans HD de la timeline précédente et ajoute de nouveaux plans Wyoming scenery. Les nouveaux plans ont un gamut et un gamma HDR, car ils ont été filmés avec des caméras cinéma numériques.

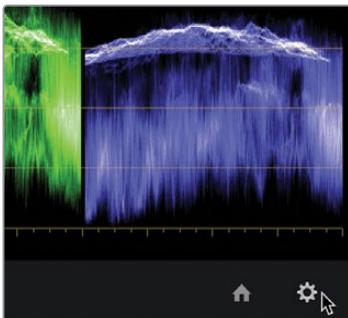
REMARQUE Ces plans ont été capturés avec une caméra Blackmagic Pocket 4K, mais ont été modifiés pour les besoins de ce livre.

- 3 Cliquez sur la première vignette de la timeline.

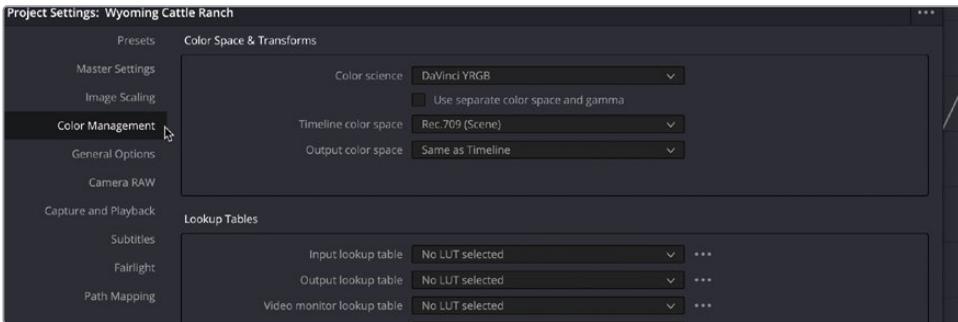


Comme beaucoup des plans de caméras cinéma numériques, ces images Log ne sont pas censés être parfaits sur une HDTV. Même si leur plage tonale et leur gamut sont étendus, ils sont plats et désaturés. Le moniteur HD traite des plans HD, il ne sait pas à quoi les plans de caméra cinéma numérique doivent ressembler. Resolve Color Management (RCM) est la façon la plus facile et la plus précise d'harmoniser les plans de différentes caméras, pour qu'ils correspondent à la sortie choisie.

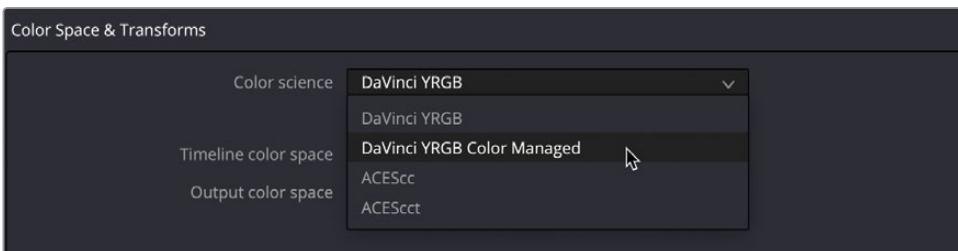
- 4 Cliquez sur l'icône Paramètres du projet en bas à droite de l'écran.



- 5 Sélectionnez la catégorie Gestion de la couleur (Color Management) dans la fenêtre.



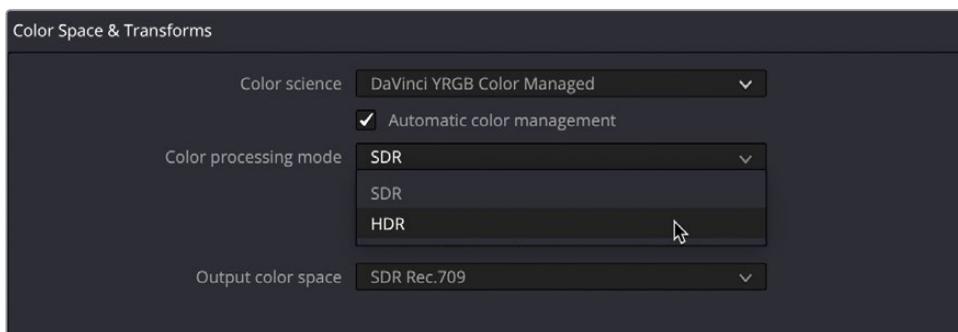
- 6 Dans le menu déroulant Colorimétrie (Color science), sélectionnez Gestion de la couleur YRGB (DaVinci YRGB Color Managed).



Cela permet d'afficher un nouveau menu déroulant sous le menu Colorimétrie (Color Science). Par défaut, la gestion de la couleur automatique est activée. Ce menu de pré-réglage contient deux paramètres : SDR ou HDR, qui peut être sélectionné dans le menu Traitement de la couleur (Color Processing). Le format SDR par défaut est adapté à une plage dynamique standard, un média source et de destination HD. Les médias de notre timeline sont un mix de Log HDR (High dynamic range) et HD.

ASTUCE La gestion de la couleur automatique affiche uniquement quelques options pour le traitement et l'exportation. Si vous n'arrivez pas à trouver le paramètre que vous cherchez, décochez l'option Gestion de la couleur automatique (Automatic color management) pour voir tous les modes de traitement.

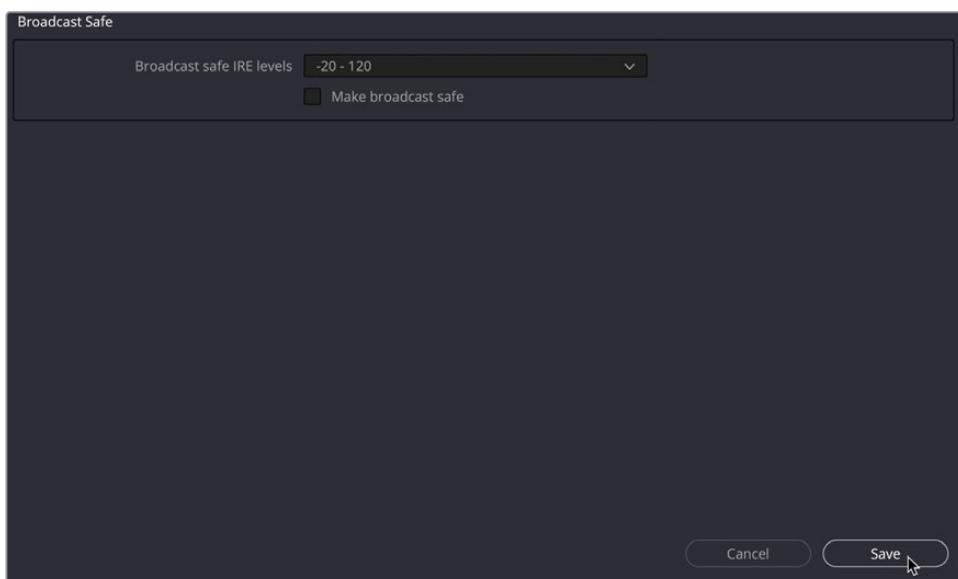
- 7 Dans le menu déroulant Pré-réglage du gestionnaire de couleur Resolve (Resolve Color Management Preset), choisissez HDR.



Bien que ce préréglage cible la sortie HD, c'est le meilleur choix quand vous utilisez un mélange de images Log et HD. Il préserve les hautes lumières contenues dans le média source HDR.

L'espace colorimétrique de destination devrait être réglé en fonction du format d'exportation. Comme notre projet sera exporté en HD, nous allons laisser le menu sur SDR Rec.709. Il s'agit du paramètre standard pour la vidéo HD.

- 8 Cliquez sur Enregistrer (Save) pour refermer le paramètre, mais gardez un œil sur le viewer timeline.



ASTUCE Vous pouvez changer l'espace colorimétrique de sortie quand vous le souhaitez en fonction des appareils d'affichage. Il s'agit d'un des principaux bénéfices quand vous utilisez un workflow avec un gestionnaire de la couleur.

Quand vous utilisez le gestionnaire de la couleur de DaVinci Resolve, certains formats, comme RAW, QuickTime ou MXF, incluent les informations sur le gamut et le gamma. Si ces tags de métadonnées sont présents sur les fichiers, RCM peut les lire et appliquer automatiquement les bons paramètres aux plans sources. C'est le cas pour les plans dont nous disposons. Ils sont tous taggés et étalonnés, ils sont donc plus lumineux et plus colorés sur l'écran HD ou sur l'écran d'ordinateur.



Cependant, vous aurez aussi sans doute du contenu qui ne comprend pas de tags. Voyons un peu comment régler manuellement le paramètre Espace colorimétrique d'entrée pour les plans sources qui n'auraient pas été automatiquement réglés.

ASTUCE Si vous ajoutez une colonne Espace colorimétrique d'entrée dans la bibliothèque de médias, vous pourrez voir le profil de couleur de chaque plan, que vous ayez assigné manuellement ou automatiquement les métadonnées.

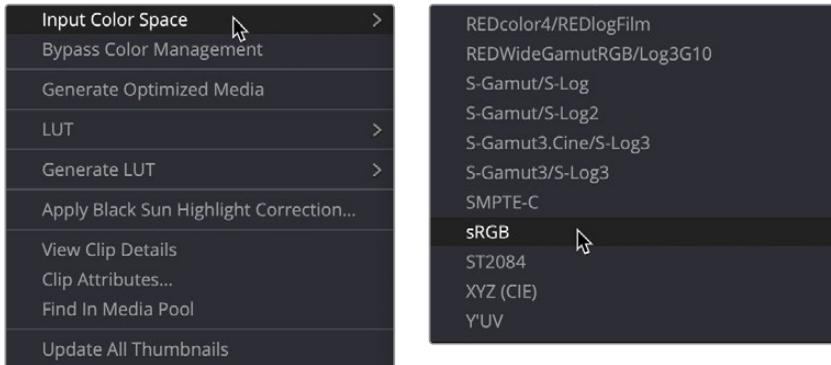
Cependant, vous allez changer la valeur de l'option Source afin qu'elle corresponde à l'appareil qui a capturé les plans importés. Par défaut le paramètre REC.709 Gamma 2.4 est appliqué aux plans sans métadonnées. C'est sans doute adapté à vos plans HD, mais vous risquez de devoir travailler avec d'autres formats.

Quand vous disposez de plans sans tag de métadonnées, vous pouvez manuellement régler ces plans individuellement à partir de la timeline ou en groupe à partir d'un chutier.

- 9 Cliquez sur le premier plan de la timeline. Comme il s'agit d'un graphique, DaVinci Resolve ne sait pas intuitivement comment interpréter ce fichier, il faut donc le lui indiquer.

Les graphiques sont en général créés dans l'espace colorimétrique sRGB. Vous pouvez modifier le paramètre Espace colorimétrique source (Input color space) de n'importe quel plan sur la timeline de la page Étalonnage.

- 10 Dans la timeline, faites un clic droit sur la vignette, et choisissez Espace colorimétrique source > sRGB (Input color space > sRGB).



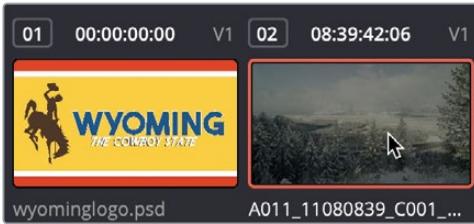
Gardez bien en tête qu'il ne s'agit pas là d'étalonnage, malgré les changements apportés à l'image. Si les plans filmés étaient surexposés, ils le resteront. Si la balance des blancs était mal réglée, celle-ci ne sera pas corrigée. Vous avez simplement corrigé le gamma et le gamut, ils sont donc bien configurés pour les écrans HD et l'exportation de fichiers. Ici, vous pouvez utiliser les techniques que vous avez apprises afin de corriger le contraste, la balance des blancs, etc. dans l'espace de travail de la gestion de la couleur.

REMARQUE Vous avez peut-être remarqué que les étalonnages primaires sont différents. Ils ont été étalonnés sans gestion de la couleur, le rendu est donc différent. En désactivant la gestion de la couleur, ils seront de nouveau corrects.

Régler les canaux de couleur individuels

La puissance de DaVinci Resolve réside dans les multiples méthodes qui permettent de réaliser un même réglage. Continuons d'explorer la palette dédiée à la correction primaire, en essayant une méthode différente pour corriger les couleurs d'une autre prise.

- 1 Dans la timeline Color Managed, où le gestionnaire de couleur est activé, sélectionnez le plan 02.



Ce plan nécessite un équilibrage des tons et des couleurs. Au lieu d'utiliser les roues chromatiques et les roues Master, vous allez utiliser les champs de luminance, rouge, vert et bleu sous les sections Lift, Gamma, Gain pour affiner les réglages.

Les commandes permettent de régler les couleurs comme avec les roues Master et colorimétriques. Cependant, ces barres offrent une représentation plus précise des canaux rouges, verts et bleus et une commande de luminance séparée dans les régions du lift, du gain et du gamma. Certains apprécieront sans doute de pouvoir équilibrer les canaux de couleur dans différentes régions de l'image. Pour le réglage de la teinte, les barres de luminance (Y) permettent de modifier la luminance sans toucher à la saturation.

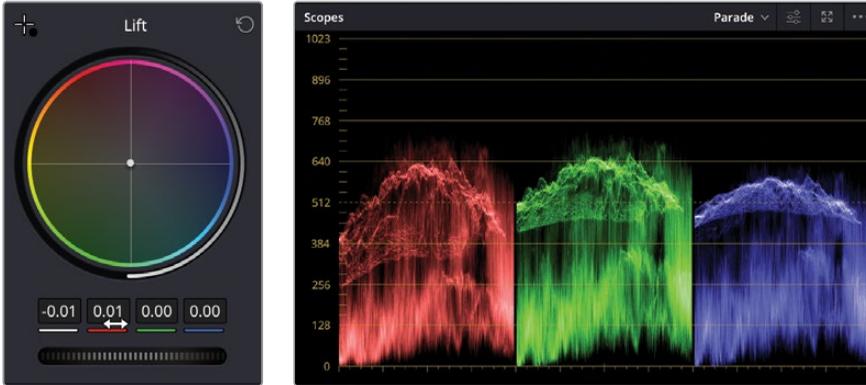
L'image comporte de hautes lumières basses, ainsi que des basses lumières un peu hautes. Cela est confirmé dans les scopes. Commençons par régler le point noir.

- 2 Dans le Lift, tirez la valeur Lift Y vers la gauche jusqu'à ce que les traces verte et bleue du scope Parade touchent la ligne 0, avec une valeur -0.01.



Vous voyez que le canal rouge est un peu coupé en bas. Essayez de rectifier cela.

- 3 Tirez la valeur Rouge vers la droite pour harmoniser le bas du signal. L'ajustement est léger.



Les zones foncées de l'image sont mieux réglées, vous pouvez donc continuer à régler les zones les plus claires.

- 4 Dans le Gain, tirez le paramètre Y vers la droite jusqu'à ce que le haut de la trace se trouve juste au-dessus de la ligne 896 et la valeur autour de 1.35.



La prise est désormais plus lumineuse. Par contre, elle est un peu trop chaude. Dans le scope Parade, cela est visible, car les traces du haut ne sont pas alignées.

- 5 Dans le champ Gain, tirez le paramètre vers la droite jusqu'à ce que le haut des traces s'aligne et que la scène soit moins chaude.



Vous pourriez aussi ajuster les moyennes lumières. Souvenez-vous que les moyennes lumières sont plus subjectives et sont plus difficiles à mesurer sur un scope.

- 6 Si vous voulez que la scène soit moins lumineuse, en lui donnant un rendu plus « matinal », augmentez le paramètre Y dans le Gamma pour modifier le réglage sans écrêter le plan.
- 7 Si vous voulez donner à l'image une lumière d'après-midi, réglez le paramètre différemment.



Rendu matinal Rendu après-midi

- 8 Choisissez Ignorer (Bypass) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale, puis appuyez de nouveau sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

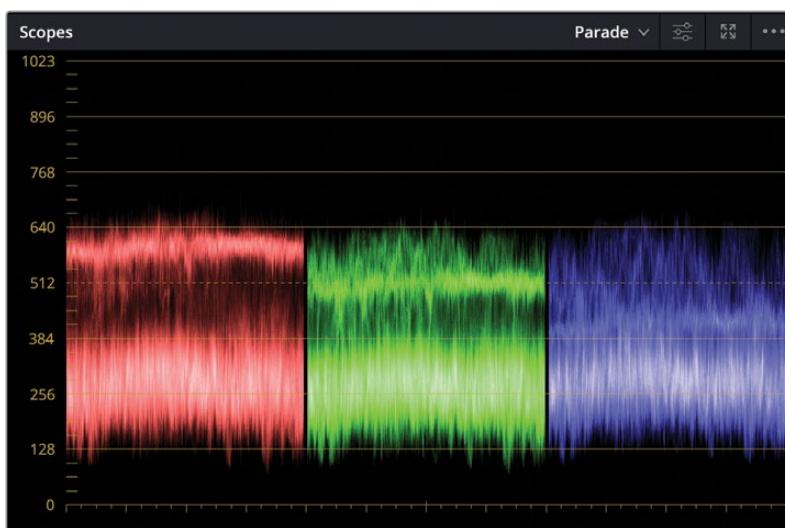
Utiliser les courbes pour les colorimétries primaires

Dans cet exercice, vous allez apprendre à utiliser une dernière technique pour équilibrer les images. Grâce aux courbes, vous aurez une grande liberté pour régler la tonalité et les couleurs.

- 1 Sélectionnez le plan 04.



Si vous regardez l'image, vous ne verrez sans doute pas le contraste avec précision, mais si vous regardez le scope, vous verrez clairement le signal au centre du graphique. C'est comme ça que les images à faible contraste sont représentées.



Vous allez faire comme pour les autres plans : corriger le point noir, le point blanc et la couleur.

REMARQUE Sur les petits écrans, il faudra peut-être cliquer sur l'onglet Courbes (Curves) pour afficher la fenêtre en entier.

La fenêtre Courbes (Curves) montre une ligne diagonale qui permet d'appliquer des réglages très précis sur des régions spécifiques de l'image. L'axe des abscisses représente les valeurs tonales de l'image, des plus foncées à gauche, aux plus claires à droite. L'axe des ordonnées représente les valeurs offset, des plus foncées en bas, aux plus claires en haut.



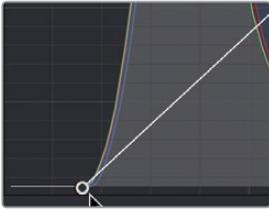
ASTUCE Dans la page Étalonnage, chaque plan dispose de la fonction Annuler/Rétablir. Si vous choisissez d'annuler l'action précédente Édition > Annuler (Édit > Undo), seul le plan sélectionné sera modifié.

Les ombres autour du tracteur devraient être foncées, sans être complètement noires. Nous allons donc régler le point noir sur la courbe en fonction du résultat que nous voulons obtenir.

- 2 Placez la souris sur le point situé en bas à gauche du graphique.

Ce point contrôle les noirs. Tout comme la molette Master du Lift, il sert à augmenter ou à diminuer les noirs de l'image.

- 3 Tirez le point vers la droite jusqu'à ce que le signal se situe entre 0 et 128 dans le scope Parade.



En déplaçant ce point noir vers la droite, vous assombrissez les régions les plus foncées de l'image.

- 4 Placez la souris sur le point situé en haut à droite du graphique.

Ce point contrôle les blancs. Tout comme la molette Master du Gain, ce point sert à augmenter ou à diminuer les blancs de l'image.

Les hautes lumières de cette prise sont un peu ternes et pourraient être éclaircies.

- 5 Tirez le point vers la gauche jusqu'à ce que la neige soit bien blanche. Le signal doit atteindre 896.

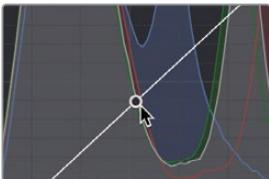


En déplaçant ce point vers la gauche, vous éclaircissez les régions les plus claires de l'image.

Vous pouvez encore augmenter le contraste dans les moyennes lumières les plus sombres et éclaircir les plus claires. En augmentant la distance entre deux plages, vous allez augmenter le contraste. Il s'agit d'un des principaux outils qui donnent beaucoup de liberté.

Vous pouvez augmenter le contraste dans cette palette en ajoutant deux points de contrôle : un dans les basses lumières et un dans les hautes lumières.

- 6 Cliquez sur la courbe au niveau de l'histogramme, à un tiers environ à partir du bas.



Cela permet d'ajouter un point pour modifier les basses lumières. La cloche dans l'histogramme indique qu'une grande quantité de pixels se trouve dans la partie basse de l'image.

- 7 Ajoutez un point à un tiers du haut de la courbe, là où la courbe rencontre l'histogramme rouge.

Cela permet de modifier les hautes lumières, comme la neige sur le sol.



ASTUCE En faisant un clic droit sur un point de la courbe le point est automatiquement supprimé.

- 8 Tirez ce point vers le bas jusqu'à ce que l'ombre de l'image soit suffisamment foncée, sans être écrasée.
- 9 Tirez le point d'en haut vers le haut jusqu'à ce que la neige soit plus blanche, sans perdre le détail de l'herbe en arrière-plan.



- 10 Choisissez Affichage > Ignorer tous les étalonnages (View > Bypass All Grades) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale, puis appuyez de nouveau sur Majuscule-D pour voir l'image corrigée.

Placer les deux points en forme de S permet d'ajouter du contraste. Cette méthode offre plus de souplesse que la commande Contraste, ou même les roues Master du Lift et du Gain. Avec les courbes personnalisées, vous pouvez définir la quantité de basses et de hautes lumières modifiées, indépendamment.

Utiliser les courbes sur des nœuds distincts

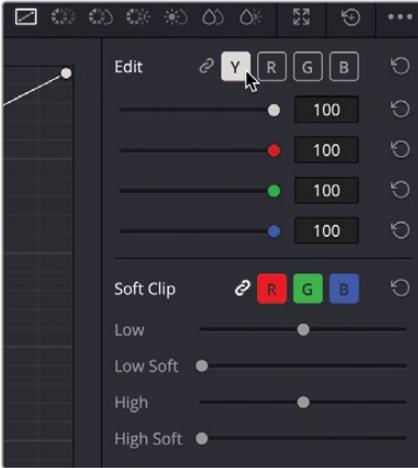
Comme vous l'avez déjà vu, les nœuds sont utiles quand vous voulez appliquer les réglages indépendamment. Pour régler le clip suivant, vous allez utiliser les courbes sur deux nœuds séparés. Cela permettra de corriger les problèmes de gamme tonale, et de dominante de couleur.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur la vignette 11 afin de positionner la tête de lecture sur ce plan.



Comme avec les outils de corrections primaires, vous pouvez modifier la luminance indépendamment des canaux RVB avec les courbes. Nous allons commencer par le réglage de la plage tonale. Contrairement à l'exercice précédent, vous allez garder le réglage de la saturation indépendant.

- 2 À droite de la fenêtre Courbes (Curves), choisissez l'option Personnalisées (Custom) et cliquez sur le bouton Y afin d'isoler la luminance.



Les ombres du tracteur sont assez lumineuses, il faut donc régler le point noir sur la courbe.

- 3 Dans le coin inférieur gauche de la courbe personnalisée, tirez le point noir vers la droite jusqu'à ce que les basses lumières soient plus noires que grises. Le signal dans le scope est légèrement au-dessus de 0.

Tout comme le champ Y du Lift, il sert à augmenter ou à diminuer les basses lumières de l'image sans modifier la saturation.

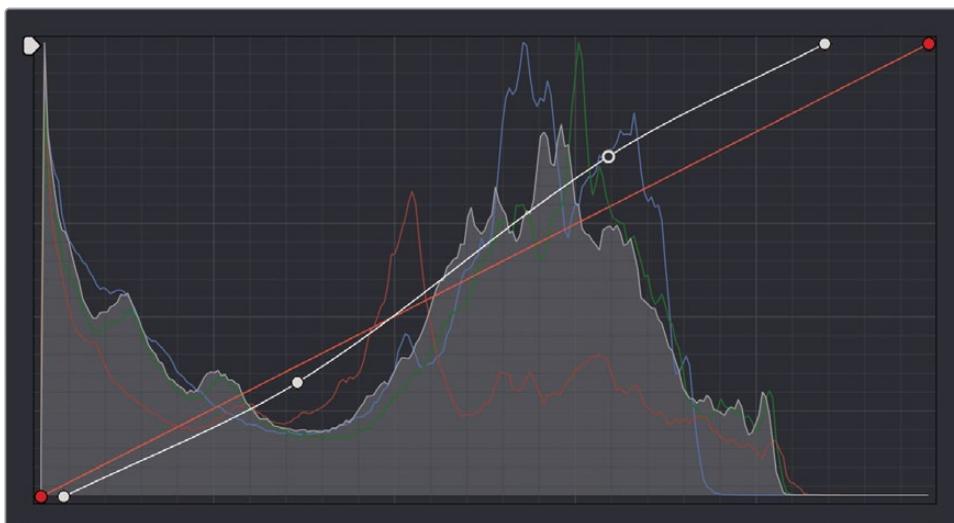
- 4 Dans le coin supérieur droit de la courbe personnalisée, tirez le point blanc vers la gauche jusqu'à ce que les nuages soient plus lumineux, sans perdre de détails. Le signal du scope Parade devrait atteindre la ligne 1023.



Tout comme le champ Y du Gain, il sert à augmenter ou à diminuer les hautes lumières de l'image sans modifier la saturation.

La réduction du point noir et l'augmentation des hautes lumières augmentent le contraste dans la prise. On peut encore augmenter le contraste en séparant les tons moyens bas des tons moyens hauts.

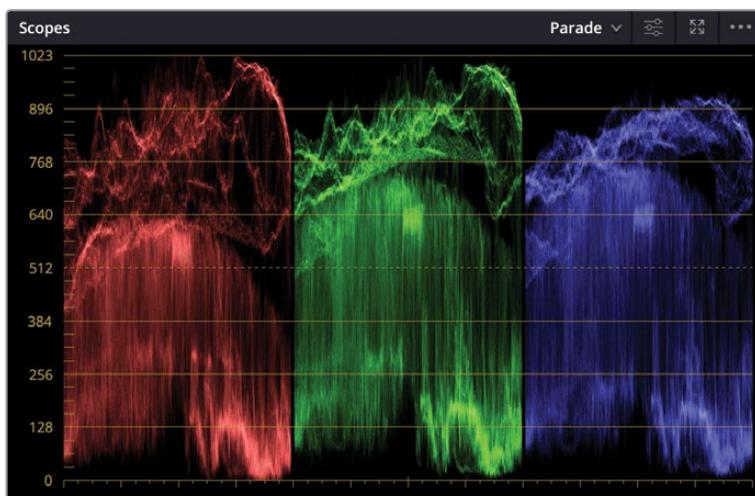
- 5 Ajoutez un point, à un tiers du bas de la courbe. Ajoutez ensuite un autre point à un tiers du haut de la courbe.
- 6 Formez la courbe en S avec les deux points de contrôle que vous venez d'ajouter. Arrêtez-vous quand vous trouvez que la prise est bien équilibrée.



- 7 Choisissez Affichage > Ignorer tous les étalonnages (View > Bypass All Grades) ou appuyez sur Majuscule-D pour voir l'image originale. Ensuite, appuyez sur Majuscule-D pour comparer le plan corrigé à l'original.

Vous pouvez désormais effectuer la balance des couleurs en ajustant la courbe de chaque canal.

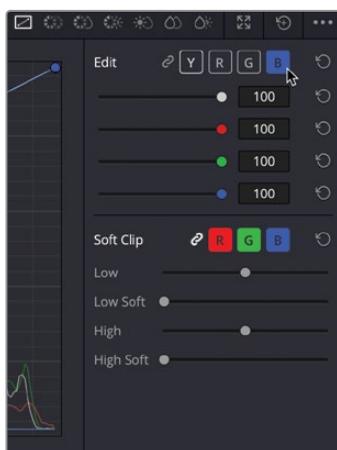
Dans le scope Parade, vous voyez sans doute que les basses lumières du canal rouge se situent légèrement en dessous de celles des canaux bleu et vert. Cela signifie que les basses lumières comportent des teintes de bleu/vert.



En haut du scope, les signaux rouge et vert apparaissent plus hauts que le signal bleu. Cela indique qu'une teinte rouge/verte se trouve dans les hautes lumières.

Au lieu de combiner le réglage des couleurs avec la tonalité, vous pouvez les séparer sur deux nœuds.

- 8 Dans l'éditeur de nœuds, faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial).
- 9 Faites un clic droit sur le nœud 01, choisissez Changer le libellé (Node label), puis saisissez **TONAL**.
- 10 Faites un clic droit sur le nœud 02, choisissez Changer le libellé (Node label), puis saisissez **COLOR BALANCE**.
- 11 Vérifiez que le nœud 02 est sélectionné.
- 12 Dans les paramètres de la fenêtre Courbes, cliquez sur le bouton B pour afficher la courbe bleue.

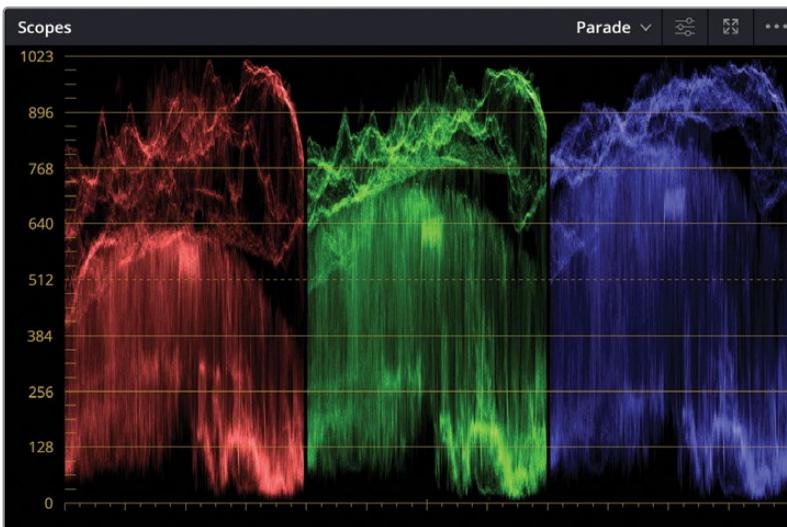


- 13 Tirez le point noir du canal bleu vers la droite jusqu'à ce que la teinte rouge que l'on voit dans l'ombre du tracteur disparaisse. Le signal bleu s'aligne immédiatement avec les deux autres signaux.
- 14 Tirez le point blanc du canal bleu vers la gauche, jusqu'à ce que le canal bleu s'aligne avec le signal rouge en haut du graphique.



Cette image comporte une teinte verte dans les basses lumières qu'il va falloir enlever.

- 15 Cliquez sur le bouton G dans les courbes personnalisées et tirez le point noir vers la droite jusqu'à ce que les basses lumières ne comportent plus aucune couleur. Le bas du signal vert dans le scope doit s'aligner avec les signaux rouge et bleu.



Parfois, régler le point blanc, le point noir et la dominante de couleur dans les hautes et basses lumières ne suffit pas. On trouve aussi souvent des dominantes de couleur dans les moyennes lumières. Les courbes sont très utiles pour corriger les dominantes de couleur, car il est possible d'ajouter des points de contrôle sur toute la ligne. Vous pouvez aussi sélectionner la zone à modifier dans le viewer.

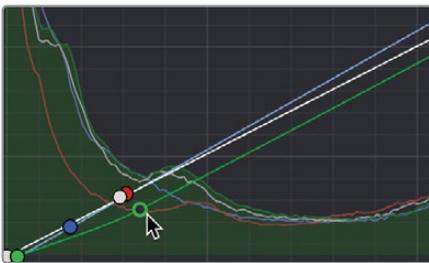
- 16** Dans le viewer, cliquez sur l'herbe à gauche de l'image.



L'herbe dans la prise comporte une dominante de vert qui doit être modifiée. Même si vous n'isolez pas complètement l'herbe dans la prise en cliquant dans le viewer, vous positionnez un point de contrôle sur la courbe où la couleur verte se situe.

Ajouter un point à cet endroit permet de positionner un point sur toutes les courbes, pas uniquement sur la teinte verte. Cependant, vous pouvez tirer le point vert pour régler le canal vert dans les moyennes lumières. Là où l'on voit le plus d'herbe.

- 17** Tirez légèrement le point vert vers le bas jusqu'à ce que cette teinte disparaisse de l'image.



En tirant le point vers le bas, vous diminuez les verts dans les moyennes lumières.

- 18 Cliquez sur le chiffre 02, ou appuyez sur Cmd-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser l'image sans la correction. Appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour visualiser le plan corrigé.



Avant la balance des couleurs (gauche) et après la balance des couleurs (droite).

Comme vous pouvez le voir, les commandes primaires permettent d'équilibrer la couleur des prises et leur donnent du caractère. Vous allez beaucoup utiliser ces commandes pendant l'étalonnage. Il est donc important de bien vous entraîner. Si vous voulez, vous pouvez ouvrir une des timelines du projet Age of Airplanes et utiliser ce que vous avez appris pour équilibrer vos plans.

Révision

- 1 Dans la page Étalonnage, que représente la ligne 1023 du scope Parade ?
- 2 Vrai ou faux ? La balance automatique règle uniquement la luminance de la prise.
- 3 Comment peut-on désactiver un seul nœud ?
- 4 Vrai ou faux ? La Gestion de la couleur de Resolve permet de façon facile et précise d'unifier les plans provenant de différentes caméras avant de commencer l'étalonnage.
- 5 Que se passe-t-il si vous double-cliquez sur un paramètre, tel que le contraste ?

Réponses

- 1 La ligne 1023 du scope Parade représente le blanc absolu. Tous les signaux dépassant cette ligne seront écrêtés et l'image perdra de ses détails.
- 2 Faux. La balance automatique règle la luminance et la couleur dans la prise.
- 3 Pour désactiver un seul nœud, il faut cliquer sur le numéro du nœud ou appuyer sur Cmd-D/Ctrl-D.
- 4 Vrai. La Gestion de la couleur de Resolve règle les plans en un profil colorimétrique d'exportation, facilitant leur correspondance.
- 5 Si vous double-cliquez sur un paramètre, vous le réinitialisez.

Chapitre 4

Appliquer des corrections secondaires

Les corrections colorimétriques primaires vous permettent de retravailler l'ensemble de l'image, tandis que les corrections secondaires isolent certaines zones de l'image pour les modifier précisément.

Vous pouvez par exemple choisir de changer la couleur d'une voiture sans toucher au reste de l'image, ou de réchauffer le teint des acteurs. DaVinci Resolve propose une large gamme d'outils qui vous permettront de réaliser des corrections extrêmement précises.

Dans ce chapitre, vous utiliserez les Power Window, les courbes HSL, la Déformation Couleur et le Sélecteur pour isoler les éléments en fonction de leur couleur et de leur forme. Vous pourrez ainsi utiliser le tracker pour suivre le mouvement du visage et des yeux, de manière à animer l'étalonnage dans le plan.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Masquer certaines zones avec des Power Window	186
Inverser la sélection avec les nœuds inversés	191
Utiliser des Power Windows pour régler l'éclairage	192
Appliquer des corrections secondaires avec les courbes HSL	197
Faire des réglages rapides avec l'outil Déformation Couleur	201
Sélectionner des zones avec le sélecteur	206
Combiner le sélecteur et les Power Window	213
Utiliser le tracker	216
Appliquer des Resolve FX dans la page Étalonnage	219
Révision	225

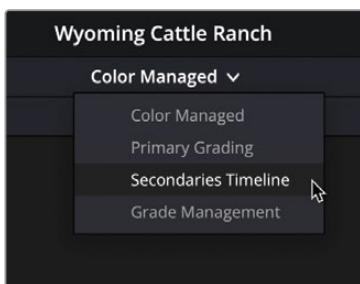
Masquer certaines zones avec des Power Window

La première étape d'une correction colorimétrique secondaire consiste à créer un nouveau nœud. Vous pourrez ainsi faire des réglages précis sans modifier l'étalonnage primaire.

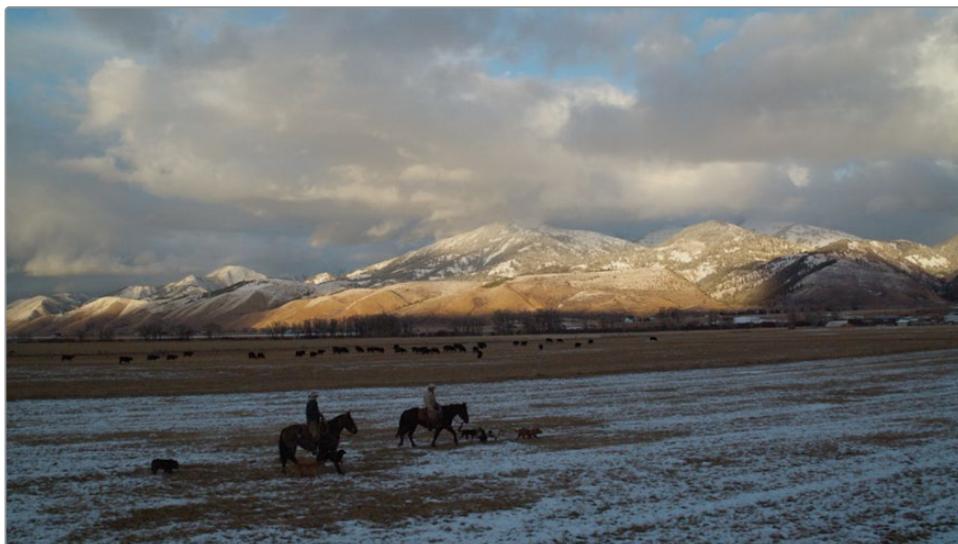
L'utilisation de plusieurs nœuds, qui comportent des corrections spécifiques, permet de choisir l'ordre d'application de ces corrections, mais aussi de les repérer ou de les modifier plus facilement.

Pour commencer ce chapitre, vous allez ouvrir une nouvelle timeline qui a déjà été un peu étalonnée.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve 18, puis s'il n'est pas déjà ouvert, ouvrez le projet Wyoming Cattle Ranch sur lequel vous avez travaillé jusqu'à présent.
- 2 Allez sur la page Étalonnage, et au-dessus du viewer, cliquez sur la flèche déroulante pour sélectionner les timelines secondaires.



- 3 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 18.



Il s'agit d'une scène de fin d'après-midi panoramique. Elle manque un peu de punch. En retouchant un peu le ciel, nous allons pouvoir améliorer cette prise.

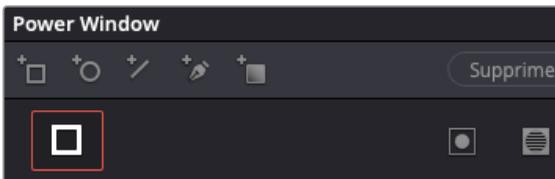
Comme ce plan comporte déjà un nœud qui équilibre les couleurs, nous allons ajouter un deuxième nœud pour corriger le ciel.

- 4 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial) sur le deuxième nœud.
- 5 Faites un clic-droit sur le nœud 02 et choisissez Changer le libellé (Node Label). Renommez ensuite le nœud **SKY**.
- 6 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Power Window.



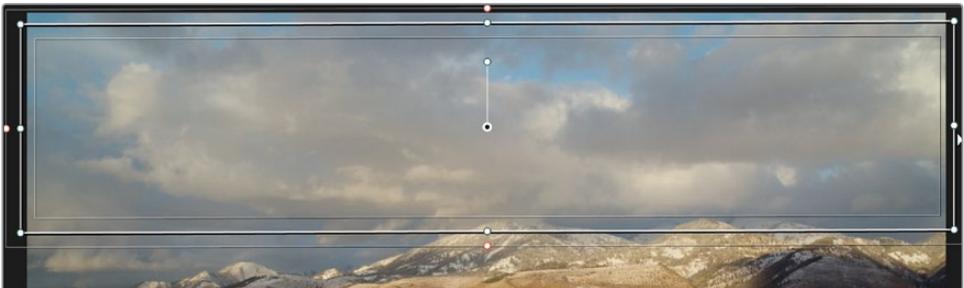
Les Power Window sont sans doute les outils les plus utilisés pour isoler une partie de l'image. Elles permettent de dessiner une forme personnalisée sur chaque élément. Vous pouvez utiliser les ellipses, les rectangles, les polygones ou les formes de Bézier à dessiner avec le crayon.

- 7 Dans la fenêtre Power Window, cliquez sur le bouton Rectangle pour l'activer.



Une vue rectangulaire apparaît dans le viewer. Vous pouvez la redimensionner et la repositionner afin qu'elle n'inclue que le ciel.

- 8 Faites glisser le centre du rectangle pour le placer sur le ciel.
- 9 Avec les points de contrôle blancs, faites glisser les bords de l'image jusqu'à ce que le rectangle recouvre toute l'image.



ASTUCE Utilisez le bouton du milieu de la souris pour dézoomer du viewer. De cette façon, vous pouvez facilement élargir le rectangle au-delà de l'image.

- 10 Utilisez le point de contrôle blanc en haut du rectangle et faites-le glisser jusqu'à ce que le rectangle soit à l'extérieur de l'image.

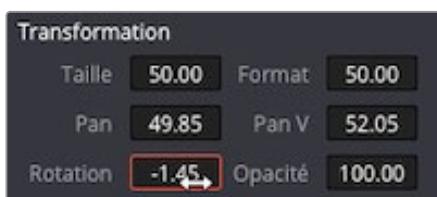
Repositionnez le bas du rectangle pour qu'il s'adapte à la forme voulue. Pour le moment, nous allons repositionner le bas pour qu'il s'aligne avec le relief des montagnes.

- 11 À l'aide du point de contrôle du bas du rectangle, alignez la forme et l'image.



La poignée centrale à l'intérieur du rectangle permet de faire une rotation. Vous pouvez également utiliser les commandes de transformation au centre de la palette. Celles-ci sont parfois plus faciles à utiliser.

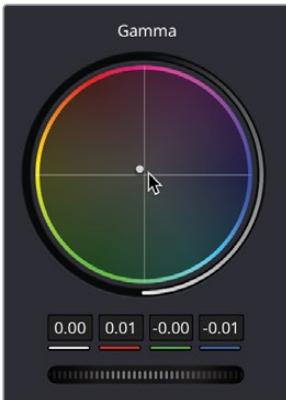
- 12 À droite de la palette Power Window, faites glisser le champ Rotation (Rotate) vers la gauche, afin que le bas de la Power Window soit mieux aligné avec le bas des montagnes.



ASTUCE Si vous voulez agrandir le rectangle après l'avoir fait tourner, utilisez le champ Taille (Size).

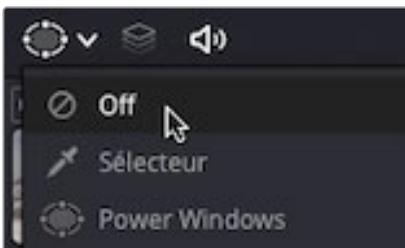
Maintenant que la Power Window est bien positionnée, toutes les modifications de la couleur seront appliquées à la zone dans la Power Window du nœud 02.

- 13 Dans les commandes primaires, baissez la roue Master du Gamma pour augmenter les détails dans les nuages.
- 14 Faites glisser la plage circulaire du gamma vers le jaune/orange pour réchauffer le coucher du soleil.



Les contours de la Power Window peuvent obscurcir les bords de la correction, il peut donc être utile de les masquer de temps en temps.

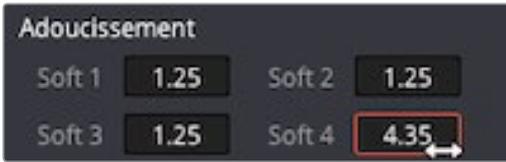
- 15 Dans le coin inférieur gauche du viewer, cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) à l'écran et choisissez Off dans le menu déroulant.



Malgré la présence des nuages qui adoucissent la scène, le bord inférieur est trop net. Vous pouvez adoucir les contours du rectangle pour fusionner l'étalonnage et l'image originale.

- 16 Cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) et choisissez Power Window dans le menu déroulant.

- 17 À droite de la palette Power Window, faites glisser le champ Soft 4 légèrement vers la droite pour élargir le Soft Edge en bas du rectangle.



- 18 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Courbe afin de masquer le contour de la fenêtre.
- 19 Pour visualiser les changements appliqués au nœud 02, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour désactiver l'étalement du nœud, puis appuyez de nouveau sur le raccourci clavier pour le réactiver.



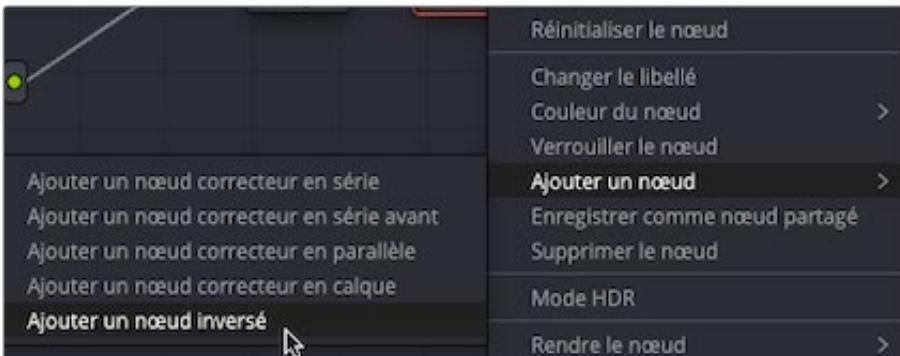
Avant la correction Power Window (Haut) et après la correction Power Window (Bas).

Les Power Window sont une solution idéale pour travailler sur une zone prédéfinie de l'image. Cette correction avec la Power Window très simple a permis de limiter l'impact à une zone spécifique de l'image.

Inverser la sélection avec les nœuds inversés

Il n'est pas rare de vouloir modifier la zone en dehors de la Power Window. Par exemple, maintenant que le ciel a été retravaillé, vous voudrez peut-être modifier la zone avec l'herbe. Vous allez donc créer un nœud inversé qui inversera la sélection.

- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud 02, faites un clic droit, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur inversé (Add Node > Add Outside), ou appuyez sur Option-O (macOS) ou Alt-O (Windows).



Un troisième nœud apparaît dans l'éditeur de nœuds. Comme pour tout autre type de nœud, celui-ci est relié au nœud précédent à l'aide de points de connexion verts. Mais vous remarquerez sans doute un autre lien, représenté par des triangles bleus. Le masque que vous voyez à l'écran recouvre la partie que vous voulez isoler. Lorsque vous créez un nœud Outside, il inverse automatiquement le masque du nœud précédent.

- 2 Le nœud 03 est sélectionné, faites un clic droit et choisissez Changer le libellé (Node Label), puis renommez le nœud **GRASS**.
Pour mieux voir la zone que vous allez modifier, vous pouvez utiliser le mode Masque (Highlight) dans le viewer.
- 3 Dans le coin supérieur gauche du viewer, appuyez sur le bouton Masque (Highlight).



Le bouton Masque (Highlight) affiche la zone que vous allez modifier et griser la zone qui sera protégée des modifications.

- 4 Avec les commandes primaires, réduisez le gamma du sol pour donner l'impression que le ciel est plus lumineux.
- 5 Faites glisser la plage circulaire pour ajouter un peu de bleu sur la neige.
- 6 Cliquez sur le bouton Masque (Highlight) pour le désactiver.

Les workflows qui reposent sur des structures nodales permettent de réutiliser un même masque. En réutilisant un masque, vous accélérez vos étalonnages.

Utiliser des Power Windows pour régler l'éclairage

En plus de pouvoir isoler certaines régions de l'étalonnage, vous pouvez utiliser des Power Windows pour changer la lumière dans la prise, et, sans que les spectateurs s'en aperçoivent, attirer leur attention vers un élément de l'image.

- 1 Sélectionnez le plan 05 dans la timeline



Vous voyez qu'il comporte beaucoup de détails. En plus de la personne interviewée, on voit des attelages. Le regard des spectateurs pourrait donc être attiré par ces éléments en plus de l'homme. Vous voyez aussi sans doute que les ombres apparaissent à gauche de la personne interviewée, indiquant que la lumière est projetée de la droite du cadre.

Vous allez donc modifier l'éclairage afin de concentrer l'attention des spectateurs davantage sur le visage de l'homme.

2 Ajoutez une deuxième image clé en faisant un clic droit sur le nœud 01 et choisissez Ajouter un nœud correcteur (Add Serial) en série ou appuyez sur Opt-S (macOS) ou Alt-S (Windows) et renommez-le **SHADOW**.

3 Dans la palette du centre de la barre d'outils, cliquez sur l'icône Windows et sélectionnez l'outil Courbe (Curve) dans les options de la PW. Le pointeur de la souris se transforme en stylo. Vous pouvez alors dessiner la forme que vous voulez.

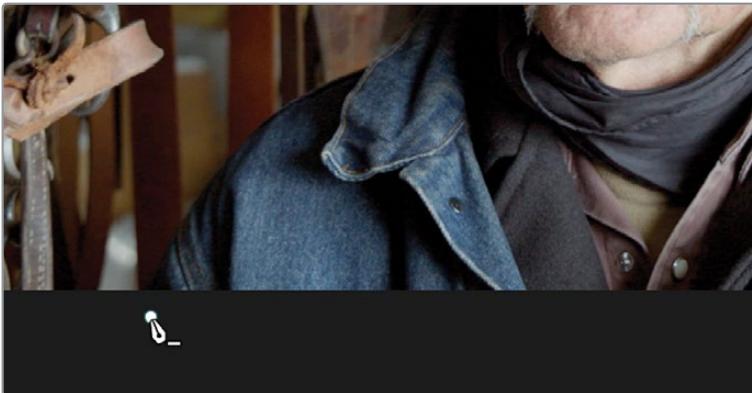
Vous devrez dézoomer légèrement pour vous assurer que le haut et le bas de la PW sont hors cadre.

4 Placez la souris sur le viewer, et faites-le défier jusqu'à ce que vous voyiez la bordure de l'image, ou cliquez sur le bouton de pourcentage dans le coin supérieur droit et choisissez une valeur inférieure à celle actuelle.

REMARQUE La valeur en pourcentage varie en fonction de la taille de l'écran.

5 Vous pouvez aussi cliquer sur Cmd- - (macOS) ou Ctrl- - (Windows) pour dézoomer dans l'image. Chaque fois que vous appuyez sur (-), l'image dézoome.

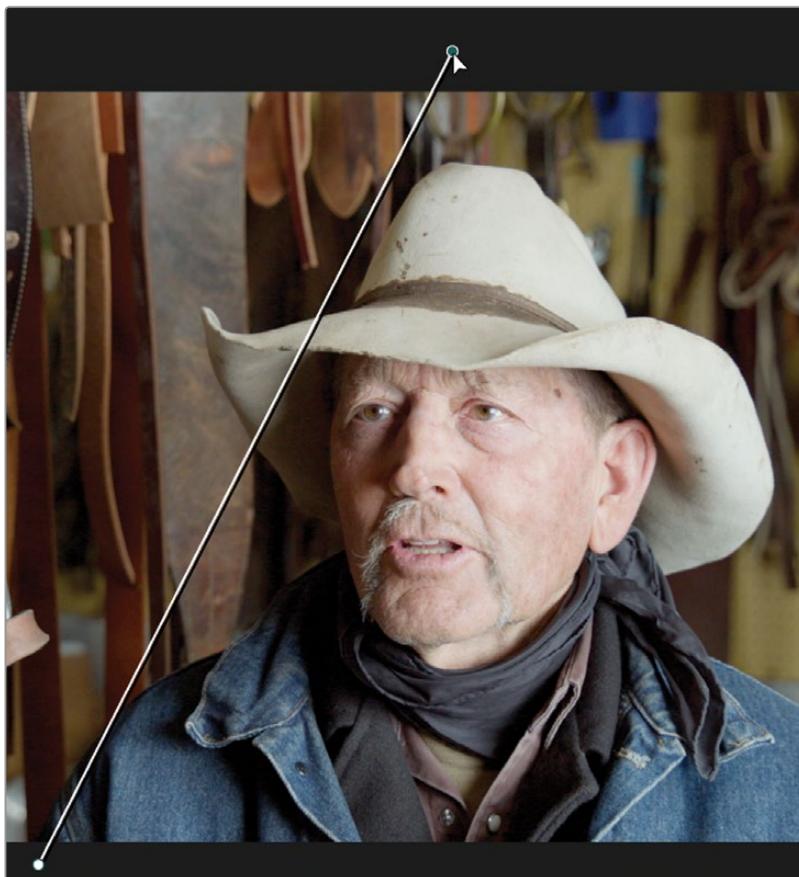
6 Cliquez pour ajouter le premier point sur la manche de la veste, hors cadre.



ASTUCE Ne vous souciez pas trop de ces points, leur position peut être modifiée ultérieurement. Vous pouvez aussi ajouter ou supprimer des points à votre convenance.

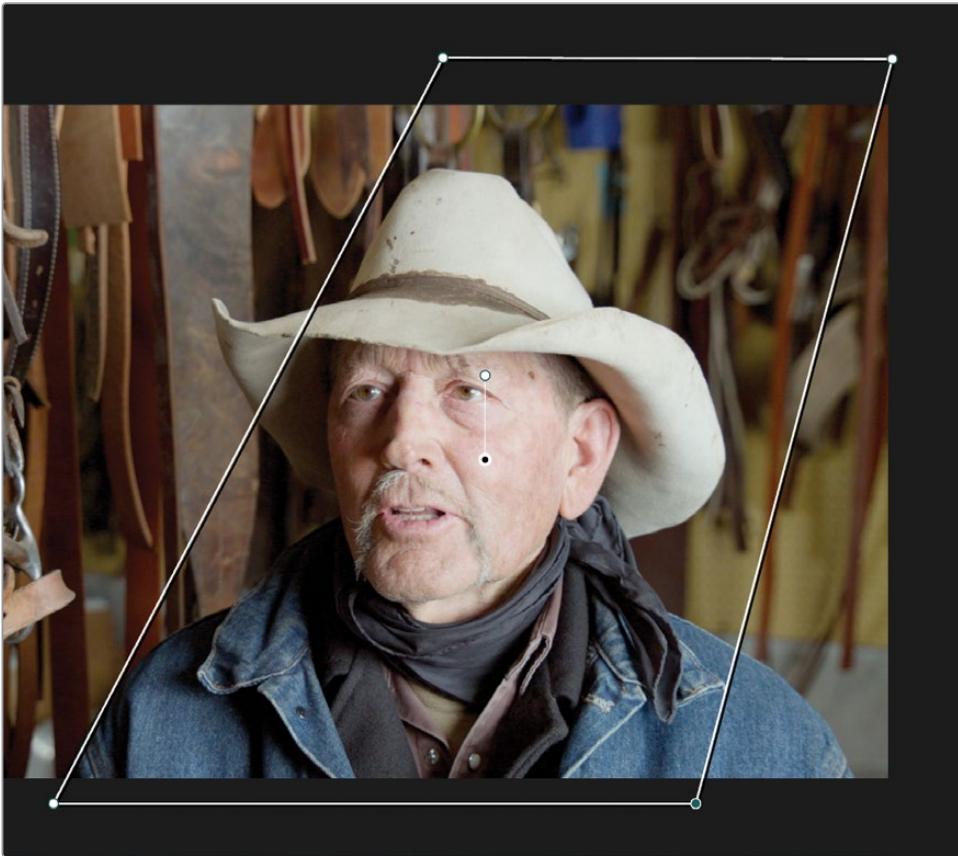


- 7 Ajoutez un deuxième point au-dessus de la bordure supérieure du viewer, presque aligné avec le nez du sujet. Une ligne diagonale apparaît dans l'image.



- 8 Ajoutez un autre point au même niveau sur la droite
- 9 Ajoutez un quatrième point en bas à droite pour créer une autre diagonale.

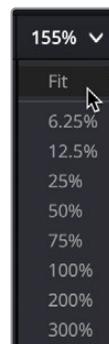
10 Cliquez de nouveau sur le premier point. La forme se referme.



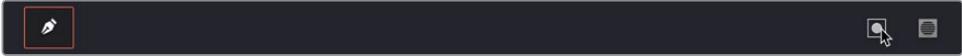
11 Pour que l'image remplisse de nouveau l'écran, cliquez sur le bouton de pourcentage en haut à gauche et choisissez Ajuster (Fit).

Si vous voulez ajuster un des points, vous pouvez simplement le sélectionner et le tirer où vous voulez. Le bouton central de souris permet de supprimer le point. Vous pouvez cliquer n'importe où sur la forme pour ajouter le point.

Vous allez maintenant assombrir la zone autour de l'objet. Pour le moment, tout changement sera appliqué à l'intérieur de la fenêtre. Vous pourriez utiliser un nœud inversé comme au chapitre précédent, mais ici, il serait plus facile d'inverser la PW.



- 12 Dans le menu Power Windows, cliquez sur le bouton Inverser (Invert) de la PW que vous venez d'utiliser. Cela inverse le masque. Ainsi, tout changement est appliqué à l'extérieur de la PW.



- 13 Dans le coin inférieur gauche du viewer, cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) à l'écran et choisissez Off dans le menu déroulant.
- 14 Dans la PW gauche, tirez la roue Master de l'Offset vers la gauche jusqu'à ce que les valeurs affichent 0.00. Vous verrez que les zones extérieures de la PW s'assombrissent.



Le rendu n'est pas réaliste, mais en adoucissant les bords, vous ajouterez des ombres de bonne qualité.

- 15 Dans les paramètres de PW, tirez le paramètre Soft 1 vers la droite jusqu'à 30.00, ou au niveau de votre choix pour obtenir des ombres réalistes.
- 16 Pour visualiser les changements appliqués au nœud 02, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour désactiver l'étalonnage du nœud, puis appuyez de nouveau sur le raccourci clavier pour le réactiver.

Le visage de l'homme est désormais mieux éclairé et l'arrière-plan est plus sombre. Si vous activez et désactivez l'étalonnage, vous remarquerez que vos yeux sont plus attirés par le visage quand l'étalonnage est activé.

Appliquer des corrections secondaires avec les courbes HSL

Les Power Window sont très pratiques quand vous disposez de zones bien définies à masquer. Cependant, si la zone n'est pas aussi bien définie, que la forme est trop compliquée à créer, ou si vous souhaitez uniquement modifier une couleur, il est préférable d'utiliser l'outil de courbe HSL.

- 1 Dans la page Étalonnage, sélectionnez le plan 02.



Ce plan est bien équilibré, mais le ciel est un peu terne. Il faut lui donner plus de luminosité, afin de dynamiser cette prise.

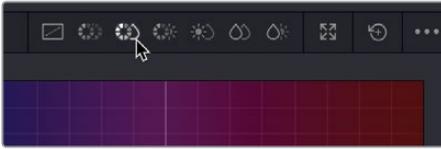
- 2 Faites un clic droit sur le nœud 01 dans l'éditeur de nœuds, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial), ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).
- 3 Faites un clic droit sur le nœud 02 et renommez-le **SKY SATURATION**.

La technique la plus simple pour appliquer une correction secondaire consiste à utiliser les courbes HSL. Les courbes HSL se trouvent dans la palette Courbes > Personnalisées (Curves > Custom).

- 4 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Courbes (Curves).



- 5 Dans le coin supérieur droit de la palette Courbes (Curves), cliquez sur le troisième bouton à gauche correspondant à la courbe Hue vs Sat.



Les boutons dans le coin supérieur droit de la fenêtre permettent d'accéder à différentes courbes. Le nom de chaque courbe indique les éléments qu'elle cible et la façon dont les réglages seront appliqués. Dans ce cas, Hue vs Sat sélectionne une teinte de l'image et ajuste sa saturation.

Dans le cas présent, la couleur du ciel étant la bonne, il faut simplement le saturer.

- 6 Dans le viewer, cliquez sur le ciel, au milieu de l'image.



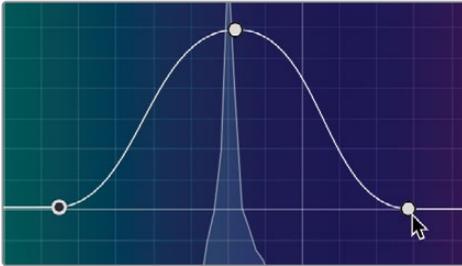
Vous remarquez alors que trois points apparaissent sur la ligne dans la fenêtre Hue vs Sat. Le point du milieu représente la teinte exacte sélectionnée. Les deux points externes définissent l'étendue de la teinte dont la saturation sera modifiée.

- 7 Tirez le point du milieu jusqu'à ce que le bleu du ciel soit plus éclatant.

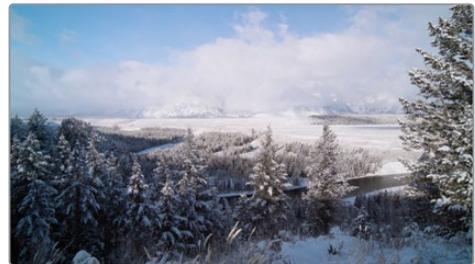


Comme la gamme tonale est large, faites attention à sélectionner toutes les teintes du ciel. Vous pouvez utiliser les deux points de contrôle externes dans le graphique HSL pour augmenter la plage de la teinte, et ainsi inclure davantage de nuances de bleu.

- 8 Tirez les deux points de contrôle afin d'élargir la sélection de la teinte. Positionnez le point à gauche, juste avant la teinte cyan, et à droite, juste avant la teinte magenta.



- 9 Pour voir le changement de saturation, appuyez sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour désactiver la courbe HLS, puis appuyez de nouveau sur le raccourci clavier pour la réactiver.



Avant le changement de saturation (gauche) et après le changement de saturation (droit).

Le ciel est déjà plus éclatant, même s'il est encore un peu terne. Il va falloir l'assombrir pour lui donner un effet un peu plus dramatique.

- 10 Faites un clic droit sur le nœud 02 dans l'éditeur de nœuds, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial), ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).
- 11 Renommez le nœud SKY BRIGHTNESS.
- 12 Dans la fenêtre des courbes, cliquez sur le quatrième bouton à partir de la gauche qui représente la courbe Hue vs Lum.

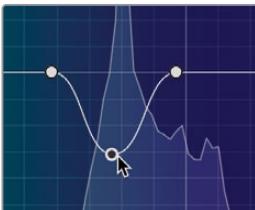


La courbe Hue vs Lum permet de régler la luminosité d'une couleur spécifique, dans ce cas, le bleu du ciel.

- 13 Dans le viewer, cliquez sur le ciel en haut à gauche où la couleur semble saturée.



- 14 Les trois points apparaissent sur la courbe. Tirez le point du milieu de trois cases vers le bas afin d'assombrir le ciel.



ASTUCE Si vous voulez déplacer le point vers le haut et vers le bas sans toucher à sa position horizontale, vous pouvez cliquer et tirer le paramètre Gain de lum (Lum Gain) pour déplacer uniquement le point vertical.

Vous allez peut-être commencer à voir apparaître du bruit dans le ciel. Cela est dû au fait que la sélection n'ajuste pas suffisamment de teintes bleues, laissant certains pixels plus sombres que d'autres. Il faut sélectionner davantage de teintes de bleu pour supprimer le bruit.

- 15 Tirez le point gauche loin du point central jusqu'à ce qu'il soit dans la teinte verte, et tirez le point de droite jusqu'à la couleur magenta. Le ciel ne devrait plus contenir de bruit.

- 16 Désactivez les nœuds 02 et 03 pour voir le ciel avant les changements.



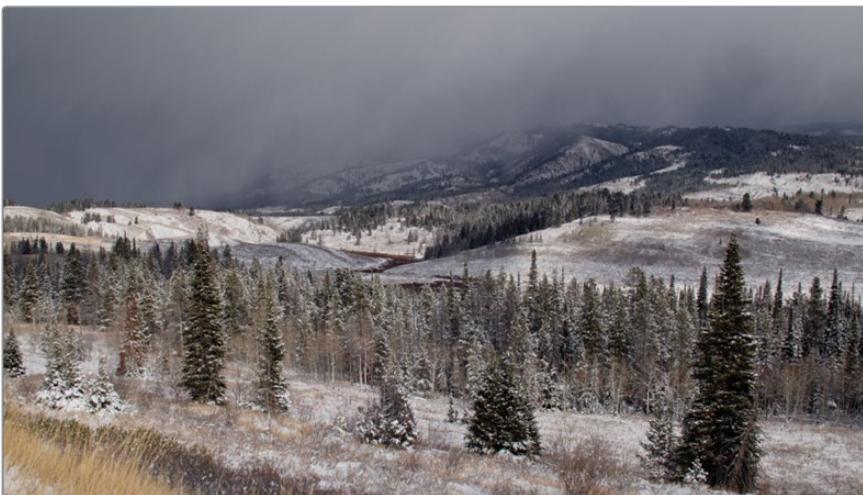
Avant modification du ciel (gauche) et après modification du ciel (droit).

Faire des réglages rapides avec l'outil Déformation Couleur

Les calculs qui génèrent les courbes HSL créent un résultat plus lisse et plus naturel. Par contre, vous ne pouvez appliquer les modifications qu'à un seul paramètre à la fois. Dans le chapitre précédent, une courbe permettait de régler la saturation de couleur, tandis qu'une autre courbe permettait de régler la luminosité.

L'outil Déformation Couleur (Color Warper) permet de régler deux paramètres à la fois, grâce à une grille des points réglables. Vous pouvez notamment changer la saturation, mais également la couleur en réglant la teinte simultanément. Cela rend l'étalonnage plus rapide et plus intuitif.

- 1 Sélectionnez le plan 03 dans la timeline. Un deuxième nœud a été ajouté : GRASS.

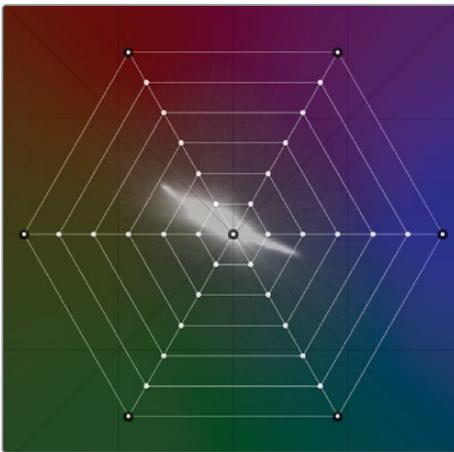


Dans cette prise, l'herbe et les autres éléments verts sont un peu trop marron. Vous allez donc modifier cela en changeant la teinte de marron à vert, et en augmentant la saturation.

- 2 Vérifiez que le deuxième nœud est sélectionné.
- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Déformation Couleur (Color Warper).



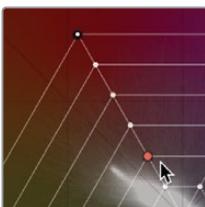
L'outil Déformation Couleur (Color Warper) sera affiché dans la fenêtre du milieu et par défaut est divisé en 6 sections séparées. Chaque section inclut plusieurs points qui peuvent être tirés pour changer la couleur et la saturation de l'image.



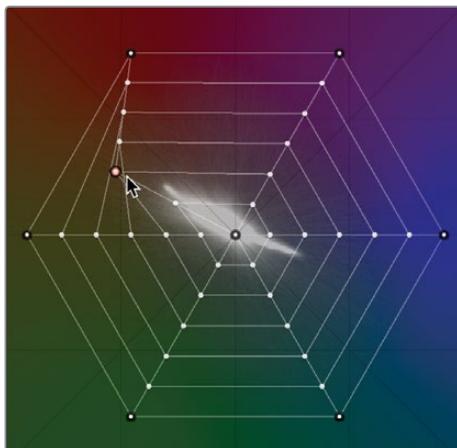
- 4 Positionnez le pointeur de la souris sur le viewer, l'outil Sélecteur (Qualifier) s'active. Sélectionnez l'herbe en bas à gauche de l'image.



- 5 Alors que vous faites cela, vous verrez qu'un point de contrôle a été sélectionné dans l'outil Déformation Couleur (Color Warper).



- 6 Avec le sélecteur, cliquez et tirez l'outil vers la gauche jusqu'à ce que l'herbe soit plus verte et moins saturée. Le réglage de l'outil Déformation doit ressembler à l'image ci-dessous.



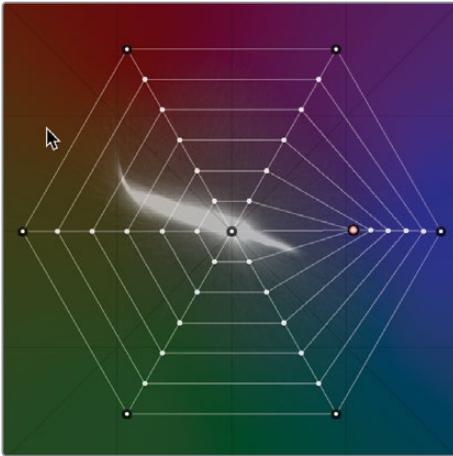
En tirant la sélection loin du centre de l'outil, davantage de saturation est ajoutée à la zone de sélection. En tirant la sélection sur une teinte différente, l'outil change la couleur de la sélection. Ces deux ajustements sont réalisés simultanément.

Vous pourriez faire une sélection un peu plus précise du ciel.

- 7 Ajoutez un troisième nœud en faisant un clic droit sur le nœud 02 et choisissez Ajouter un nœud correcteur en série (Add Serial) ou appuyez sur Opt-S (macOS) ou Alt-S (Windows).
- 8 Renommez ce nœud **SKY**.
- 9 Assurez-vous que la fenêtre Déformation Couleur (Color Warper) est toujours visible.
- 10 Sélectionnez le ciel en haut à gauche du viewer, et le point de contrôle orange apparaîtra.

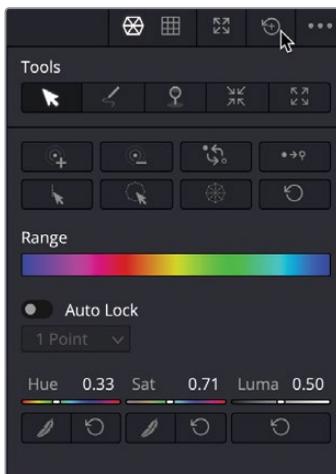


- 11 Cette fois-ci, cliquez sur le point de contrôle dans l'outil, et tirez-le vers le bleu, jusqu'à ce qu'il croise la ligne suivante. La nuance de bleu du ciel sera de plus en plus profonde et saturée.



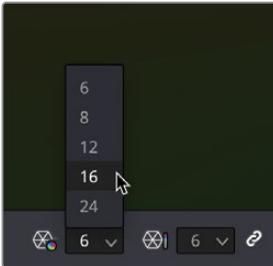
Par contre, les nuages ont à leur tour pris une teinte bleutée. Il va falloir affiner cela.

- 12 Faites un clic droit sur le point de contrôle sélectionné pour le réinitialiser ou cliquez sur le bouton de réinitialisation dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Déformation Couleur (Color Warper).

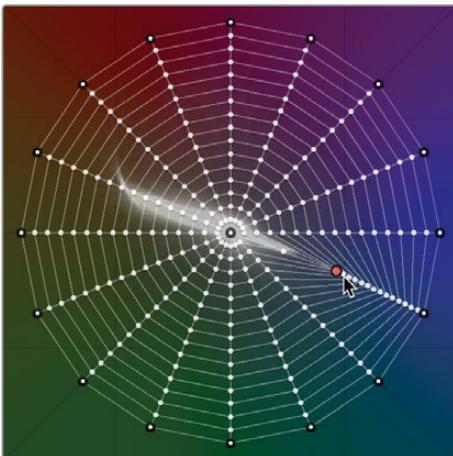


Pour que cet outil soit plus précis, il faut ajouter des points de contrôle qui affineront la sélection.

- 13** En bas à gauche de la fenêtre, cliquez sur la commande de résolution. Choisissez l'option 16. L'outil se divise maintenant en plusieurs sections comportant beaucoup plus de points de contrôle.



- 14** Sélectionnez le ciel en haut à gauche du viewer, et le point d'ancrage orange apparaît dans l'outil.
- 15** Tirez le point de contrôle sur la ligne vers la section bleue/verte de l'outil.



Et voilà, le ciel est désormais plus sombre, et toute teinte de bleu a disparu des nuages et du sol. Le rendu est beaucoup plus naturel.



Les courbes HSL et l'outil Déformation Couleur créent des résultats fluides et naturels qui sont beaucoup plus difficiles à obtenir avec d'autres méthodes. Par contre, vous

ne pouvez appliquer qu'un seul réglage avec les courbes HSL et deux avec l'outil Déformation Couleur. Mais alors, comment faire si vous voulez une sélection encore plus précise ? Voyons une méthode plus complexe pour réaliser une sélection.

Sélectionner des zones avec le sélecteur

La palette Sélecteur (Qualifier) permet elle aussi d'isoler une couleur pour appliquer une correction colorimétrique secondaire. Par rapport aux courbes HSL, cette palette est plus sophistiquée. Le sélecteur permet de sélectionner une couleur en fonction de sa teinte, de sa luminosité et de sa saturation. Ce niveau de contrôle permet de réaliser des mattes précis même lorsque d'autres éléments de l'image sont d'une couleur identique.

ASTUCE Les sélecteurs ne sont pas des outils d'étalonnage, ils permettent uniquement de créer des mattes. Les modifications apportées n'apparaissent que lorsque vous modifiez les réglages liés aux images sélectionnées.

- 1 Dans la timeline, sélectionnez la vignette 12.



La prise comporte un tracteur vert, qui attire un peu trop l'attention. Il serait préférable de l'assombrir légèrement ou même de changer sa couleur pour qu'il se fonde mieux dans le décor. En utilisant le sélecteur, vous pouvez isoler cette couleur, puis la régler comme vous voulez.

- 2 Faites un clic droit sur le nœud 02, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial).
- 3 Faites un clic droit sur le nœud 03, puis renommez-le **LOADER**.
- 4 Dans la barre d'outils située au milieu de l'interface, cliquez sur l'icône Sélecteur (Qualifier).



Le sélecteur est très utile pour isoler des couleurs spécifiques, car il cible la teinte, la saturation et la luminance. Le sélecteur peut être utilisé comme un incrustateur chroma. Avec la pipette, vous pouvez cliquer sur la zone que vous voulez. C'est elle que vous allez modifier.

Il existe différents types de sélecteurs. Dans ce cas, vous allez utiliser le sélecteur 3D.

- 5 Dans le coin supérieur droit de la fenêtre, cliquez sur le quatrième bouton. Il s'agit de l'outil Sélecteur 3D (3D Qualifier).



- 6 Dans le viewer, cliquez et tirez l'outil juste au-dessus du trou, au niveau du pli du bras avant. Quand vous dessinez, l'image passe en noir et blanc. La zone blanche sera la zone sélectionnée (l'incrustation), et la zone noire la zone exclue de la sélection.



ASTUCE Pour le moment, on ne cherche pas à faire une sélection parfaite. Il faut simplement vérifier qu'une partie importante de la zone que vous voulez ajuster est incluse dans le sélecteur.

Une fois que vous avez terminé la sélection, le viewer affiche une ligne bleue qui représente la sélection.

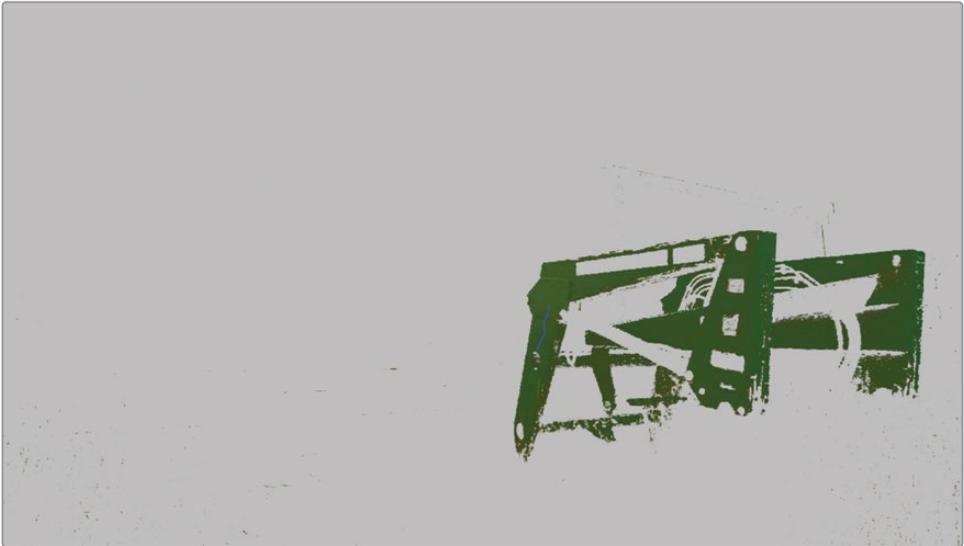


L'étape suivante consiste à affiner et à nettoyer la sélection. Pour ce faire, vous devez tout d'abord changer le type d'affichage de l'image afin d'avoir une idée plus claire de votre sélection.

- 7 En haut à gauche du viewer, appuyez sur l'icône Masque (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H.



Vous voyez maintenant les pixels que vous avez sélectionnés. Ceux qui ne sont pas sélectionnés sont grisés. Le but consiste à griser toute l'image, à l'exception du tracteur.



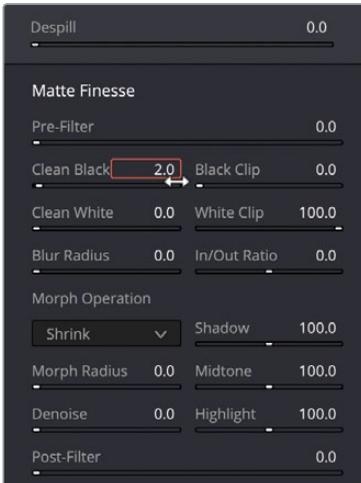
La sélection a isolé le tracteur du reste de la prise, par contre, elle comporte beaucoup de bruit.

- 8 Appuyez sur la barre d'espace pour lire le plan avec le bouton Masque allumé. La sélection comporte beaucoup de bruit.

Il est préférable de le lisser autant que possible de manière à rendre la sélection « invisible ».

REMARQUE La qualité de la sélection réalisée à l'aide de l'outil Sélectionneur (Qualifier) peut dépendre de la qualité des images et de l'outil. Si vous utilisez des fichiers très compressés, tel que le codec H.264, le sélectionneur ne dispose pas de suffisamment d'informations sur la couleur, entraînant ainsi des sélections inégales. Avec des fichiers haute résolution, tels que le Blackmagic RAW, les sélections seront plus fines parce que vous disposez de davantage d'informations.

- 9 Dans la section Ajustement du matte (Matte Finesse) à droite de la fenêtre Sélecteur (Qualifier), réglez le paramètre Nettoyer Noirs (Clean Black) sur 2.0. Cela permet de nettoyer la zone qui comporte du noir, de façon à exclure les éléments non désirés de la sélection.



- 10 Réglez le paramètre Nettoyer Blancs (Clean White) sur 15. Cela permet de nettoyer la zone d'incrustation, de remplir les trous apparents, et de lisser la sélection.



- 11 Réglez le Rayon du flou (Blur Radius) sur 20 pour adoucir la sélection générale et lisser les bords.

ASTUCE N'exagérez pas trop le Rayon du flou, sinon, la zone sélectionnée pourrait laisser apparaître l'image d'en dessous.

La sélection est désormais bien meilleure, mais il y a encore un peu de bruit dans la couleur. Voyons si cela peut être harmonisé.

- 12 Dans les commandes Sélecteur (Qualifier), réglez le paramètre Réduction du bruit (Denoise) autour de 5.0, afin d'améliorer l'incrustation.



La sélection du tracteur devrait déjà être meilleure. Même s'il y a encore un peu de bruit dans la sélection, vous pouvez commencer à apporter des modifications et voir si le bruit est encore visible dans la prise.



- 13 En haut à gauche du viewer, appuyez sur l'icône Masque (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H.

- 14 Tirez le champ Teinte (Hue) en bas à droite, juste sous la section Offset, pour modifier la couleur du tracteur. Réglez le paramètre sur 15 pour avoir une teinte bleutée.



- 15 Ce tracteur en bleu attire un peu moins l'attention qu'avant, mais il est encore un peu trop voyant.
- 16 Dans la section Offset, réglez la roue Master sur 18.00 pour réduire la luminosité de la zone sélectionnée.

Maintenant que la couleur bleue est plus terne, l'élément est beaucoup moins visible.

- 17 Dans la fenêtre gauche, réglez le paramètre Saturation afin de rendre le bleu légèrement plus terne. Réglez le paramètre sur 40.



Avec le sélecteur, vous avez utilisé les informations de teinte, de saturation et de luminance de l'image pour isoler une zone spécifique. En utilisant le sélecteur de cette manière, vous changez la couleur des objets, ajoutez certaines teintes dans une zone précise, ou encore vous rendez la sélection plus claire ou plus sombre. Le sélecteur permet de sélectionner de façon très précise des éléments de l'image.



Combiner le sélecteur et les Power Window

Vous pouvez aussi affiner la sélection en utilisant ces deux outils conjointement. En effet, il n'est pas rare qu'une image comporte plusieurs éléments d'une même teinte. Au lieu de nettoyer les zones de l'image sélectionnées involontairement par le masque (ce qui pourrait d'ailleurs détériorer sa qualité), il est parfois préférable d'utiliser les Power Window.

- 1 Sélectionnez le plan 13 dans la timeline.

Le plan a déjà été équilibré, par contre, le côté droit du visage de la femme est un peu lumineux. Il va falloir modifier cela avec le sélecteur et une Power Window.

Le plan comporte déjà les nœuds qui vont permettre de terminer l'étalonnage.

- 2 Sélectionnez le nœud 02 QUALIFIER dans l'éditeur de nœuds.
- 3 Cliquez sur le bouton Sélecteur 3D (3D Qualifier).
- 4 Dans le viewer, tirez l'outil du centre de la zone lumineuse (la joue), jusqu'au bord du visage. Continuez jusqu'à ce que toute cette partie de l'image soit sélectionnée. Ne vous inquiétez pas trop si le chapeau ou d'autres zones ont été sélectionnés.



Le chemin que vous dessinez est visible dans le viewer. Il pourrait vous distraire, il est donc préférable de le désactiver.

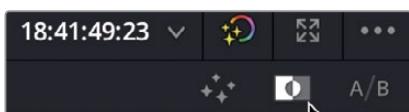
- 5 Dans la fenêtre Sélecteur 3D (Qualifier 3D), cliquez sur Afficher les traits (Show Paths) pour les masquer.



- 6 En haut à gauche du viewer, appuyez sur l'icône Masque (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H.

Dans cet affichage, la zone de sélection est un peu difficile à voir. Vous allez pouvoir changer cela pour avoir un meilleur aperçu.

- 7 Dans le coin supérieur droit du viewer, sélectionnez Masque N/B (Highlight Black/White) pour afficher l'incrustation, comme avec l'aperçu du Sélecteur 3D (Qualifier 3D).



Comme vous le voyez, l'incrustation comporte du bruit, il faut donc l'affiner.

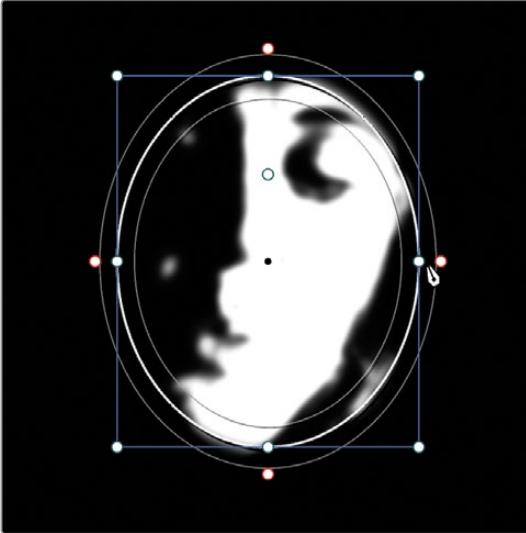
- 8 Cliquez et tirez le paramètre Nettoyer Blancs (Clean White) jusqu'à ce que la sélection autour du visage comporte moins de bruit (environ 67).
- 9 Adoucissez la sélection en réglant Rayon du Flou (Blur Radius) sur 70. La sélection devrait déjà être de meilleure qualité.

Même si la sélection du visage est plus propre, elle inclut encore une partie du chapeau et des cheveux. Vous pourriez toucher le sélecteur pour supprimer ces éléments, mais un moyen plus rapide et plus facile consiste à les supprimer à l'aide de Power Window.

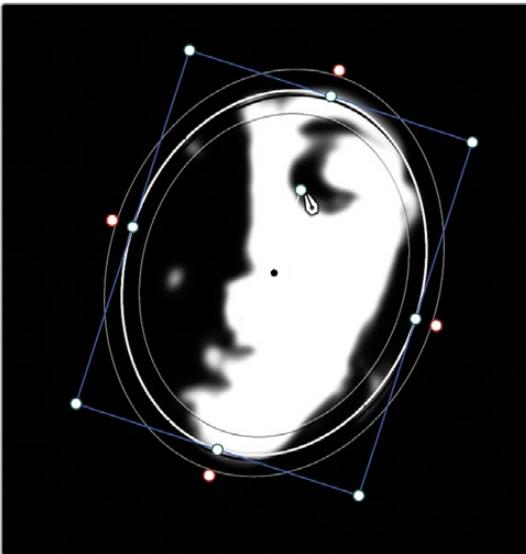
- 10 Au centre de la barre d'outils, cliquez sur le bouton Power Window.
- 11 Choisissez l'option circulaire. Elle apparaît dans le viewer.

Comme vous pouvez le voir, la combinaison de la PW et du sélecteur permet de supprimer les zones situées en dehors de la PW. Il faut encore l'ajuster pour que seul le visage soit sélectionné.

- 12 Cliquez et tirez le point central vers la gauche. Réduisez la PW jusqu'à ce qu'elle touche les sourcils de la femme.

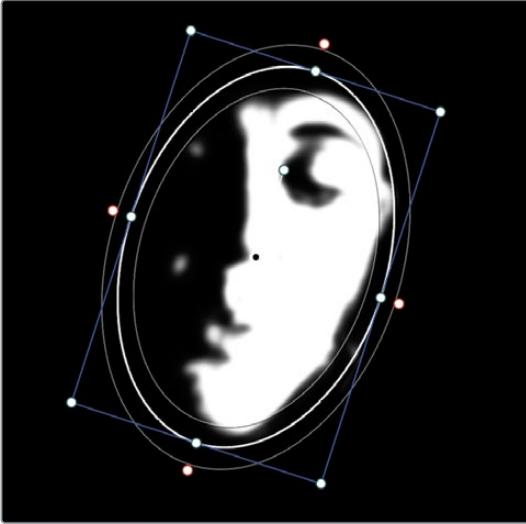


- 13 Cliquez et tirez la poignée du point d'ancrage dans la fenêtre, et faites-la pivoter vers la droite. Vous pouvez aussi cliquer et tirer le paramètre Rotation vers la droite dans les outils Transformation (Transform) de la PW.



- 14 La rotation doit être de 15°.
- 15 Cliquez dans la fenêtre du viewer, et tirez-la vers la gauche pour supprimer les cheveux qui sont encore présents.

- 16 Cliquez et tirez le point de contrôle central en haut et en bas de la PW pour que tout le visage soit sélectionné.



- 17 Appuyez sur le bouton Masque (Highlight) ou appuyez sur Majuscule-H pour désactiver cet affichage.

En utilisant conjointement le sélecteur et les Power Window, vous pouvez effectuer une sélection rapide des zones de l'image en fonction de leur teinte, tout en excluant rapidement les éléments qui interfèrent avec votre sélection. Grâce à ces deux outils, vous n'êtes pas obligé de dessiner une Power Window trop précise autour de la boîte ou de vous fatiguer à peaufiner le sélecteur. Cette solution permet de gagner du temps et de créer des incrustations très précises.

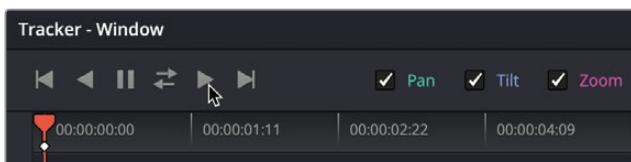
Utiliser le tracker

Maintenant que le visage a été bien isolé, il faut s'assurer que les modifications seront appliquées dans toute la prise. Une des méthodes pour y parvenir consiste à utiliser le tracker DaVinci Resolve. La page Étalonnage comprend l'outil de tracking Perspective 3D qui suit non seulement le mouvement des objets, mais qui analyse aussi les changements d'angle de rotation ou de perspective. Vous pouvez donc tracker les mouvements les plus insolites.

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Tracker.



- 2 Veillez à ce que la tête de lecture se trouve au début du plan.
Cet outil permet de suivre le mouvement des objets dans un plan. Vous pouvez activer et désactiver le type de tracking en cochant ou décochant les paramètres proposés en haut de la fenêtre. Pour cette piste, vous pouvez laisser les paramètres tels quels.
- 3 Pour démarrer le suivi, il suffit d'appuyer sur le bouton de lecture Tracking vers l'avant (Track Forward). Le tracker permet à la Power Window de suivre son visage quand elle bouge.



- 4 Une fois le tracking terminé, cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) en bas à gauche du viewer et choisissez Off dans le menu déroulant pour masquer le contour de la PW.

ASTUCE Vous pouvez appuyer sur Majuscule-` (accent grave) pour masquer la surimpression.

Maintenant que la sélection est satisfaisante, vous allez devoir adoucir la lumière sur le visage de la femme.

- 5 Sur la roue Master de l'Offset, cliquez et tirez vers la gauche jusqu'à ce que la luminosité des zones sélectionnées ressemble davantage au reste du visage. Le paramètre doit être réglé autour de 15.00.
- 6 Dans les commandes Offset, tirez la plage circulaire de la roue colorimétrique vers une teinte orange. Une modification très légère est nécessaire.
- 7 Désactivez le nœud 02 en cliquant sur le chiffre, ou en appuyant sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows).

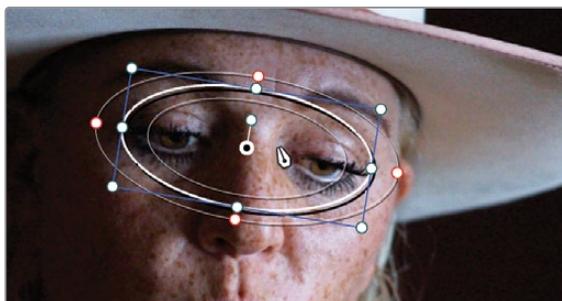
Vous voyez que l'éclairage est plus harmonieux, et comme vous avez soigneusement appliqué la sélection avec une PW trackée, la modification est invisible si vous ne la désactivez pas.



Prise non modifiée (gauche) Prise modifiée (droite).

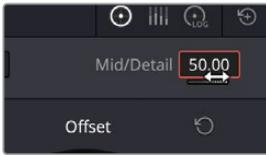
Il reste encore une modification à apporter dans cette prise. Comme les yeux sont en général le point central des plans où l'on voit des personnes, vous pouvez améliorer encore la prise en augmentant la luminosité sur les yeux avec une Power Window et un tracking.

- 8 Cliquez sur le bouton Surimpression en bas à gauche du viewer. Choisissez Power Windows dans le menu déroulant pour afficher le contour de la fenêtre.
- 9 Vérifiez que vous êtes bien sur la première image du plan.
- 10 Sélectionnez le nœud 03 EYES.
- 11 Dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône Windows (Power Window).
Nous allons de nouveau utiliser la Power Window circulaire pour nous concentrer sur les yeux.
- 12 Dans la palette Power Window, cliquez sur Circulaire (Circle).
- 13 Dans le viewer, faites glisser le cercle sur les yeux afin que le centre soit positionné sur le nez.
- 14 Utilisez les poignées blanches pour réduire la taille de la Power Window et la rendre plus ovale. Utilisez les poignées des points d'ancrage pour aligner la PW avec l'angle de l'œil.



- 15 Utilisez la commande Soft 1 pour régler l'adoucissement sur 5.
- 16 Sélectionnez la palette Tracker.
- 17 Cliquez sur le tracking vers l'avant (Forward).
Vous allez maintenant utiliser cette Power Window et éclaircir les yeux à l'aide de la roue Master du gamma.
- 18 Dans les commandes primaires, tirez la roue Master du gamma vers la droite (autour de 0.05) pour éclaircir légèrement les yeux.

- 19 Au-dessus de ces commandes, augmentez le champ Détails, également appelé *contraste local* ou *clarté*. Tirez le paramètre jusqu'à 50.00.



- 20 Cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) en bas à gauche du viewer. Choisissez Off dans le menu déroulant ou appuyez sur Majuscule-` pour masquer le contour de la fenêtre.
- 21 Appuyez plusieurs fois sur Command-D (macOS) ou Ctrl-D (Windows) pour activer et désactiver le nœud des yeux. Comparez le résultat.



Avant (gauche) et après (droite).

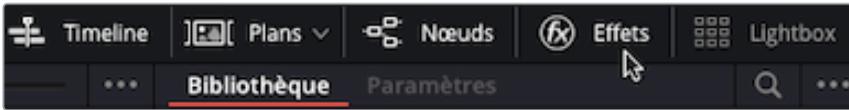
Le tracker est un outil très utile pour les corrections colorimétriques secondaires. Malgré sa simplicité d'utilisation, cette palette est extrêmement puissante.

Appliquer des Resolve FX dans la page Étalonnage

Tout comme sur la page Cut, Montage et Fusion, la page Étalonnage comprend de nombreux effets Resolve FX (flou, éclat, grain du film et facteur de flare). Ils peuvent être appliqués à toute l'image, ou sur la page Étalonnage, vous pouvez les associer avec les Power Window pour appliquer seulement l'effet à une zone de l'image. Vous allez commencer par appliquer un effet sur toute l'image.

- 1 Sélectionnez le plan 11 dans la timeline.
- 2 Faites un clic droit sur le nœud 02, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node > Add Serial).

- 3 En haut à droite, cliquez sur le bouton Effets (Effects) pour afficher les effets Resolve FX que vous pouvez utiliser sur la page Étalonnage.



Il faudrait rendre le tracteur et les montagnes un peu plus nets, et flouter légèrement l'avant-plan et le ciel.

- 4 Faites défiler les effets jusqu'au groupe Resolve FX Style (Stylize). Dans cette catégorie, vous trouverez l'effet Vignette.

ASTUCE Certains Resolve FX sont uniquement disponibles sur DaVinci Resolve Studio. Vous pouvez toutefois les appliquer avec la version gratuite, mais un filigrane apparaîtra.



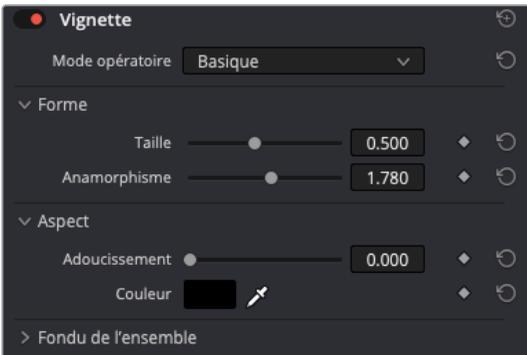
- 5 Faites glisser-déplacer l'effet Vignette sur le nœud 03.



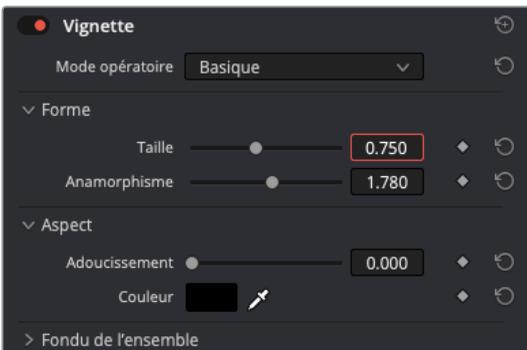
ASTUCE Si vous ne voyez pas le nœud 03, cliquez sur le bouton central de la souris et tirez-la afin de recadrer la structure nodale.

Vous verrez désormais l'effet Vignette sur le nœud et dans la prise. Le panneau Open FX ouvre l'onglet Paramètres (Settings) pour contrôler l'effet qui se trouve sur le nœud.

- 6 Pour vous donner une meilleure idée de la forme de la vignette, réglez Adoucissement (Softness) sur 0 dans l'onglet Paramètres.



- 7 Réglez la taille de la vignette en tirant le paramètre Taille (Size) vers la droite, afin que la zone foncée recouvre moins l'image. La valeur doit se situer autour de 0.75.



- 8 Réglez la largeur de la vignette en réglant le paramètre Anamorphisme sur 2.2.

Maintenant que la vignette est à la bonne taille, l'adoucissement peut être réglé pour que le contour soit moins visible.

- 9 Tirez le paramètre Adoucissement (Softness) vers la droite pour augmenter le flou sur le contour. La valeur doit se situer autour de 0.4.



ASTUCE Vous pouvez appliquer un Resolve FX par nœud. Pour supprimer un Resolve FX d'un nœud, faites un clic droit sur le nœud et choisissez Supprimer le plug-in OFX (Remove OFX Plug-In).

Vous pouvez aussi ajouter un effet sur une partie spécifique de l'image en utilisant les PW.

- 10 Sélectionnez le plan 08 dans la timeline.

Le plan a déjà une belle profondeur de champ, car la femme à l'avant-plan est plus nette que la personne en arrière-plan. Vous allez encore accentuer la profondeur de champ.

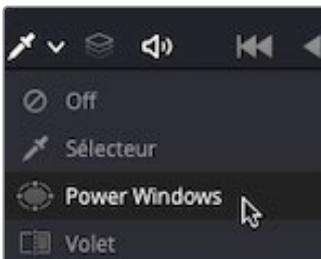
- 11 Dans le panneau Effets, sous la section Resolve FX Flou (Blur), tirez le Flou gaussien (Gaussian Blur) sur le nœud 02.



- 12 Dans la palette du centre de la barre d'outils, cliquez sur l'icône Windows et sélectionnez la PW circulaire.

La PW n'est peut-être pas visible dans le viewer, parce que, par défaut, l'affichage est réglé sur l'effet.

- 13 Cliquez sur le bouton Surimpression (Overlay) en bas à gauche du viewer, et choisissez PW.



- 14 Dans la PW circulaire, inversez la sélection. La zone hors PW devient floue.

- 15** Utilisez les poignées blanches du haut, du bas et des côtés pour créer une grande fenêtre qui recouvre la femme au premier plan. Vous allez peut-être devoir zoomer dans le viewer. Utilisez la poignée du point d'ancrage pour faire pivoter la PW légèrement, afin de rendre l'arrière-plan aussi flou que possible.



- 16** Réglez l'adoucissement de la fenêtre en cliquant et en tirant les points de contrôle roses dans l'interface, ou en réglant le paramètre Soft 1.

Une bonne compréhension des outils Sélecteur (Qualifier), Power Window, Effets et Tracker vous permet d'appliquer des corrections secondaires précises à vos images. Mais c'est lorsque vous les utilisez ensemble que leur potentiel est décuplé.

Révision

- 1 À quoi sert le bouton Masque (Highlight) situé en haut à gauche du viewer de la page Étalonnage ?
- 2 Vrai ou faux ? L'outil Déformation Couleur peut être divisé en plusieurs sections pour offrir un contrôle plus précis.
- 3 Dans la page Étalonnage, à quoi sert le nœud inversé (Outside node) ?
- 4 Quel outil permet de créer une PW en forme personnalisée ?
- 5 Sur la page Étalonnage, où se trouve le Flou gaussien ?

Réponses

- 1 Le bouton Masque (Highlight) situé en haut à gauche du viewer de la page Étalonnage affiche les pixels sélectionnés par le sélecteur ou par la Power Window. Cette zone de sélection reste inchangée jusqu'à ce que vous y apportiez des modifications. Les zones qui ne sont pas sélectionnées sont affichées en gris et ne sont pas affectées par les changements de couleur apportés.
- 2 Vrai. L'outil Déformation Couleur peut être divisé en 6, 8, 12, 16 et 24 sections.
- 3 Le nœud inversé copie le canal alpha du nœud précédent et inverse la sélection.
- 4 L'outil Courbe (Curve) permet d'ajouter des points dans le viewer pour créer une forme personnalisée.
- 5 Sur la page Étalonnage, tous les effets ResolveFX et les effets tiers se trouvent dans la palette OpenFX.

Chapitre 5

Gestion des étalonnages

Quand vous réalisez l'étalonnage, vous travaillez souvent sur un plan à la fois. Mais les timelines peuvent contenir plusieurs centaines de plans, chacun avec son propre étalonnage. Il est donc important de bien gérer l'organisation des étalonnages, afin de ne pas en oublier et de gagner du temps. Par exemple, si vous avez plusieurs prises d'une même scène, vous pourriez copier l'étalonnage et le coller sur d'autres plans de la timeline. Vous passez également beaucoup de temps à créer des étalonnages qui répondront aux besoins de votre projet. Ils pourront alors être réutilisés, car les étalonnages peuvent être sauvegardés, exportés et importés dans différents projets.

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à identifier les plans non étalonnés, copier et coller les étalonnages, mais aussi les sauvegarder avec les images de référence, les faire correspondre aux images de référence, utiliser et sauvegarder les LUT et les prévisualiser pour vous aider à prendre des décisions.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Identifier les plans non étalonnés	228
Copier les étalonnages	230
Travailler avec des images de référence	233
Importer et exporter des étalonnages	239
Utiliser les LUT	243
Prendre des décisions créatives	251
Révision	253

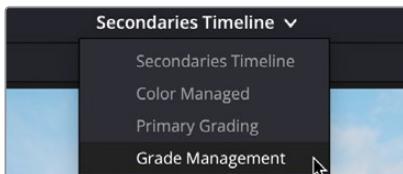
Identifier les plans non étalonnés

Quand vous étalonnez votre timeline, l'une des choses les plus importantes, est de s'assurer que tous les plans sont étalonnés. Un plan qui ne le serait pas, serait alors très visible, en particulier dans une scène où le rendu est caractéristique. Il est possible qu'une timeline contienne plusieurs centaines de prises, dont certaines ont pu être ajoutées après le début de l'étalonnage. Il peut donc être difficile de savoir quel prise est étalonnée ou non.

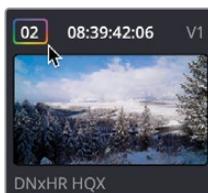
La page Étalonnage comprend des outils qui peuvent vous y aider.

Pour commencer ce chapitre, vous allez ouvrir une nouvelle timeline qui comprend déjà des étalonnages.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve 18. S'il n'est pas déjà ouvert, ouvrez le projet Wyoming Cattle Ranch sur lequel vous avez travaillé jusqu'à présent.
- 2 Allez sur la page Étalonnage, et au-dessus du viewer, cliquez sur la flèche déroulante pour sélectionner la timeline Grade Management.



- 3 Vous pouvez identifier les plans sur lesquels des étalonnages ont été appliqués à l'aide du contour coloré autour des numéros des plans.



Imaginez maintenant que vous travailliez sur une très longue timeline. Il serait chronophage de devoir faire défiler toutes les vignettes pour vérifier si un étalonnage a été appliqué à chaque plan. Il faut donc une solution plus rapide. Ici, vous allez utiliser le filtre Plans (Clips).

- 4 Dans le coin supérieur droit de l'interface, cliquez sur la flèche déroulante du bouton Plans (Clips).



Un menu apparaît, affichant toutes les options de filtrage des plans.

ASTUCE Le filtre Plans (Clips) permet d'identifier les prises de différentes manières. Vous pouvez utiliser les métadonnées, par exemple les mots clés que vous avez utilisés précédemment, que le plan ait ou non un effet Resolve appliqué ou une fréquence d'images différente. Il existe de nombreuses options.

- 5 Dans ces options, cliquez sur Plans non étalonnés (Ungraded clips).



Vous verrez moins de vignettes dans l'interface. Vous voyez désormais tous les plans de la timeline qui ne comportent pas d'étalonnage.

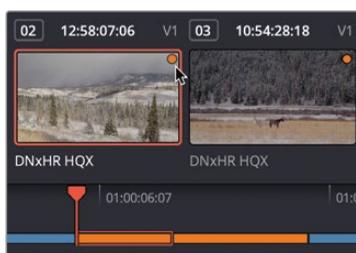
ASTUCE Si les vignettes ont disparu, c'est peut-être parce que vous avez cliqué sur le bouton Plans (Clips) et non sur la flèche du menu. Dans ce cas, cliquez de nouveau sur le bouton, puis cliquez sur la flèche du menu.

Même si les plans sont désormais visibles, cet affichage n'est pas idéal pour avoir une vue d'ensemble de votre timeline ou pour faire correspondre les prises non étalonnées aux prises étalonnées. Dans ce cas, vous pouvez donner une couleur à vos plans pour identifier ceux qui ne sont pas étalonnés sur la timeline.

- En affichage par vignette, sélectionnez le plan 02 dans la timeline. Vous pouvez ignorer le graphique, car il n'a pas besoin d'être corrigé.
- Maintenez la touche Majuscule enfoncée et sélectionnez le plan 12. Un contour rouge apparaît autour des vignettes sélectionnées.



- Avec le pointeur de la souris sur l'une d'elles, faites un clic droit et choisissez Couleur du plan > Orange. Chaque vignette comporte désormais un point orange en haut à gauche, mais les plans de la timeline ont changé de couleur.



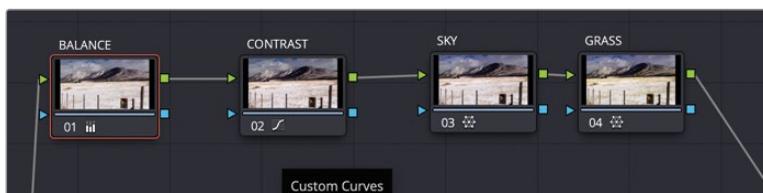
- Cliquez sur la flèche vers le bas du bouton Plans (Clips), et dans le menu, choisissez Tous les plans (All Clips).
Toute la timeline est désormais visible, avec des plans non étalonnés entourés d'orange. Il est désormais plus facile de voir les plans étalonnés et ceux qui ne le sont pas.

Copier les étalonnages

Si la prise a été utilisée plusieurs fois dans la timeline, par exemple dans une interview qui comporte de nombreuses sections d'un même plan, vous n'aurez pas besoin d'étalonner chaque plan de zéro, car l'étalonnage sera presque identique. De la même façon, si vous avez plusieurs prises d'un même environnement, les étalonnages des prises seront très certainement similaires.

Comme c'est le cas ici, vous pouvez facilement copier et coller les étalonnages entre plusieurs plans.

- Sélectionnez le plan 06 dans la timeline. Vous remarquerez qu'il comporte plusieurs nœuds d'étalonnage.



- 2 Dans le menu Édition, choisissez Copier (Copy), ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).
- 3 Sélectionnez le nœud 07 et choisissez Édition > Coller (Edit > Paste), ou appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows).

Tous les nœuds seront copiés sur le nouveau plan. Comme les plans ont été tournés au même moment avec la même caméra, une fois l'étalonnage collé, les plans se ressemblent beaucoup. Par contre, les hautes lumières sont un peu trop lumineuses. Quand vous copiez et collez des étalonnages, les données d'étalonnage transférées ne sont pas toujours exactes, il faut donc les ajuster légèrement.

- 4 Sélectionnez le nœud 01 BALANCE. Dans la région du Gain, cliquez et tirez la roue Master vers la gauche pour réduire les hautes lumières afin de mieux voir les détails dans la zone enneigée. Le paramètre doit être réglé autour de 1.18.
- 5 Appuyez sur la flèche vers le bas pour positionner la tête de lecture sur la prise précédente. Appuyez sur la flèche vers le bas pour aller sur le plan que vous venez de régler. Vous voyez que les couleurs sont désormais beaucoup plus proches.



ASTUCE Avec des prises de la même scène, vous n'êtes pas tenu d'avoir le même étalonnage, car la composition des plans peut être différente. Vous voulez que les spectateurs croient qu'elles se trouvent dans le même environnement, il faut donc que la couleur des plans soit relativement proche.

Il existe un moyen plus rapide de copier et coller les étalonnages entre les prises.

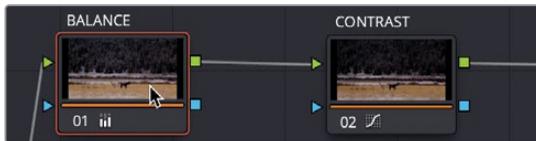
- 6 Sélectionnez le plan 04 dans la timeline.
- 7 Placez la souris sur le plan 06 et cliquez sur le bouton central de la souris. L'intégralité de l'étalonnage a été copiée sur le plan 04.

Dans ce cas, vous n'avez pas besoin du nœud SKY, car on ne voit pas de ciel bleu dans la prise.

- 8 Sélectionnez le nœud 03 SKY et appuyez sur la touche Supprimer pour le supprimer.

Quand vous copiez les étalonnages entre les plans, vous n'aurez peut-être pas besoin de coller tous les nœuds. Vous pouvez copier les paramètres d'un seul nœud et le coller sur un autre.

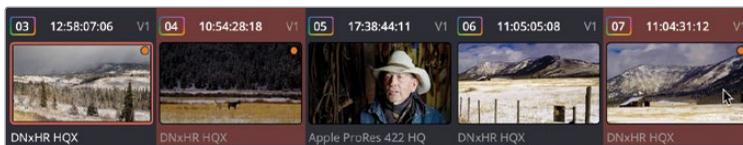
- 9 Avec le plan 04 sélectionné, assurez-vous que le nœud 01 BALANCE est sélectionné.



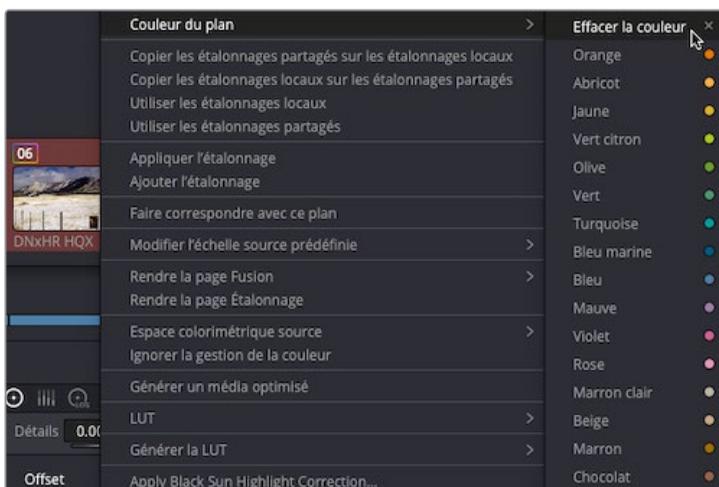
- 10 Appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows) pour copier le nœud.
- 11 Sélectionnez le plan 03, et dans l'éditeur de nœuds, cliquez sur nœud 01, même s'il est déjà sélectionné.
- 12 Appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour copier les paramètres du nœud BALANCE sur le nœud 01.

Vous avez désormais plusieurs plans étalonnés entourés d'un contour orange. Il va falloir changer cela.

- 13 Sélectionnez le plan 03, maintenez la touche Command (macOS) ou Ctrl (Windows) enfoncée, et sélectionnez le plan 04 et 07. Un contour rouge doit apparaître autour des plans.



- 14 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés, et choisissez Couleur du plan > Effacer la couleur (Clip Color > Clear Color).



Travailler avec des images de référence

Au lieu de simplement copier et coller les étalonnages, vous pourriez vouloir sauvegarder les étalonnages dans la galerie comme images de référence pour pouvoir les utiliser ultérieurement. L'utilisation des images de référence comporte des avantages par rapport aux opérations de copier-coller. Tout d'abord, les images de référence peuvent être importées et exportées d'un projet. Vous pouvez ainsi utiliser un dossier pour stocker vos étalonnages et les réutiliser à tout moment. Un des avantages des images de référence, c'est qu'il est possible de comparer les plans avec les images de référence étalonnées. Cela permet de faire correspondre les prises entre elles.

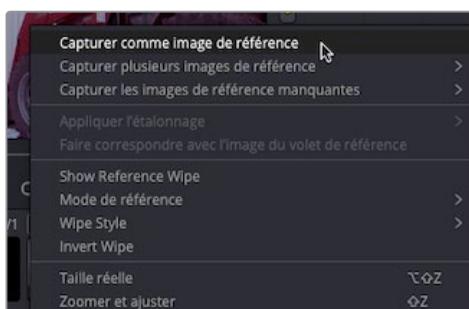
Appliquer des images de référence

- 1 Sélectionnez le plan 11, qui correspond à la prise avec le tracteur sur laquelle la balance de couleur et tonale a déjà été appliquée.



Vous allez sauvegarder l'étalonnage que vous avez appliqué à ce plan dans la galerie.

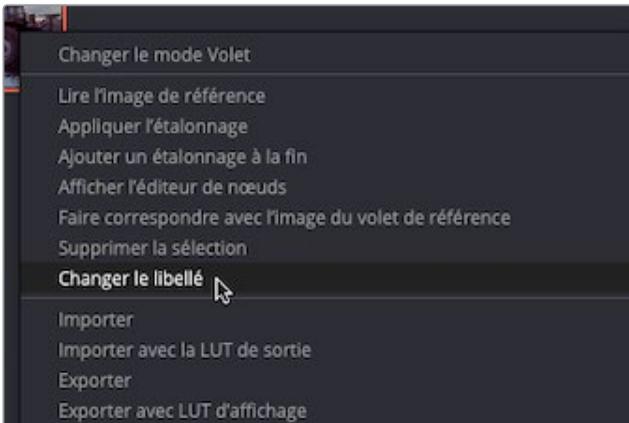
- 2 Faites un clic droit dans le viewer, puis choisissez Capturer comme image de référence (Grab Still).



Une image de référence a été sauvegardée dans la galerie. Celle-ci contient tous les nœuds dont vous avez besoin pour reconstruire l'étalonnage sur n'importe quelle prise.

Il est important de prendre l'habitude de renommer les images de référence afin de savoir à quoi elles correspondent.

- 3 Dans la fenêtre Galerie, faites un clic droit sur l'image de référence, puis choisissez Changer le libellé (Change Label).



- 4 Renommez l'image de référence **RANCH MORNING**.

- 5 Sélectionnez le plan 12 dans la timeline.

Si on se réfère à la luminosité de cette image, on voit qu'elle a été tournée au même moment de la journée, mais à un endroit différent du ranch. L'étalonnage contenu dans l'image de référence pourrait être utile pour cette prise.

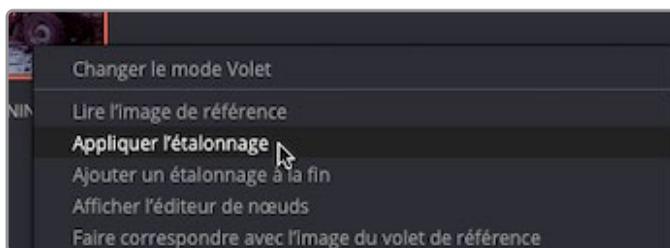
Avant d'appliquer un étalonnage, vous pouvez le prévisualiser sur un autre plan dans la timeline grâce à l'image de référence.

- 6 Pour le voir (le plan 02 doit être sélectionné), déplacez la souris sur l'image de référence et déplacez-la de gauche à droite.

Le viewer affiche le plan sélectionné dans la timeline avec l'étalonnage de l'image de référence. Si vous trouvez que l'étalonnage correspond, vous pouvez l'appliquer.

ASTUCE Si vous voulez désactiver la prévisualisation, vous pouvez le faire dans le menu Options de la galerie (les trois points), et décochez la case Prévisualisation en direct (Live Preview).

- 7 Dans la galerie, faites un clic droit sur l'image de référence RANCH MORNING, puis choisissez Appliquer l'étalonnage (Apply Grade).



L'étalonnage contenu dans l'image de référence est appliqué au plan. Si seulement il était aussi facile d'obtenir des plans cohérents ! Même si ces prises ont été capturées au même moment dans les mêmes conditions, la lumière est différente. L'image de référence présente un bon point de départ, mais il faut y appliquer quelques modifications. Vous allez devoir comparer les deux plans pour avoir une meilleure correspondance.

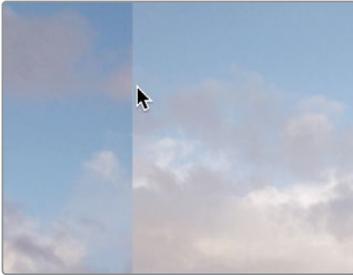
Faire correspondre les prises avec des images de référence

- 1 Double-cliquez sur l'image de référence RANCH MORNING pour afficher un écran divisé.



Après avoir double-cliqué sur une image de référence, une division verticale apparaît dans le viewer. Vous y verrez le plan de la timeline (plan 12) sur la gauche et l'image de référence sélectionnée à droite.

- 2 Cliquez et tirez la ligne verticale vers la droite pour afficher davantage du plan de la timeline. En faisant glisser de gauche à droite, vous remarquerez que le plan de la timeline est légèrement plus foncé et manque un peu de contraste par rapport à l'image de référence.
- 3 Tirez la ligne verticale légèrement vers la gauche jusqu'à bien voir le ciel dans les deux images.



- 4 Faites un clic droit sur le nœud 02 dans l'éditeur de nœuds, puis choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série (Add Node >Add Serial), ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows). Renommez le nœud **SHOT MATCH**.
- 5 Choisissez Espace de travail > Mode Viewer > Affichage Simplifié (Workspace > Viewer Mode > Enhanced Viewer), ou appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows) afin d'agrandir la taille du viewer.

Si vous n'avez pas besoin de l'éditeur de nœud ou de la galerie, vous aurez un meilleur aperçu.

- 6 Tirez la roue master du Gain vers la droite pour que les zones lumineuses des nuages soient identiques. Le paramètre doit être réglé autour de 1.04.



- 7 Tirez la roue master du Gamma vers la droite pour que la luminosité du ciel soit quasi identique sur les deux images. Le paramètre doit être réglé autour de 0.02.



Le ciel est bien visible dans les deux prises, il faut donc que la couleur soit cohérente. Souvenez-vous que vous n'avez pas besoin d'une ressemblance à 100 %.

- 8 En haut à droite du viewer, cliquez sur le bouton Volet Vertical (Vertical Wipe).

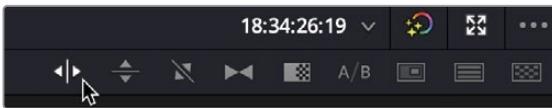


- 9 Dans le viewer, tirez le volet vers le bas, jusqu'à ce qu'il se trouve au-dessus de la zone foncée sur le sol, à côté de la barrière.



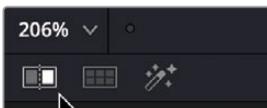
- 10 Regardez le premier plan de la prise, il semble que le contraste est un peu moins important que dans l'image de référence. Vous devez assombrir les ombres sans trop modifier les hautes lumières.

- 11 Ajustez le contraste en faisant glisser le paramètre Contraste vers la droite, jusqu'à 1.10.
- 12 Cliquez sur le bouton Volet Vertical (Vertical Wipe) en haut à droite du viewer et faites glisser la division jusqu'à ce que le ciel soit aligné.



Les plans sont déjà beaucoup plus ressemblants. Sur l'écran divisé, vous voyez que le ciel dans la prise est encore un peu plus foncé, alors que le premier plan est légèrement rouge.

- 13 Cliquez et tirez le paramètre Saturation vers la gauche, jusqu'à 39.00 pour enlever un peu de couleur à la prise.
- 14 Pour désactiver l'écran divisé, cliquez sur le bouton Volet (Wipe) en haut à gauche du viewer.



- 15 Appuyez sur la flèche vers le haut pour aller sur la prise précédente, puis cliquez sur la flèche vers le bas pour aller sur la prise que vous venez de retravailler.



Si vous passez d'une image à l'autre, vous voyez qu'elles sont plutôt similaires : le ciel et le premier plan ont une certaine cohérence.

- 16 Choisissez Espace de travail > Mode Écran > Affichage Simplifié (Workspace > Viewer Mode > Enhanced Viewer), ou appuyez sur Option-F (macOS) ou Alt-F (Windows) afin de refermer le viewer.

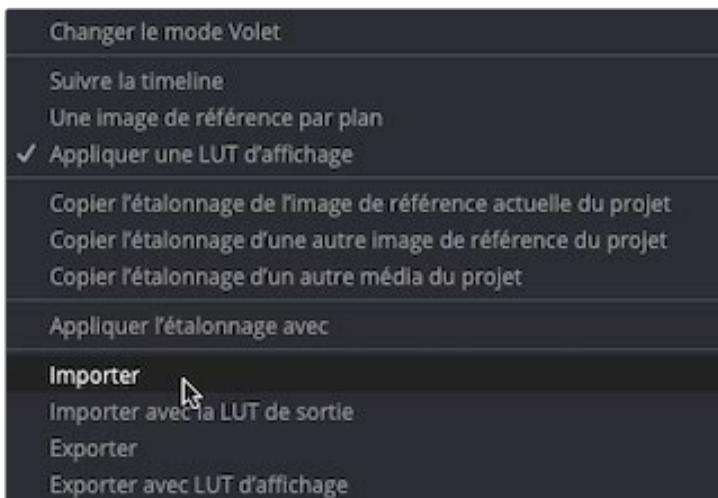
Grâce à la galerie et aux images de référence, le processus de correspondance des images est simplifié. Cela vous aide à analyser votre prise et les corrections nécessaires. De plus, les scopes sont très utiles pour conserver un regard critique sur vos réglages, car le cerveau a tendance à forcer l'harmonie entre les images. Utiliser à la fois les images de référence et les scopes permet d'assurer une meilleure continuité colorimétrique à votre projet.

Importer et exporter des étalonnages

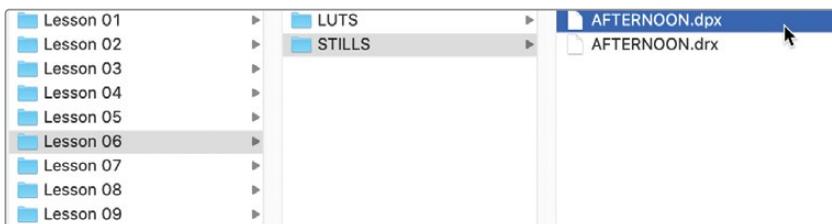
Un des avantages indéniables des images de référence, c'est la possibilité de les importer et de les exporter d'un projet. Vous pourriez avoir un dossier rempli d'images de référence sur un disque dur qui pourraient être appliquées à n'importe quel projet. Et comme l'image de référence comporte toutes les étapes de l'étalonnage, elle peut être appliquée à tous les plans et réglée en fonction.

Les studios de post-production utilisent souvent de nombreuses galeries pour gérer les séries TV. De cette façon, la continuité colorimétrique peut être assurée d'un épisode à l'autre. Les images de référence donnent aux coloristes un bon point de départ. Sans elles, il faudrait tout reprendre du début à chaque fois. Les étalonneurs peuvent aussi avoir plusieurs images de référence pour une même prise. Ils ont alors la possibilité de choisir la mieux adaptée.

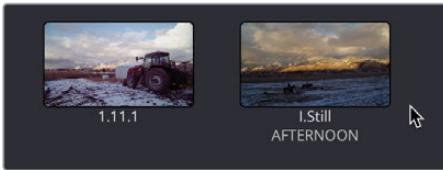
- 1 Faites un clic droit dans le panneau Galerie et choisissez Importer (Import).



- 2 Allez dans le dossier Lesson 05 sur votre ordinateur et sélectionnez le dossier STILLS.
- 3 Sélectionnez le fichier .dpx, nommé **AFTERNOON**.



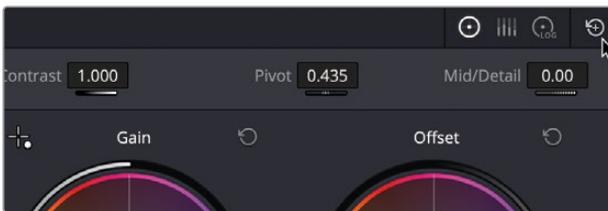
- 4 Cliquez sur le bouton Importer (Import) afin d'importer les images de référence dans la galerie.



- 5 Veillez à ce que le plan 18 soit sélectionné dans la timeline.
- 6 Faites un clic droit sur l'image de référence Afternoon, puis choisissez Appliquer l'étalonnage (Apply Grade).

Comme précédemment, toutes les étapes de l'étalonnage, y compris les Power Windows et les nœuds Outside, ont été appliquées. Par contre, si vous voulez donner une atmosphère différente à cette prise, vous pouvez utiliser le nœud déjà présent et créer un rendu plus froid.

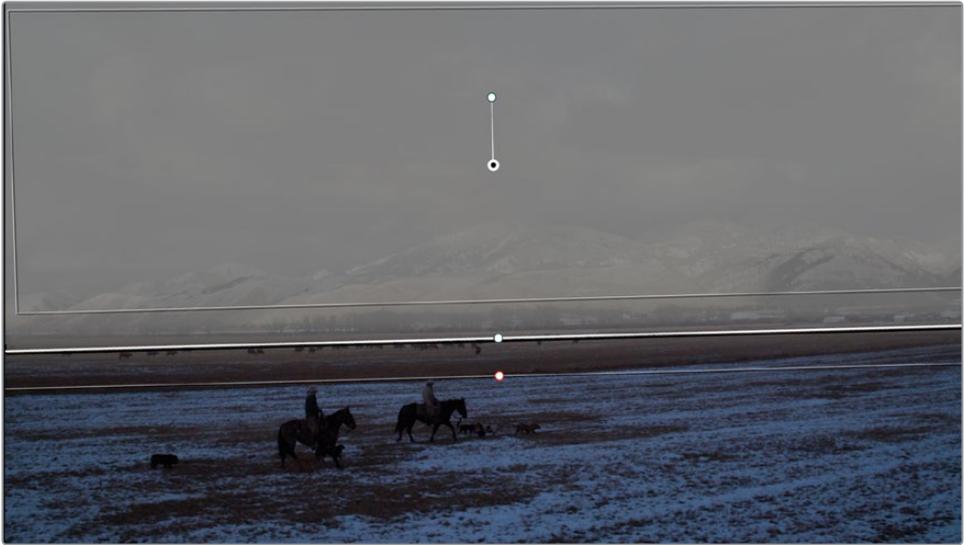
- 7 Sélectionnez le nœud 02 et dans le coin supérieur droit des roues colorimétriques primaires, cliquez sur Tout réinitialiser (Reset All). La couleur est réinitialisée sur le nœud, mais pas dans la Power Window.



Vous allez maintenant donner au ciel un rendu plus terne et au premier plan une teinte plus froide.

- 8 Tirez le paramètre Contraste vers la gauche jusqu'à 0.500, ou jusqu'à ce que le ciel soit plus plat.
- 9 Tirez la roue master du Lift vers la gauche pour assombrir les ombres autour de 0.15 et la roue master du Gain vers la gauche jusqu'à ce que le ciel soit désaturé, autour de 0.55.

- 10 Cliquez et tirez le paramètre Saturation vers la gauche autour de 25.00 pour que le ciel soit légèrement saturé.



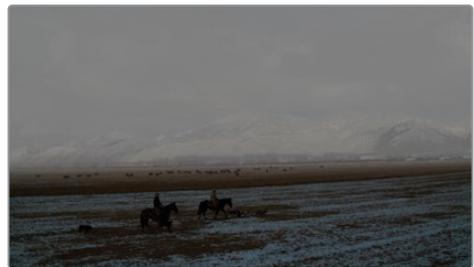
- 11 Sélectionnez le nœud 03.

Même si le premier plan comporte une teinte bleue, lui donnant une apparence plus froide, ce n'est toujours pas le rendu que vous voulez.

- 12 Dans la roue colorimétrique du Gamma, tirez le point de contrôle vers la gauche. Si l'image commence à avoir une teinte verte, tirez le point de contrôle vers le haut, vers l'orange jusqu'à ce que la teinte bleue soit neutralisée. Tirez la roue colorimétrique du Gamma vers la gauche pour réduire légèrement la luminosité.
- 13 Cliquez sur le bouton Ignorer (Bypass) ou sur Majuscule-D pour désactiver l'étalonnage. Comme vous le voyez, l'étalonnage donne à l'image un rendu très différent.



Avant

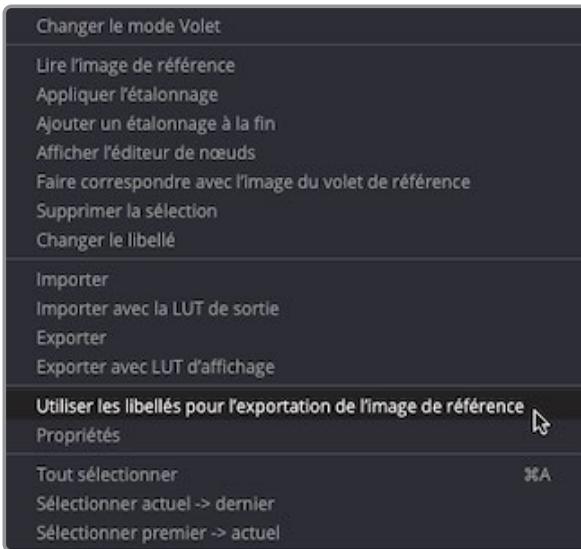


Après

Ce rendu un peu brumeux peut désormais être enregistré comme image de référence pour être utilisé plus tard.

- 14 Faites un clic droit sur le viewer et choisissez Capturer comme image de référence (Grab Still). Elle apparaît alors dans la galerie.

- 15 Faites un clic droit sur l'image de référence, puis choisissez **Changer le libellé** (Change Label). Renommez l'image de référence **COLD**.
- 16 Faites un clic droit sur l'image de référence et assurez-vous que l'option **Utiliser les libellés pour l'exportation de l'image de référence** (Use labels on still export) est cochée.



ASTUCE Dans Paramètres de projet > Options générales (Project Settings > General Options), vous trouverez l'option pour renommer les images de référence automatiquement. Il existe plusieurs paramètres qui permettent de les renommer automatiquement.

- 17 Gardez le menu ouvert, choisissez **Exporter** et sauvegardez l'image de référence dans le dossier STILLS dans le dossier Lesson 05.

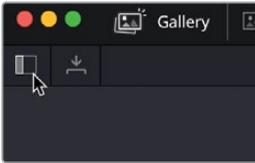
Comme vous le voyez, les images de référence permettent de gagner du temps. Même si le rendu que vous avez importé était très différent de celui que vous avez sauvegardé, il est plus rapide d'ajuster le plan en utilisant les nœuds contenus dans l'image de référence d'origine.

Utiliser des images de référence dans plusieurs projets

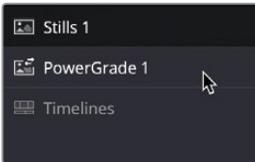
Si vous travaillez sur plusieurs projets dans la bibliothèque de projets, et que vous voulez partager les étalonnages, vous n'aurez pas besoin d'exporter ou d'importer à chaque fois les images de référence. Les images de référence peuvent être placées où vous voulez,

contrairement à la galerie des Images de référence, qui repose sur un projet. Vous pouvez placer les fichiers dans le dossier PowerGrade afin de pouvoir y accéder de n'importe quel projet dans la bibliothèque.

- 1 En haut à gauche de la galerie, appuyez sur le bouton Album Images de référence (Still Album).



- 2 Dans la galerie, trouvez le dossier PowerGrade 1 dans Album Images de référence (Still Album).



- 3 Tirez l'image de référence COLD dans le dossier PowerGrade 1. Elle disparaîtra du dossier Stills 1.
- 4 Sélectionnez le dossier PowerGrade 1, et l'image de référence apparaîtra.

Pour le moment, vous pouvez ouvrir n'importe quel projet dans la bibliothèque de projets et le dossier PowerGrade 1 sera disponible et contiendra l'image de référence Still.

Utiliser les LUT

Une table de correspondance, ou LUT, est une charte de conversion qui convertit les valeurs. La LUT convertit les couleurs rouge, vert et bleu en utilisant la charte, produisant une conversion à l'écran. Il existe deux types de LUT, la LUT 1D et la LUT 3D. Une LUT 1D fonctionne très simplement en changeant le canal d'entrée rouge, vert et bleu en une valeur de sortie. Une LUT 3D est plus complexe, car elle donne à chaque canal de couleur une valeur RVB. Le calcul est plus complexe, par contre, la LUT 3D contient davantage d'informations.

À première vue, une LUT semble identique à une image de référence. Elle peut en effet être appliquée à un plan et modifier les couleurs et le contraste. Contrairement à une image de référence, une LUT n'affiche pas les étapes de l'étalonnage. C'est un tout qui ne peut pas être divisé.

REMARQUE Comme une LUT est une table d'informations, elle ne peut pas contenir d'informations autres que les valeurs RVB. Cela signifie que les outils d'étalonnage secondaire, tels que les Power Windows ne sont pas inclus dans la LUT, car elle n'est pas en mesure d'analyser les informations envoyées.

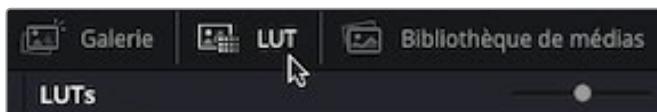
Par contre, les LUT ont différentes utilités, et contrairement aux images de référence, elles fonctionnent dans d'autres logiciels que DaVinci Resolve. Par exemple, si une caméra tourne en profil Log, il peut être difficile de savoir ce à quoi ressemblera la prise dans un espace colorimétrique donné. La LUT peut donc être ajoutée à un moniteur externe pour donner à l'équipe une idée du rendu final. Par contre, la caméra enregistre en profil Log, avec tous les contrastes et les informations de couleur.

Vous pourriez même choisir de créer votre propre LUT, puis de la sauvegarder afin de la charger ensuite directement dans une caméra Blackmagic Design. De cette façon, vous visualiserez une image quasi finale pendant le tournage.

Appliquer une LUT

Les LUT permettent de calibrer rapidement les pixels, offrant ainsi une technique d'étalonnage et de gestion de la couleur différente. Heureusement, DaVinci Resolve est doté de différentes LUT pour convertir les espaces colorimétriques. Il est facile d'appliquer des LUT dans la page Étalonnage.

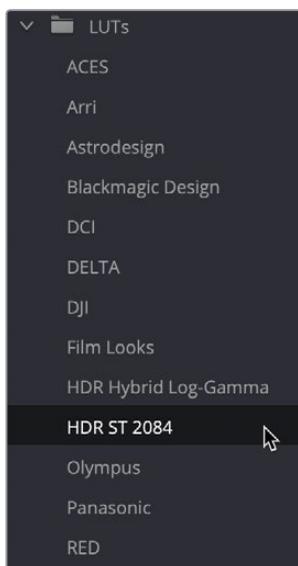
- 1 Sélectionnez le plan 10 dans la timeline.
- 2 En haut à gauche de l'interface, appuyez sur le bouton LUT pour afficher le navigateur.



Le plan que vous regardez n'utilise pas le gestionnaire de couleur, vous regardez donc une image HDR sur un écran SDR. Vous allez utiliser une LUT pour convertir l'espace colorimétrique et le rendre plus agréable à regarder.

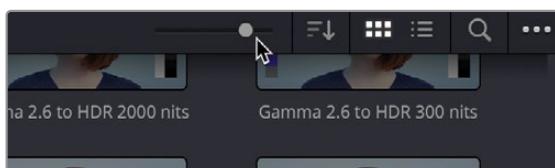
Le navigateur LUT affiche les différentes caméras et espaces colorimétriques. Quand vous travaillez avec une caméra en particulier, et que vous voulez la convertir pour qu'elle soit correctement affichée à l'écran, vous pouvez appliquer une des LUT de la catégorie de la caméra. Nous utilisons les plans HDR, vous allez donc choisir HDR LUT.

- 3 Dans le navigateur LUT, sélectionnez HDR ST2084.

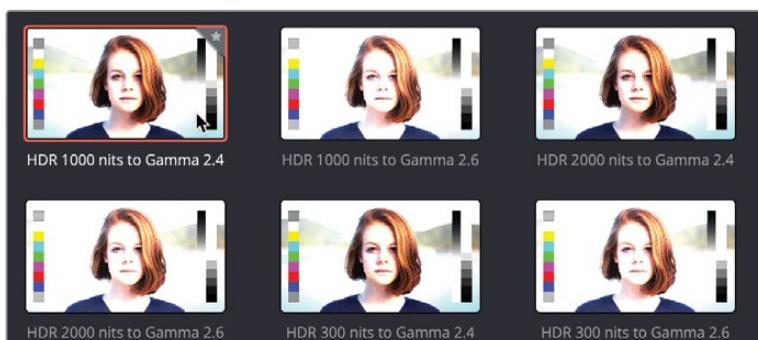


Cette catégorie sert pour le contenu HDR et permet de remapper les plans en fonction de l'écran. Vous pouvez visualiser les LUT en déplaçant le pointeur de la souris de gauche à droite sur les vignettes LUT dans le navigateur.

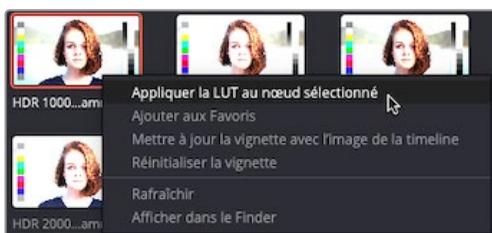
- 4 Cliquez et tirez le curseur en haut à droite du navigateur de LUT pour agrandir les vignettes.



- 5 Dans le navigateur, recherchez HDR 1000 nits to Gamma 2.4 LUT, puis survolez la vignette pour visionner rapidement la LUT appliquée.



- 6 Faites un clic droit sur la vignette LUT, et choisissez Appliquer la LUT au nœud sélectionné.



La LUT est appliquée au nœud 01, mais comme pour le gestionnaire de couleur, les LUT ne savent pas comment régler les basses et hautes lumières. Les LUT ne savent pas non plus si la balance des blancs est bien réglée. Vous aurez besoin d'équilibrer la prise après avoir appliqué une LUT.

- 7 Cliquez et tirez la roue master du Lift vers la gauche jusqu'à ce que le scope Parade atteigne la ligne 0. Cliquez et tirez la roue master du Gain vers la gauche jusqu'à ce que le haut du scope Parade baisse dans la prise.
- 8 Renommez le nœud **BALANCE**.

Un nœud qui comporte une LUT est identique à tout autre nœud. Vous pouvez y apporter des changements et ajouter d'autres nœuds.

Charger les LUT

DaVinci Resolve comporte de nombreuses LUT prêtes à l'emploi. Mais une des forces du logiciel réside dans sa capacité à pouvoir personnaliser les LUT, à les partager avec d'autres étalonneurs et à les charger dans DaVinci Resolve.

Vous pouvez choisir d'installer une LUT dans le dossier LUT par défaut, ou choisir un dossier LUT à charger dans les Préférences système (System Preferences).

- 1 En haut à gauche de l'interface, allez sur le menu DaVinci Resolve > Préférences (DaVinci Resolve > Preferences)..
- 2 Dans les Préférences système (System Preferences), choisissez Général (General Option).



- 3 Dans la section Emplacements LUT (LUT Locations), cliquez sur le bouton Ajouter (Add) en bas à gauche.



- 4 Allez sur le dossier Lesson 05 et sélectionnez le dossier LUT.
Ce dossier contient un autre dossier appelé R18 TRAINING, qui contient deux LUT. Il est configuré de manière à ce que le dossier R18 TRAINING apparaisse dans votre navigateur LUT.
- 5 Une fois le dossier LUT sélectionné, choisissez Ouvrir (Open) et le dossier LUT sera ajouté aux emplacements LUT.



REMARQUE Le chemin du fichier sera sans doute différent de celui affiché ici. Il dépend en effet de l'emplacement où vous avez sauvegardé les fichiers Lessons.

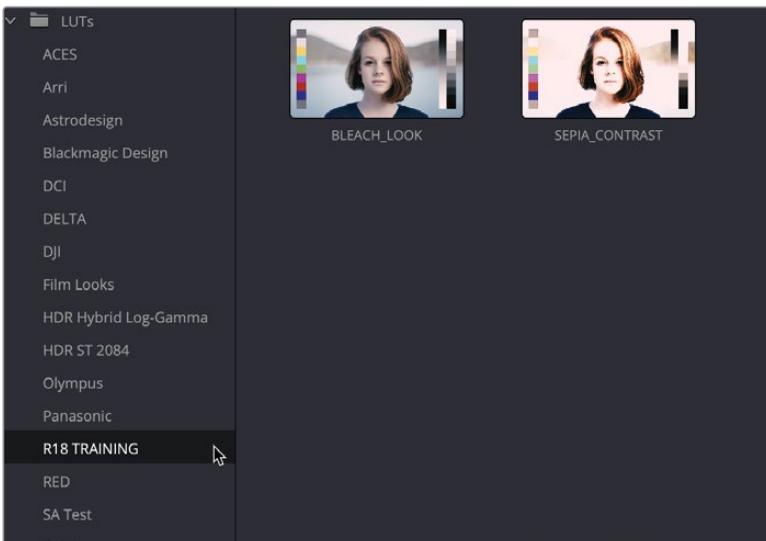
- 6 Cliquez sur Enregistrer en bas à droite de la fenêtre Préférences système (System Preferences).
- 7 Allez dans le navigateur LUT si ce n'est pas déjà le cas.
Vous verrez sans doute que le dossier LUT n'apparaît pas dans le navigateur. Il faut d'abord le rafraîchir.

- 8 Faites un clic droit dans le dossier LUT et choisissez Rafraîchir (Refresh).



Le dossier R18 TRAINING apparaît désormais dans le navigateur LUT.

- 9 Sélectionnez le dossier R18 TRAINING. Vous verrez alors les deux LUT qui y sont contenues.



ASTUCE Faites bien attention lorsque vous téléchargez des LUT d'Internet, car le résultat pourrait bien être très différent de ce que vous attendez. Comme les studios de postproduction peuvent générer leurs propres LUT, elles sont toujours calibrées en fonction de leur propre environnement de travail. Mais si elles sont utilisées dans des environnements différents, le rendu peut grandement varier.

- 10 Faites un clic droit sur le nœud 01, puis choisissez Ajouter un noeud > Ajouter un noeud correcteur en série (Add Node > Add Serial), ou appuyez sur Option-S (macOS) ou Alt-S (Windows).
- 11 Renommez le nœud **BLEACHED**.

- 12 Double-cliquez sur BLEACH_LOOK LUT pour l'ajouter au nœud 02. Le rendu délavé a été appliqué à ce plan.



Sauvegarder des LUT

Ce plan a désormais un aspect délavé. Mais vous allez maintenant ajuster légèrement cette prise pour lui donner plus de contraste et une teinte légère. Ensuite, vous la sauvegarderez comme nouvelle LUT.

Pour ne pas travailler uniquement sur le rendu délavé, vous allez faire vos changements avant le deuxième nœud.

ASTUCE Souvenez-vous qu'une LUT convertit les valeurs RVB. Ces valeurs sont parfois limitées par la conversion. Ainsi, faire des ajustements avant d'appliquer une LUT permet de travailler avec des couleurs et des contrastes qui pourraient ne pas être disponibles une fois la LUT appliquée.

- 1 Avec le plan 10 sélectionné, faites un clic droit sur le nœud 02 et choisissez Ajouter un nœud > Ajouter un nœud correcteur en série avant (Add Node > Add Serial Before) ou appuyez sur Majuscule-S pour ajouter un nœud en série avant celui sélectionné.

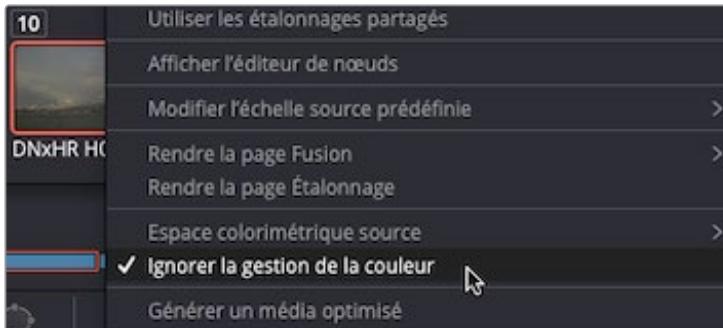


Pour le moment, vous n'avez pas besoin de convertir l'espace colorimétrique d'origine, car vous utiliserez ces LUT sur un plan comportant une gestion de la couleur.

- 2 Cliquez sur le nœud 01 et supprimez-le.

Le rendu du plan n'est plus bon.

- 3 Faites un clic droit sur la vignette 10 et choisissez Ignorer la gestion de la couleur (Bypass Color Management). Comme cette option est cochée, elle sera décochée et utilisera la gestion de la couleur pour que les prises aient l'air correctes dans le viewer.

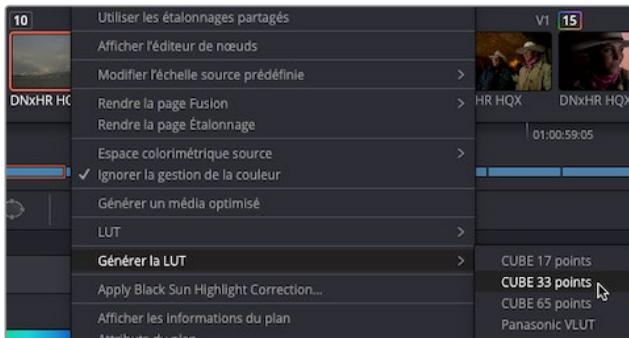


- 4 Sur le nœud 01, cliquez et tirez le paramètre Contraste (Contrast) vers la droite jusqu'à 1.2 pour augmenter le contraste de la prise.
- 5 Dans la roue Master du Gain, cliquez et tirez autour de 1.15 pour rendre le ciel plus lumineux.
- 6 Dans la roue colorimétrique du Gamma, tirez le point de contrôle vers le bleu pour donner à la prise une légère teinte bleutée.
- 7 Réduisez la saturation autour de 25.00.



Vous avez créé un nouveau rendu qui doit être sauvegardé comme une LUT.

- 8 Faites un clic droit sur la vignette 10, et choisissez Générer LUT > CUBE 33 points (Generate LUT > 33 Point Cube).



Les LUT peuvent être enregistrées avec 17, 33, et 65 points. Plus il y a de points, plus les LUT sont précises. Les LUT 33-point sont les plus utilisées et très bien prises en charge sur les caméras et les logiciels. Les LUT 65-point sont plus précises, mais sont moins compatibles.

- 9 Sauvegardez la LUT sous **COOL BLUE**, dans le dossier R18 TRAINING FOLDER. La LUT apparaît automatiquement dans le navigateur LUT.

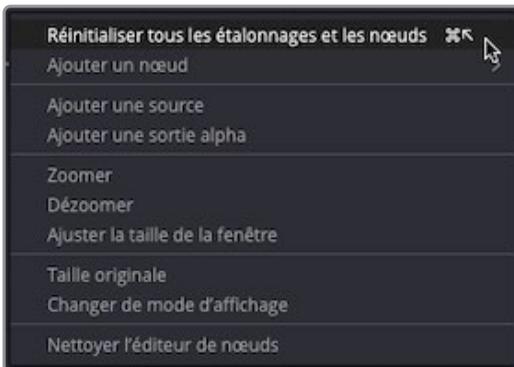
ASTUCE Par défaut, la LUT prend le nom du plan à partir duquel elle est générée. Si vous voulez le changer, vous pouvez simplement renommer la LUT dans la fenêtre Finder/Explorer de votre ordinateur. En rafraichissant la LUT dans DaVinci Resolve, le nom est mis à jour.

L'utilisation des LUT de cette façon est très pratique pour partager les étalonnages. Une LUT n'a pas de paramètre réglable, elle est simplement appliquée. Aucune erreur ne peut être commise. Si une image de référence est envoyée, cela peut entraîner une erreur, car un nœud peut manquer ou être accidentellement supprimé. Cela changerait complètement le rendu. En outre, si vous ne voulez pas montrer comment l'étalonnage est construit, la LUT permet de ne pas divulguer ces informations.

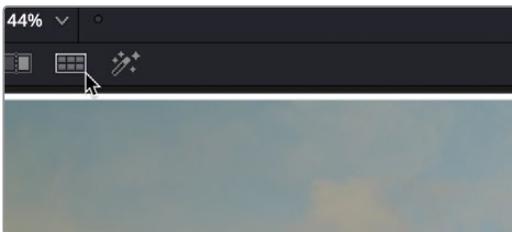
Prendre des décisions créatives

Vous savez désormais comment créer des images de référence pour enregistrer différents étalonnages. Un des éléments les plus intéressants de l'étalonnage, c'est la personnalisation de vos projets ou de certaines scènes en fonction de vos besoins. Si vous avez créé différents rendus, en les sauvegardant comme images de référence ou comme LUT, vous pourriez comparer ces looks côte à côte pour voir les différentes options.

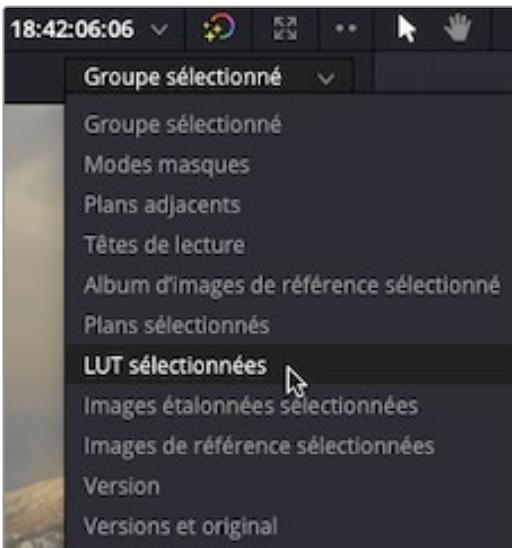
- 1 Avec le plan 10 sélectionné, faites un clic droit dans la fenêtre Nœud et choisissez Réinitialiser tous les étalonnages et les nœuds (Reset All Grades and Nodes).



- 2 En haut à gauche du viewer, cliquez sur le bouton Split Screen. Un contour blanc apparaît autour du viewer.

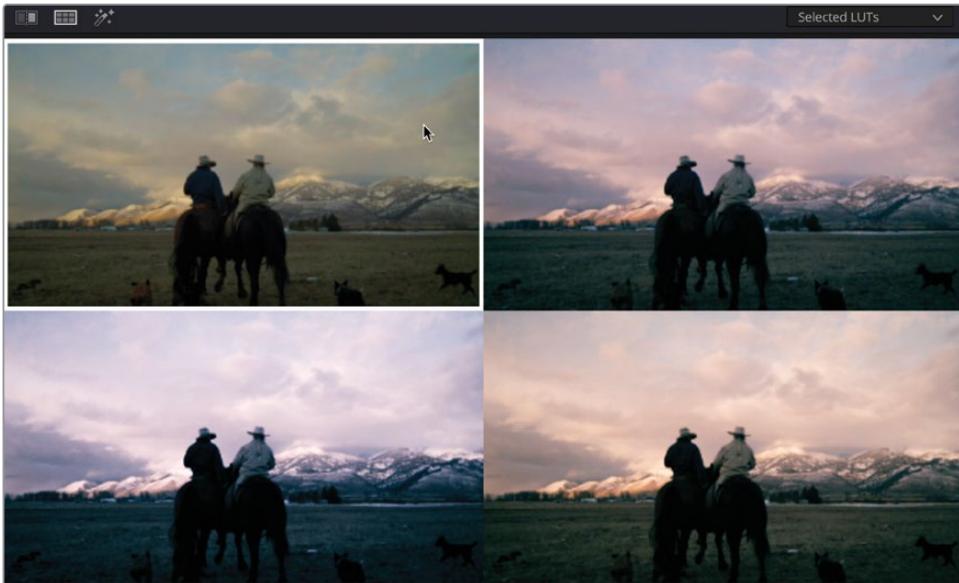


- 3 En haut à droite du viewer, cliquez sur le menu déroulant Groupe sélectionné (Current Group) et choisissez LUT sélectionnées (Selected LUTs).



Pour le moment, le viewer ne changera pas, car les LUT doivent être sélectionnées.

- 4 Dans le dossier R18 TRAINING du navigateur LUT, maintenez la touche Command (macOS) ou Ctrl (Windows) enfoncée, et sélectionnez les LUT BLEACH LOOK, COOL_BLUE et SEPIA_CONTRAST.



Le viewer se divise en quatre panneaux, affichant le plan original et trois autres versions du plan sur lequel la LUT est appliquée. Vous pouvez maintenant choisir la LUT qui convient le mieux au plan, et l'ajouter en double-cliquant dessus dans la galerie LUT.

Une fois que vous comprendrez mieux la colorimétrie, vous serez capable de créer rapidement différents looks. Vous pourrez aussi utiliser des LUT, ou partager celles que vous avez créées avec vos collègues. En sauvegardant des images de référence au fur et à mesure du projet, vous pourrez corriger rapidement les plans d'un même type et réutiliser les rendus sur différents projets.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? La seule façon de copier un plan consiste à utiliser les fonctions de copier-coller dans le menu Édition ?
- 2 Comment fait-on correspondre un plan dans la timeline avec une image de référence stockée dans la galerie ?
- 3 Où stocke-t-on une image de référence pour qu'elle s'affiche dans plusieurs projets ?
- 4 Quels sont les deux types de LUT disponibles ?
- 5 Vrai ou faux ? Une LUT contient des informations complexes, comme les Power Windows ?

Réponses

- 1 Faux. Les étalonnages peuvent être copiés en cliquant sur le plan étalonné avec le bouton central de la souris.
- 2 Le volet scinde le viewer en deux. Une partie affiche le plan de la timeline et l'autre l'image de référence, afin de faciliter la correspondance des prises.
- 3 Il faut stocker une image de référence dans un dossier PowerGrade qui permet d'accéder aux étalonnages dans plusieurs projets.
- 4 Il existe une LUT 1D et une LUT 3D.
- 5 Faux. Comme les LUT reposent sur des conversions mathématiques, elles ne prennent pas en charge les éléments complexes, tels que les masques.

Chapitre 6

Configuration du projet et des préférences

Vous devriez désormais avoir une bonne compréhension des outils et des fonctionnalités de DaVinci Resolve 18 qui permettent de monter et d'étalonner les projets. Dans les chapitres précédents, les projets sur lesquels vous avez travaillé nécessitaient peu ou pas de connaissance au-delà de l'importation des séquences. En outre, les projets étaient déjà configurés et organisés pour mettre davantage l'accent sur certaines fonctionnalités (chutiers paramétrables avec mots clés ou DaVinci Resolve Color Management pour accélérer le processus d'étalonnage). Maintenant que vous avez une bonne compréhension du fonctionnement de ces outils, il est temps d'apprendre à configurer correctement votre propre projet.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

Paramètres du projet	256
Importer les plans dans la page Média	262
Visualiser les métadonnées des plans	267
Travailler avec des chutiers paramétrables automatiques	269
Créer des chutiers paramétrables	274
Préférences	278
Explorer les raccourcis clavier	286
Révision	293

Dans ce chapitre, vous allez découvrir davantage les paramètres du projet DaVinci Resolve afin de bien les configurer. Ensuite, vous apprendrez à exploiter la puissance des métadonnées pour trier les séquences rapidement et efficacement. Pour finir, nous vous présenterons les préférences et les raccourcis clavier que vous pouvez personnaliser en fonction de vos besoins.

Paramètres du projet

Dans ce chapitre, vous apprendrez à configurer votre propre projet et à explorer les préférences DaVinci Resolve grâce aux médias du film *Living in the Age of Airplanes*.

Le point de départ de tous les nouveaux projets, c'est de créer un projet dans la bibliothèque de projets. Une fois les paramètres du projet vérifiés, vous allez importer et organiser les plans avant de démarrer le montage.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve.

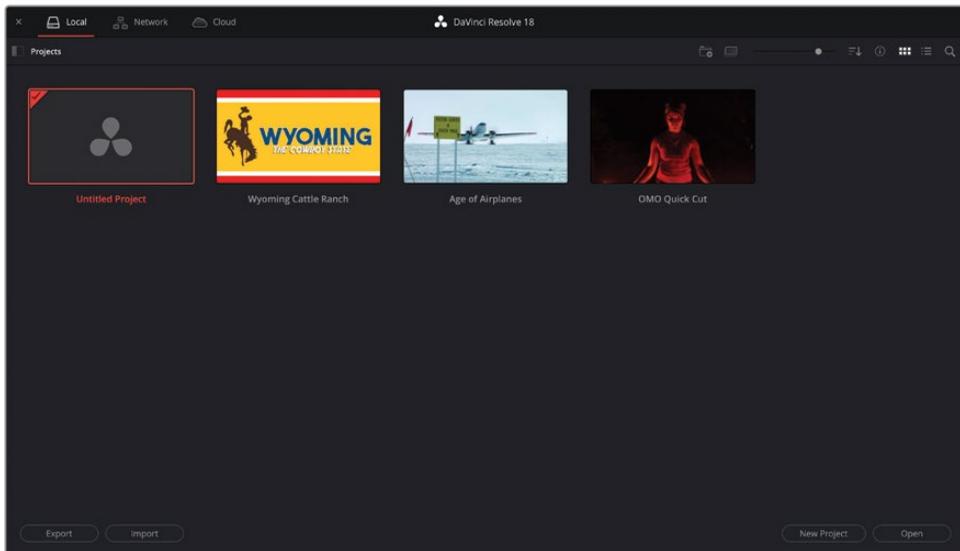
ASTUCE Si DaVinci Resolve est déjà ouvert, choisissez Fichier > Gestionnaire de projet (File > Project Manager), ou appuyez sur Majuscule-1.

Bibliothèques de projets

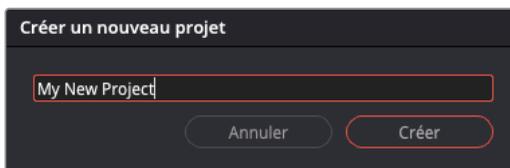
Une bibliothèque de projets (appelée bases de données dans les versions précédentes de Resolve), est un ensemble de projets individuels. Les bibliothèques de projets peuvent être sur votre ordinateur, sur un emplacement en réseau ou à distance sur le Blackmagic Cloud. Vous pouvez également passer de l'un à l'autre de ces emplacements en utilisant les options Local, Réseau et Cloud en haut du Gestionnaire de projet (Project Manager). DaVinci Resolve 18 peut se connecter à plusieurs bibliothèques de projets dans chaque emplacement, mais peut uniquement fonctionner avec les projets dans une seule bibliothèque à la fois.

Vous en apprendrez plus sur la création, la gestion et la sauvegarde des bibliothèques de projet au chapitre 9.

- 2 Veillez à ce que la bibliothèque de projets soit bien réglée sur Local et en bas de la fenêtre, cliquez sur Nouveau projet (New Project).



- 3 Dans la fenêtre Créer un nouveau projet (Create New Project), saisissez **My New Project**, puis cliquez sur Créer (Create).



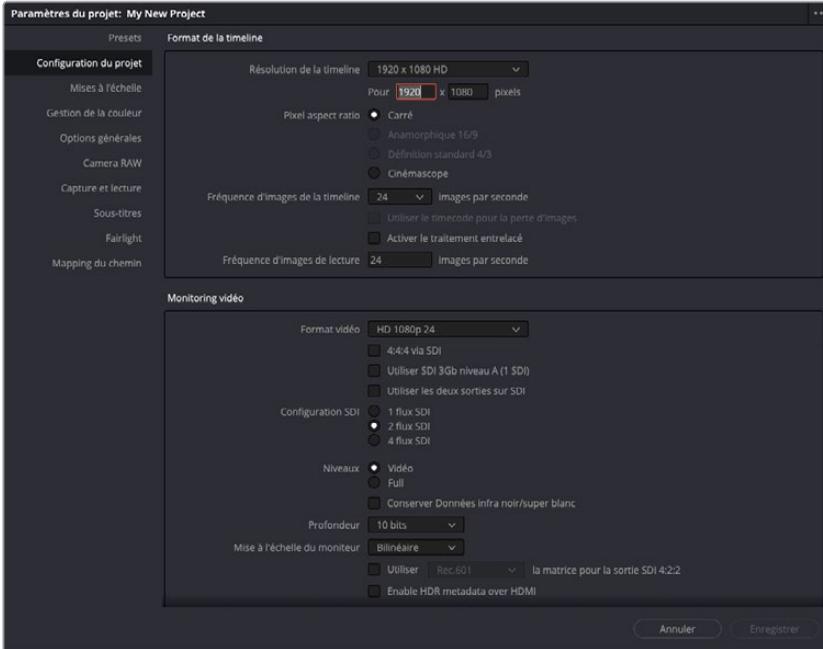
Le nouveau projet se crée et DaVinci Resolve s'ouvre sur la page Cut.

- 4 Pour rétablir la disposition par défaut, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).

ASTUCE Si vous voulez enregistrer un espace de travail personnalisé, vous pouvez choisir Espace de travail > Espaces de travail préreglés > Enregistrer l'espace de travail actuel comme préreglage (Workspace > Layout Presets > Save Layout as Preset).

Quand vous créez un nouveau projet, DaVinci Resolve utilise les valeurs par défaut dans les paramètres du projet, comme la fréquence d'images de la timeline et la résolution. Vous pouvez modifier ces réglages dans la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings).

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



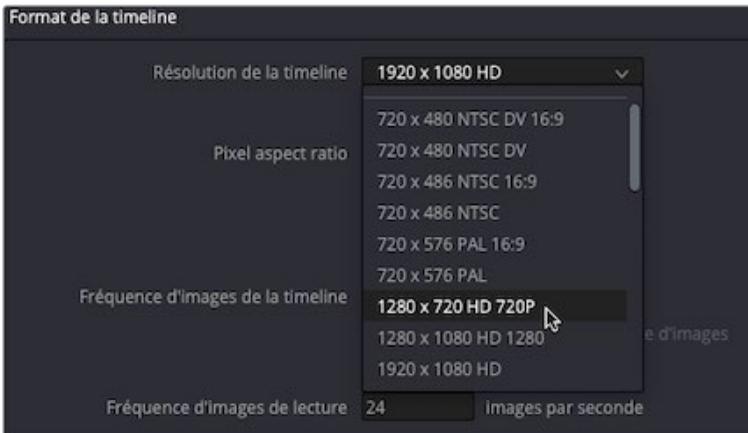
La fenêtre s'ouvre, affichant la section Configuration du projet (Master Settings). Ici, vous voyez que le paramètre par défaut pour le format de la timeline est réglé sur 1920 x 1080 HD et la fréquence d'image sur 24 images par seconde (i/s).

Ces paramètres seront appliqués aux timelines créées avec l'option Paramètres du projet (Project Settings). Si vous décochez la case Utiliser les paramètres du projet (Use Project Settings) quand vous créez la timeline, vous pouvez alors écraser les paramètres du projet et utiliser des résolutions, des fréquences d'images et d'autres options personnalisées pour cette timeline. Vous pouvez aussi changer ces paramètres plus tard si vous en avez besoin, au niveau global pour les timelines qui utilisent les paramètres du projet ou au niveau individuel.

REMARQUE Vous ne pourrez pas changer la fréquence d'images de la timeline dans les paramètres du projet si le projet contient déjà des timelines. Par contre, vous serez en mesure de changer la fréquence d'images d'une timeline individuelle, sauf si elle contient des plans. Il est donc important de bien régler cela dès le début.

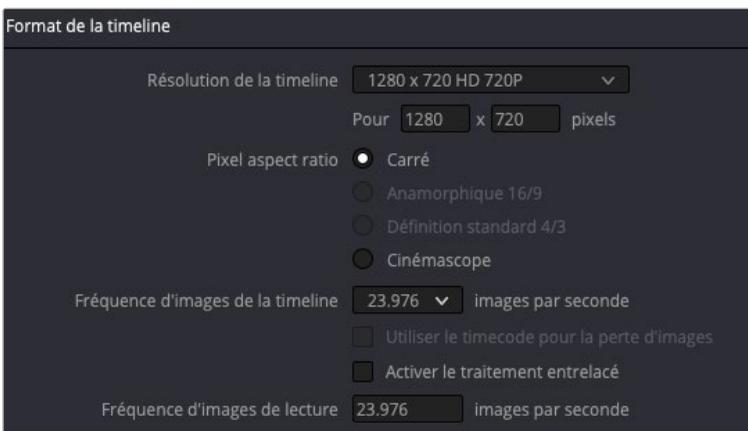
Les images du film Living in the Age of Airplanes sont toutes dans la même résolution et fréquence d'images : 1280 x 720 HD et 23.976 i/s. Il est donc logique dans ce cas-là de régler les paramètres de façon identique.

- 6 Dans le menu déroulant Résolution de la timeline (Timeline resolution), choisissez 1280 x 720 HD 720P.



ASTUCE Si aucune des résolutions prérégées ne correspond à vos spécifications, vous pouvez toujours choisir la résolution Timeline personnalisée (Custom Timeline) et saisir manuellement les résolutions verticales et horizontales des pixels.

- 7 Dans le menu Fréquence d'images de la timeline (Timeline frame rate), choisissez 23.976 images par seconde.



REMARQUE Quand vous changez la fréquence d'images de la timeline, vous remarquez sans doute que la fréquence de lecture et le format de monitoring vidéo changent pour lui correspondre. En général, c'est comme ça qu'il faut régler les paramètres, mais il peut y avoir des cas où ils doivent être réglés indépendamment.

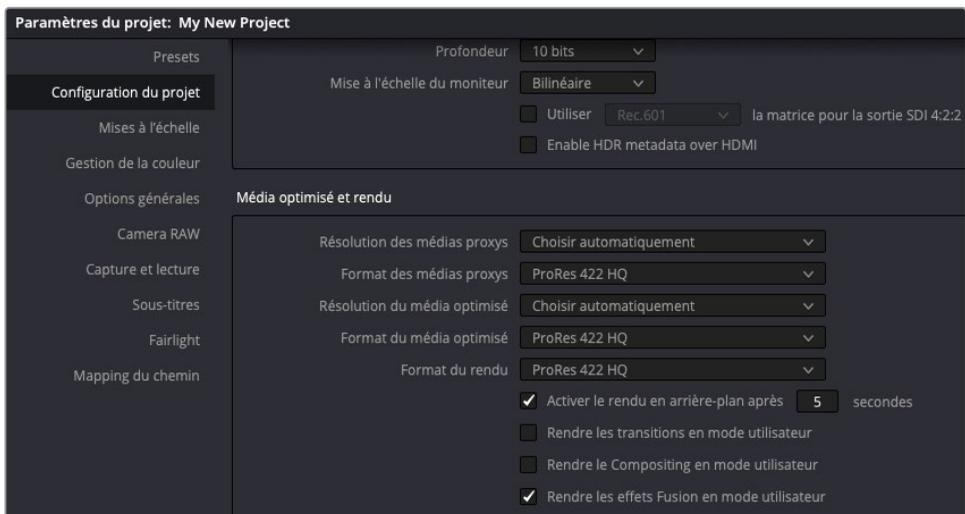
Par ailleurs, vous n'avez pas besoin de régler les paramètres du projet en fonction de la résolution et de la fréquence d'images des images sur lesquelles vous travaillez. Ce sont plutôt les paramètres de la timeline qui devraient se baser sur la résolution et la fréquence d'image de destination. Si vous devez exporter un format autre que 1920 x 1080 et 24 i/s, nous vous recommandons donc de vérifier le format de la timeline dans les paramètres du projet.

Travailler en différentes résolutions et fréquences d'images

Dans un monde parfait, toutes les images importées auraient la même résolution et la même fréquence d'images. Malheureusement, c'est rarement le cas. Heureusement, DaVinci Resolve prend cela en charge plutôt bien, en redimensionnant automatiquement les plans de différentes tailles dans une seule et même résolution de timeline. Des fréquences d'images différentes peuvent causer davantage de problèmes sur les logiciels non linéaires, mais Resolve les prend très bien en charge. S'il le faut, vous pouvez utiliser les paramètres Variation de vitesse (Speed Change) dans l'inspecteur pour régler la fréquence d'images dans laquelle le plan est lu dans la timeline. Quoi qu'il en soit, assurez-vous que le format de la timeline dans les paramètres du projet est correctement réglé par rapport au format de destination et laissez Resolve se charger du reste.

Il reste encore quelques paramètres à explorer.

- 8 Allez jusqu'à Média optimisé et rendu (Optimized Media and Render Cache) dans les paramètres Master.



Vous pouvez y régler les options de rendu, dont le format vidéo dans lequel le cache est créé, la durée avant que Resolve mette en cache les plans de la timeline, ainsi que les transitions, les compositions et les effets Fusion (dont les titres) automatiquement mis en cache en mode Utilisateur (User).

La section Dossiers de travail (Working Folder) permet de choisir des emplacements personnalisés pour les fichiers mis en cache et les images de référence de la galerie. L'emplacement par défaut réglé dans Espaces de stockage (Media Storage) sera écrasé.

Pour trouver les plans dont la vitesse a été modifiée, allez sur les paramètres Interpolation (Frame Interpolation) en bas de la fenêtre Configuration du projet (Master Settings). Là, vous pourrez régler le changement de vitesse que vous voulez appliquer par défaut : Plus près (Nearest), Fusion en Opacité (Frame Blend) ou Flux optique (Optical Flow).

REMARQUE Un autre paramètre important à prendre en compte, c'est si DaVinci YRGB Color Management est activé ou non. Même si ce n'est pas nécessaire pour ce projet, car toutes les images sont en REC 709, l'activation pendant le montage permet de voir les images normalisées, plutôt que des fichiers Log plats.

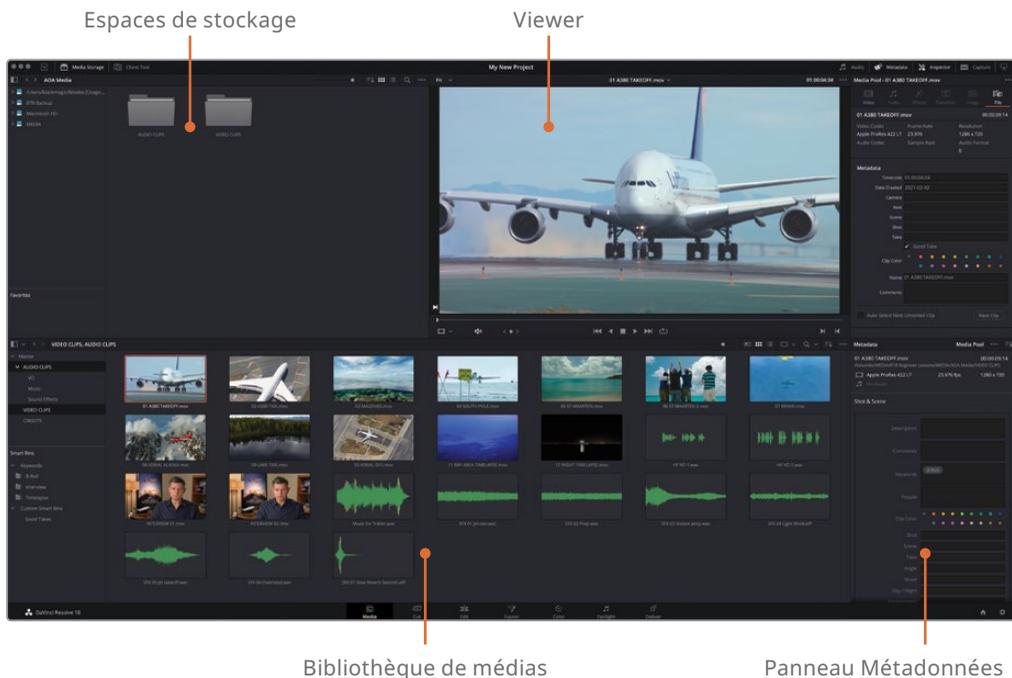
- 9 Cliquez sur Enregistrer (Save) pour sauvegarder les changements que vous venez d'appliquer aux paramètres du projet et referme la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings).

ASTUCE Vous pouvez sauvegarder les changements que vous avez apportés comme réglage par défaut en cliquant sur le menu Options en haut à droite (trois points) et en choisissant Configurer les paramètres actuels en tant que pré-réglages par défaut (Set Current Settings as Default Preset).

Une fois les paramètres du projet correctement réglés, il est temps d'importer, de revoir et d'organiser les images sources.

Importer les plans dans la page Média

Même si vous pouvez très facilement importer les images dans la bibliothèque de médias du projet (en les faisant glisser), l'endroit le plus pratique se trouve dans le navigateur de l'espace de stockage, sur la page Média. Il permet de naviguer sur l'ordinateur directement depuis DaVinci Resolve. Cela facilite également l'ajout de plans dans la bibliothèque de médias en utilisant le glisser-déposer et d'autres options d'importation.



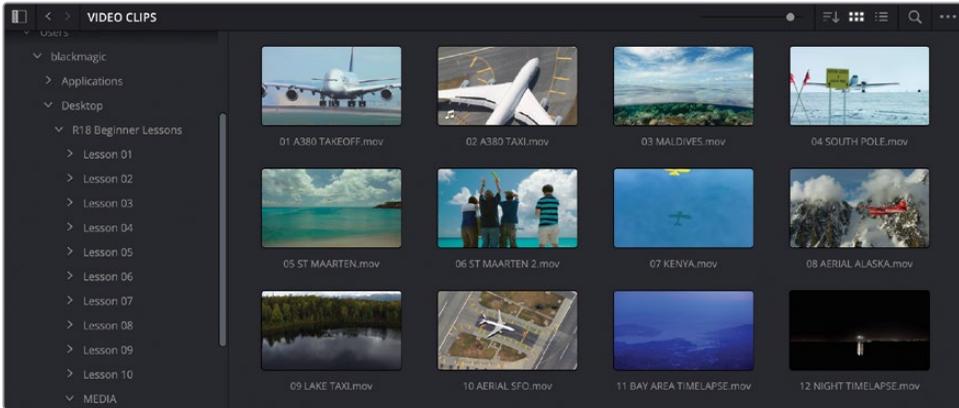
Le navigateur de l'espace de stockage affiche tous les disques durs connectés et tous les fichiers stockés sur ces disques. La bibliothèque de médias regroupe tous les fichiers utilisés dans le projet et s'organise en chutiers. Vous pouvez simplement importer les fichiers qui se trouvent sur les périphériques affichés dans le navigateur de l'espace de stockage vers la bibliothèque de médias. Le panneau Métadonnées permet de voir, d'ajouter ou de modifier les métadonnées des plans.

La page Média offre de nombreuses options pour importer les fichiers stockés sur votre disque dur. Vous pouvez également gérer les médias, organiser les plans, synchroniser les plans audio et vidéo et corriger les problèmes sur les plans offline.

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

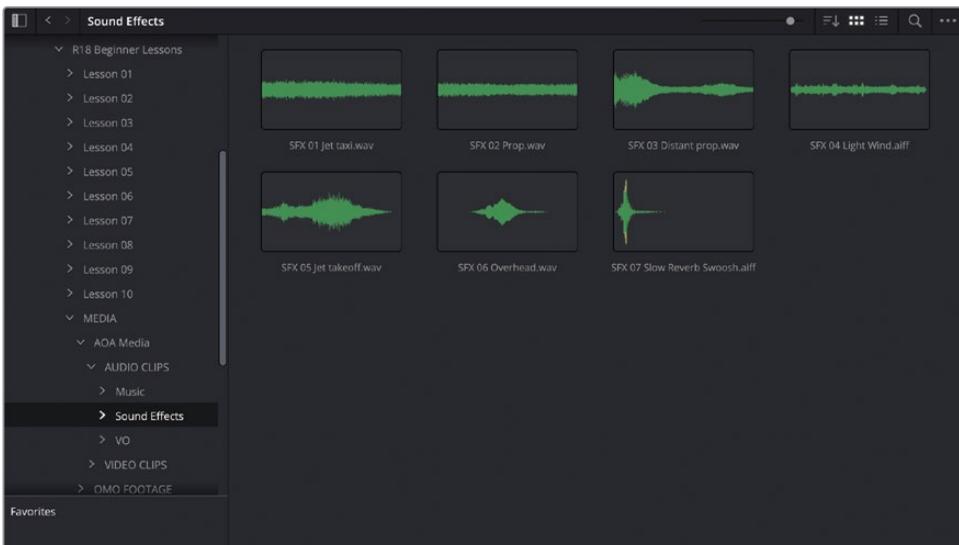


- 2 Dans la barre latérale de l'espace de stockage, cliquez sur l'icône du disque dur qui contient le dossier R18 Beginner Guide Lessons.
- 3 Dans le panneau Espaces de stockage, allez sur le dossier R18 Beginner Guide Lessons.
- 4 Double-cliquez sur le dossier Media, puis double-cliquez sur le dossier VIDEO CLIP pour l'ouvrir.



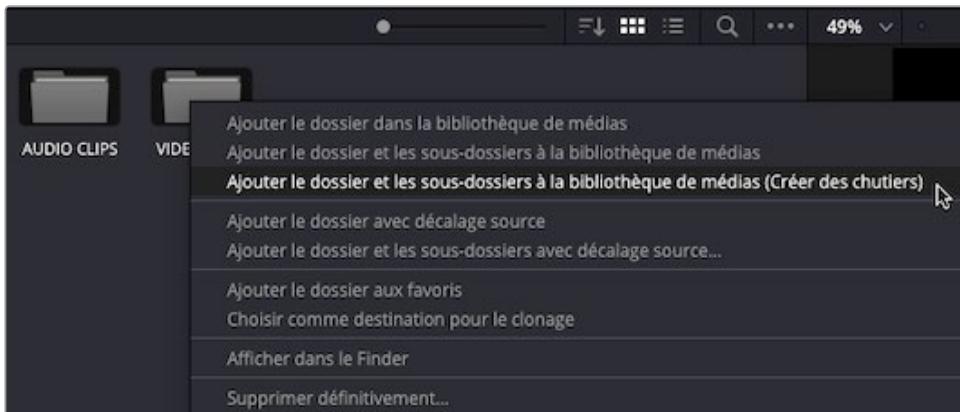
Le panneau droit de la bibliothèque affiche les vignettes de chaque plan situé dans ce dossier, vous permettant ainsi de prévisualiser en direct les images dans le viewer.

- 5 Dans le coin supérieur gauche de l'espace de stockage, cliquez sur la flèche de retour pour accéder au dossier précédent.
- 6 Double-cliquez sur le dossier AUDIO CLIPS pour l'ouvrir.
Dans ce dossier se trouvent trois autres dossiers.
- 7 Double-cliquez sur le dossier Sound Effects pour l'ouvrir.



Comme vous vous en doutez, ce dossier contient plusieurs plans audio.

- 8 Cliquez sur le bouton de retour pour retourner sur le dossier MEDIA.
Si plusieurs fichiers se trouvent sur votre disque, vous pouvez préserver la structure du dossier en les important en tant que chutiers dans la bibliothèque de médias.
- 9 Choisissez Édition > Tout sélectionner (Edit > Select All) ou appuyez sur Command-A (macOS) ou Ctrl-A (Windows) pour sélectionner les dossiers AUDIO CLIPS et VIDEO CLIPS.
- 10 Faites un clic droit sur un des dossiers sélectionnés pour afficher le menu comportant les options d'importation.



Les trois options du haut sont les plus courantes:

- **Ajouter le dossier à la bibliothèque de médias (Add Folder into Media Pool)** ajoute les plans dans le dossier sélectionné, au premier niveau du répertoire uniquement. Les plans qui se trouvent dans les autres dossiers ne seront pas importés.
- **Ajouter le dossier et les sous-dossiers à la bibliothèque de médias (Add Folder and SubFolders into Media Pool)** ajoute les fichiers média contenus dans les dossiers, au niveau du sous-dossier. Cette option est utile si vous importez des médias de la caméra stockés dans une arborescence des dossiers complexes. Si vous tirez un dossier du navigateur de l'espace de stockage vers la bibliothèque de médias, il s'agit aussi de l'option par défaut.
- **Ajouter le dossier et les sous-dossiers à la bibliothèque de médias (Créer des chutiers) (Add Folder and SubFolders into Media Pool (Create Bins))** importe les plans et les conserve dans la structure du dossier sous forme de chutier.

- 11 Cliquez sur l'option Ajouter le dossier et les sous-dossiers à la bibliothèque de médias (Créer des chutiers) (Add Folder and SubFolders into the Media Pool (Create Bins)).



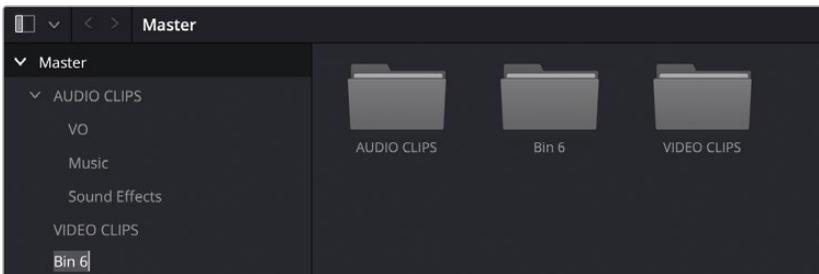
Vous créez ainsi une série de chutiers avec les mêmes noms de dossiers.

Quand vous importez des médias, dans la page Média ou sur n'importe quelle page de DaVinci Resolve, cela crée un lien vers les plans d'origine du disque dur. Rien n'est copié, déplacé ou converti, ni même modifié sur le fichier source. Par contre, comme vous l'avez vu au chapitre 1, ce lien peut être cassé si le média source est déplacé. Dans ce cas, il faut cliquer sur l'option Relier les médias (Relink Media) afin d'établir de nouveau le lien, comme au chapitre 1. C'est pourquoi il est important de placer les images sur le disque dur le plus rapide que vous possédez.

Créer de nouveaux chutiers

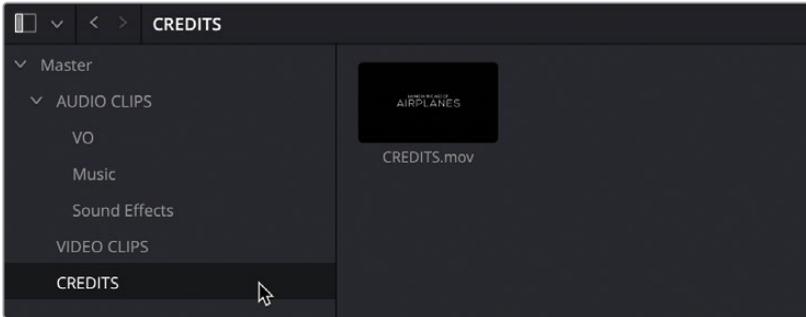
Bien qu'il soit facile de créer des chutiers à partir de dossiers contenant des plans placés sur le disque dur, il n'est pas toujours facile de mettre en place cette organisation. Le Finder (macOS) ou Explorateur (Windows) ne sont pas toujours les meilleurs outils pour visualiser et organiser les médias. Il est préférable d'attendre de bien voir le contenu des plans avant de les organiser. Vous pouvez faire cela simplement en créant de nouveaux chutiers et/ou en déplaçant les plans d'un chutier à l'autre.

- 1 Dans la fenêtre Bibliothèque de médias (Media pool), sélectionnez le chutier Master.
- 2 Choisissez Fichier > Nouveau chutier (File > New Bin), ou appuyez sur Majuscule-Cmd-N (macOS) ou Majuscule-Ctrl-N (Windows).

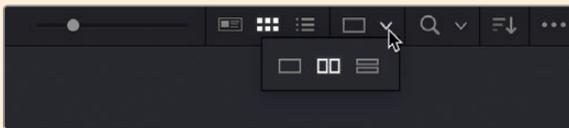


Un nouveau chutier avec le nom par défaut Bin 6 (il s'agit du sixième chutier créé dans ce projet) est ajouté à la bibliothèque de médias.

- 3 Cliquez sur le nom du chutier et saisissez **CREDITS** pour le renommer.
- 4 Cliquez sur le chutier VIDEO CLIPS, puis faites glisser la vignette **CREDITS.mov** dans la liste des chutiers. Lorsque le nom du chutier apparaît en surbrillance, relâchez le bouton de la souris.
- 5 Sélectionnez le chutier CREDITS pour vérifier que le plan **CREDITS.mov** est bien positionné.



ASTUCE Vous pouvez ouvrir plusieurs chutiers simultanément. Pour cela, faites un clic droit dans la barre latérale, et choisissez Ouvrir dans une nouvelle fenêtre (Open As a New Window). Sinon, vous pouvez partager la bibliothèque de médias en deux en cliquant sur 1x2 ou 2x1. Il est ainsi plus facile de passer d'un plan à l'autre.



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

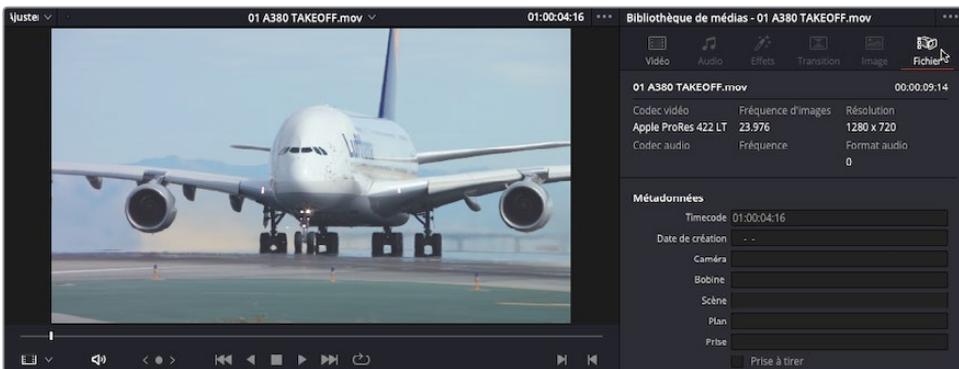
REMARQUE Déplace les plans dans la bibliothèque de médias entre différents chutiers ne modifie pas la position des médias sources. Vous pouvez donc créer autant de chutiers que vous voulez dans un projet, en organisant les plans indépendamment de leurs dossiers sur le disque dur.

Visualiser les métadonnées des plans

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

Vous pouvez voir certaines métadonnées dans l'onglet Fichier de l'inspecteur.

- 1 Sélectionnez le chutier VIDEO CLIPS et cliquez sur le premier plan
01 A380 TAKEOFF.mov.
- 2 Ouvrez l'inspecteur en cliquant sur le bouton Inspecteur, puis cliquez sur l'onglet Fichier.



L'onglet Fichier (File) dans l'inspecteur affiche certaines métadonnées, dont le nom du fichier, la durée, le codec, la taille de l'image et la fréquence d'images.

Ces informations peuvent vous aider à déterminer les propriétés du plan.

- 3 Regardez les informations de ce plan pour vérifier si sa résolution est bien réglée sur 1280 x 720 et la fréquence d'images sur 23.976 i/s.

REMARQUE L'information audio de ce plan est vide, car il ne contient pas d'audio.

Sous l'aperçu des informations du plan se trouvent d'autres champs de métadonnées vides.

- 4 Dans l'inspecteur, cochez sur la case Prise à tirer (Good Take) pour indiquer que c'est une bonne prise.



- 5 Dans la bibliothèque de médias, regardez le reste des plans vidéo et indiquez vos prises préférées en cochant la case Prise à tirer (Good Take).

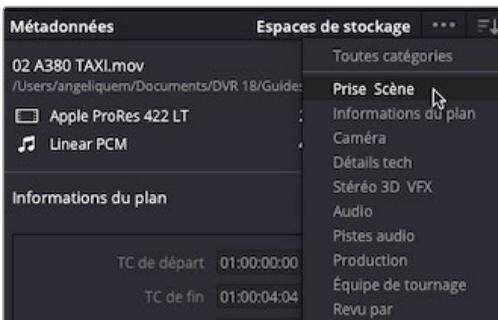
ASTUCE Vous pouvez sélectionner les plans en cliquant dessus ou en appuyant sur la touche Command (macOS) ou Ctrl (Windows), puis en cliquant sur l'option Prise à tirer (Good Take) dans l'inspecteur.

Vous avez désormais une série de plans préférés. Vous pourrez ainsi rapidement les retrouver plus tard si vous voulez les utiliser.

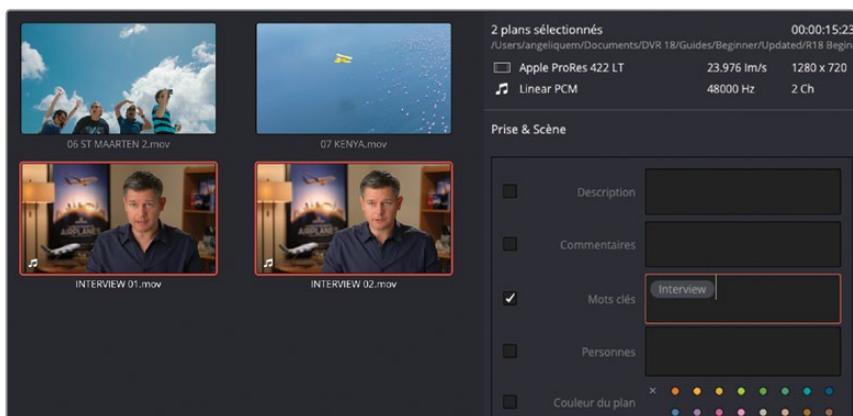
Ajouter des métadonnées personnalisées

Les métadonnées standard capturées ou générées automatiquement permettent d'organiser vos plans, mais il est également important de pouvoir les personnaliser afin qu'elles répondent mieux à vos besoins. Le projet sur lequel vous travaillez dans ce chapitre ne comporte que quelques plans d'une courte scène, il est donc facile de rester organisé. Cependant, quand vous travaillez sur des projets de grande envergure qui contiennent des centaines, voire des milliers de plans différents, l'ajout et l'utilisation de métadonnées peuvent vous faire gagner un temps précieux.

- 1 Dans le chutier VIDEO CLIPS, sélectionnez les deux plans **INTERVIEW 01.mov** et **INTERVIEW 02.mov**.
- 2 Dans le panneau des métadonnées en bas à droite de l'interface, cliquez sur le menu Trier (Sort) et choisissez Prise Scène (Shot & Scene).



- 3 Dans le champ Mots clés (Keywords) de la fenêtre (Métadonnées) Metadata, saisissez **Int**. Une liste des mots clés les plus utilisés et des mots clés précédemment saisis et commençant par « int » s'affiche. Il est préférable de sélectionner les mots clés de la liste plutôt que de les taper en entier, car vous prenez alors le risque de mal les orthographier.
- 4 Dans la liste des options disponibles, choisissez « Interview » pour ajouter le mot clé.



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

REMARQUE Vous n'avez pas à sauvegarder les changements que vous faites dans le panneau des métadonnées, si un seul plan est sélectionné. En effet, le changement est appliqué automatiquement. Par contre, si plusieurs plans sont sélectionnés, vous devrez les sauvegarder pour confirmer le changement. Si vous oubliez cette étape, Resolve vous informera que vous n'avez pas appliqué le changement. Vous pourrez alors l'annuler ou l'appliquer.

Les trois plans comportent désormais des informations relatives à leur contenu. Il est désormais temps d'utiliser ces métadonnées.

Travailler avec des chutiers paramétrables automatiques

Il est important de voir, d'accéder et de modifier les métadonnées de vos fichiers média pour pouvoir les utiliser pour affiner davantage l'organisation des plans dans la bibliothèque de médias. Les chutiers paramétrables permettent de facilement exploiter les métadonnées.

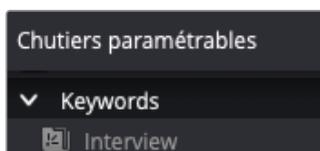
Ils permettent de regrouper les métadonnées grâce à quelques règles. Ces règles sont appliquées avec les chutiers paramétrables automatiques, ou vous pouvez créer vos propres chutiers avec vos propres règles. Vous pouvez par exemple créer un chutier paramétrable qui rassemble tous les fichiers audio de votre projet ou tous les plans capturés avec une caméra en particulier. Mieux encore, ces chutiers se mettront automatiquement à jour à mesure que vous ajouterez des éléments à votre projet ou si les métadonnées de vos plans sont mises à jour. Vous n'aurez donc plus besoin d'organiser les plans manuellement. Chaque mot clé ajouté sur un plan crée automatiquement un chutier paramétrable. Ils sont affichés en bas de la liste des chutiers.

- 1 Dans la liste des chutiers paramétrables, sous la bibliothèque de médias, cliquez sur le groupe Mots clés.

Une fois sélectionnée, une flèche de déroulement apparaît à côté du groupe et les plans d'interview apparaissent dans la bibliothèque de médias.

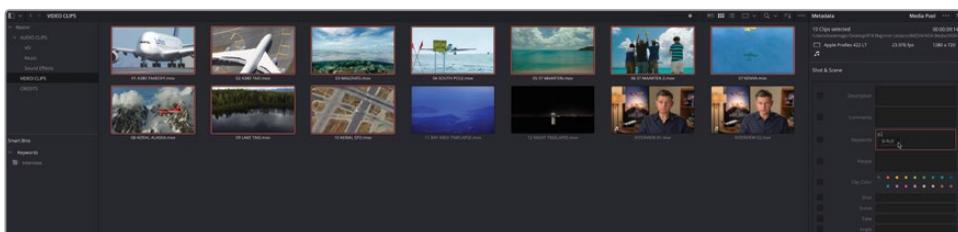
ASTUCE Si vous avez besoin de plus de place pour voir les chutiers paramétrables, tirez la ligne de division entre les catégories vers le haut.

- 2 Cliquez sur la flèche de déroulement pour ouvrir le groupe du chutier paramétrable Mots clés.

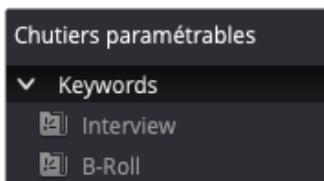


La liste des chutiers paramétrables disponibles apparaît. Pour le moment, vous ne voyez qu'un seul chutier paramétrable appelé Interview, car vous n'avez appliqué que ce mot clé.

- 3 Dans la bibliothèque de médias, sélectionnez le chutier VIDEO CLIPS.
- 4 Sélectionnez le premier plan **01 A380 TAKEOFF.mov** et appuyez sur Majuscule, puis sur le plan **10 AERIAL SFO.mov**.
- 5 Dans le panneau de métadonnées, cliquez sur le champ des métadonnées Mots clés, saisissez B-Roll, ajoutez le mot clé de la liste, et cliquez sur Enregistrer (Save).



Un nouveau chutier paramétrable apparaît dans le groupe Mots clés avec le bon nom de mot clé. Il contient aussi les plans sur lesquels vous avez ajouté le mot clé B-Roll.

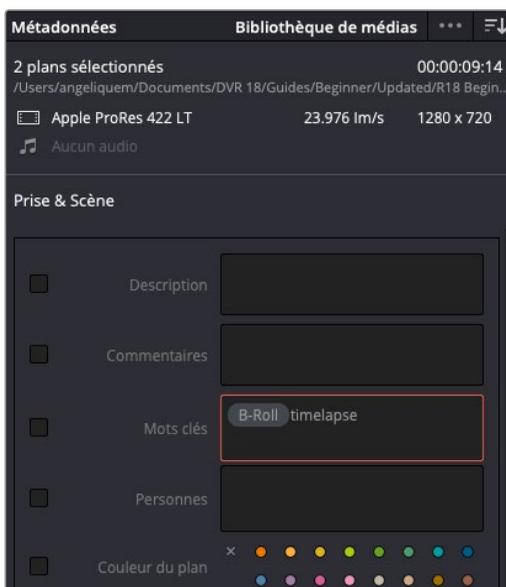


Vous pouvez ajouter plusieurs mots clés sur le même plan.

- 6 Cliquez de nouveau sur le chutier VIDEO CLIPS, mais cette fois-ci, sélectionnez les plans **11 BAY AREA TIMELAPSE.mov** et **12 NIGHT TIMELAPSE.mov**.

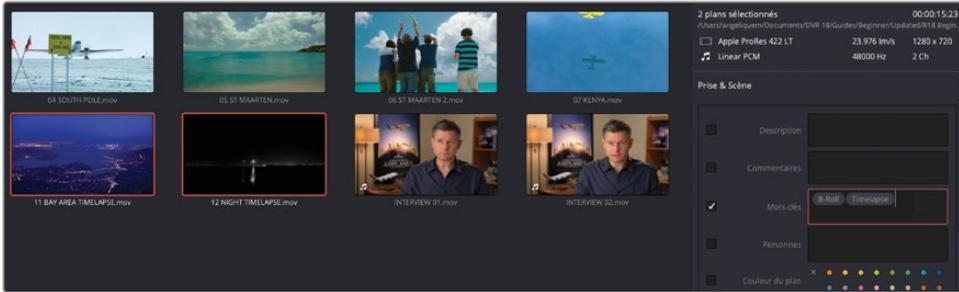
Ces plans sont des prises en Timelapse, ainsi que des plans de coupe (B-Roll).

- 7 Dans le champ Mots clés du panneau des métadonnées, saisissez **B-Roll** pour ajouter le mot clé B-Roll, puis saisissez **Timelapse** pour l'ajouter comme deuxième mot clé.



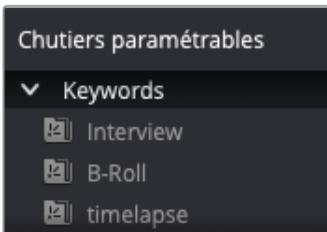
Comme Resolve ne reconnaît pas le mot Timelapse, vous ne verrez pas de suggestion apparaître. Par contre, vous pouvez l'ajouter comme mot clé personnalisé.

- 8 Continuez d'écrire le mot **Timelapse** et appuyez sur la touche Entrée pour ajouter le mot clé, et cliquez sur Enregistrer (Save).

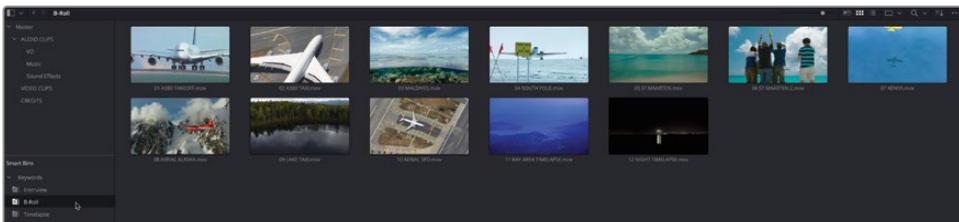


REMARQUE Quand vous ajoutez un mot clé personnalisé à un ou plusieurs plans, il est ajouté dans la liste des mots clés que Resolve conserve pour le projet actuel. Si vous voulez ajouter le même mot clé sur un autre plan ultérieurement, Resolve le suggérera automatiquement. Vous pouvez gérer le dictionnaire de mots clés au niveau utilisateur ou au niveau du projet. Vous êtes alors en mesure d'ajouter, d'exporter et d'importer la liste de mots clés personnalisés en sélectionnant Espace de travail > Liste de mots clés (Workspace > Keyword Dictionary)

Le nouveau chutier paramétrable appelé « Timelapse » se trouve en bas de la bibliothèque de médias et affiche tous les plans qui contiennent ce mot clé.



- 9 Sélectionnez le chutier paramétrable B-Roll.

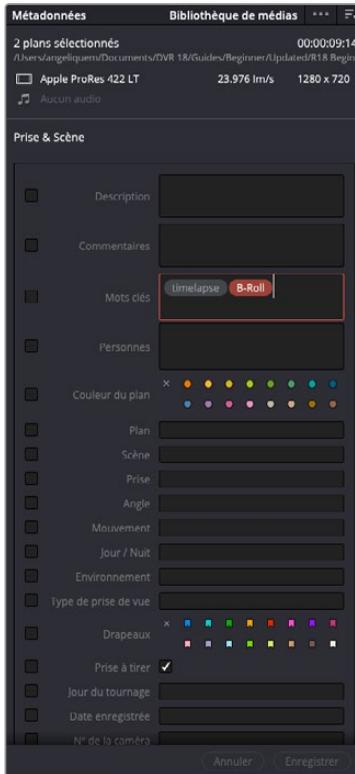


Vous voyez aussi que les plans timelapse ont été automatiquement ajoutés au chutier paramétrable contenant le mot clé B-Roll. Ainsi, si vous cherchez des prises

Timelapse, vous pouvez les retrouver dans le chutier VIDEO CLIPS ou dans les chutiers paramétrables B-Roll ou Timelapse. Tous ces mots clés mènent aux mêmes plans.

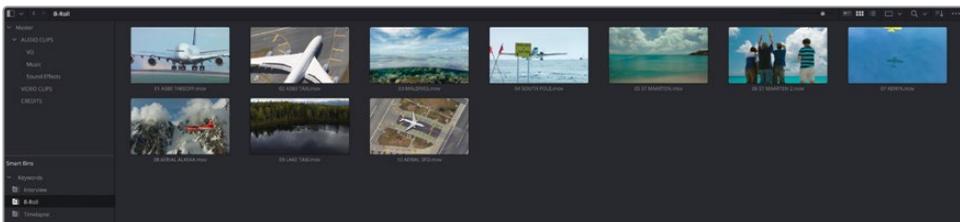
Si vous changez d'avis concernant les mots clés appliqués à un plan, vous pouvez simplement les supprimer.

- 10 Dans le chutier paramétrable B-Roll, sélectionnez les plans
11 BAY AREA TIMELAPSE.mov et **12 NIGHT TIMELAPSE.mov**.
- 11 Dans le champ Mots clés (Keywords) du panneau des métadonnées, sélectionnez le mot clé B-Roll pour qu'il s'allume en rouge.



- 12 Appuyez sur la touche Supprimer de votre clavier pour supprimer le mot clé sélectionné et cliquez sur Enregistrer (Save).

Les plans disparaissent immédiatement du chutier paramétrable B-Roll, car ils ne sont plus associés à ce mot clé.

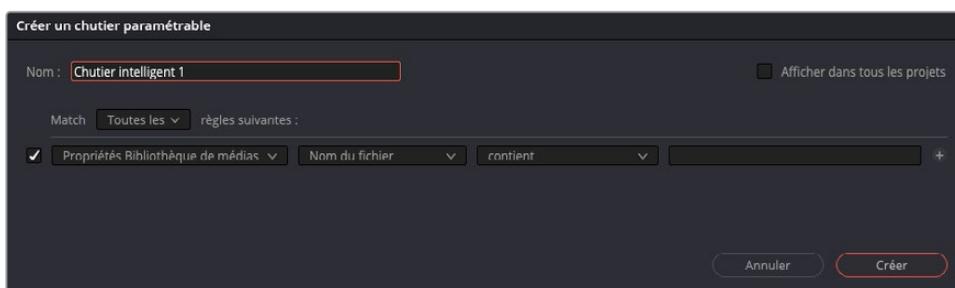


ASTUCE Les chutiers paramétrables Mots clés représentent un des types de chutiers qui peuvent être utilisés dans DaVinci Resolve. Les chutiers Métadonnées sont simplement affichés par défaut. D'autres chutiers paramétrables automatiques peuvent être affichés pour les informations relatives aux prises et aux scènes, pour lesquelles vous pouvez ajouter des métadonnées, soit dans le panneau Métadonnées (Metadata), soit dans l'onglet Fichier (File) de l'inspecteur. Il est également possible d'ajouter un chutier paramétrable réservé aux timelines. Les utilisateurs de DaVinci Resolve Studio peuvent aussi utiliser la fonction de détection des personnes qui permet de rechercher des visages dans les plans. Vous pouvez ensuite les renommer pour créer leur propre chutier paramétrable. Pour afficher ces chutiers paramétrables automatiques supplémentaires, choisissez DaVinci Resolve > Préférences > Utilisateur > Montage (DaVinci Resolve > Preferences > User > Editing) et cochez les cases sous Chutiers paramétrables (Automatic Smart Bins).

Créer des chutiers paramétrables

Les chutiers paramétrables automatiques ne sont qu'une petite partie de ce que les chutiers paramétrables sont capables de faire. En plus de pouvoir ajouter des chutiers automatiques Mots clés, vous pouvez créer vos propres chutiers paramétrables en y appliquant quelques règles. Au cours des prochaines étapes, vous allez créer un chutier paramétrable pour regrouper automatiquement les plans que vous avez signalés avec la mention Prise à tirer (Good Take).

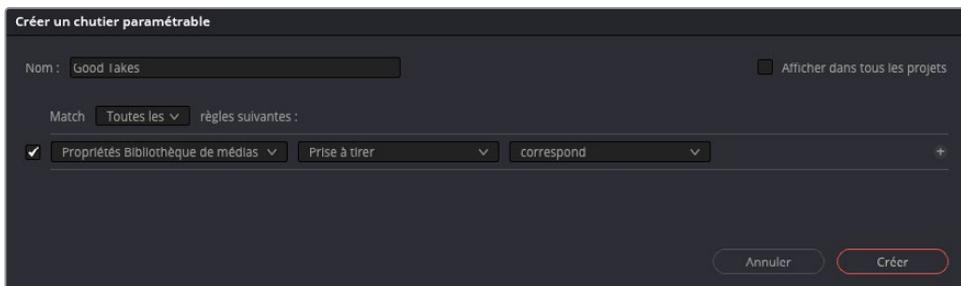
- 1 Choisissez Fichier > Nouveau chutier paramétrable (File > New Smart Bin).



ASTUCE vous pouvez aussi faire un clic droit sur le chutier paramétrable et choisir Ajouter un chutier paramétrable (Add Smart Bin).

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

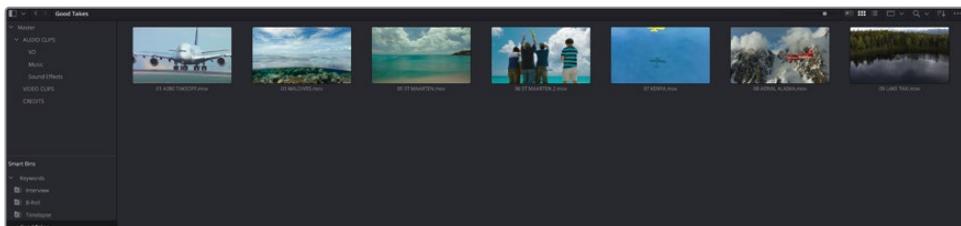
- 2 Dans le champ Nom (Name), saisissez **Good Takes** comme nom pour ce chutier paramétrable.
- 3 Laissez le menu Match sur « toutes les règles suivantes ».
- 4 Dans la règle, laissez le premier critère des métadonnées sur Propriétés Bibliothèque de médias (Media Pool Properties).
- 5 Changez le type de métadonnées de Nom de fichier (File Name) à Prise à tirer (Good Take).



ASTUCE Pour naviguer plus rapidement dans la liste des options, saisissez le début du nom dans le champ Métadonnées (Metadata). Vous pouvez ensuite la sélectionner avec la souris.

- 6 Gardez la troisième et dernière métadonnée sur « correspond » (is true) et cliquez sur Créer (Create).

Vous avez désormais un chutier paramétrable qui inclut tous les plans que vous avez signalés avec la mention Prise à tirer (Good Take).

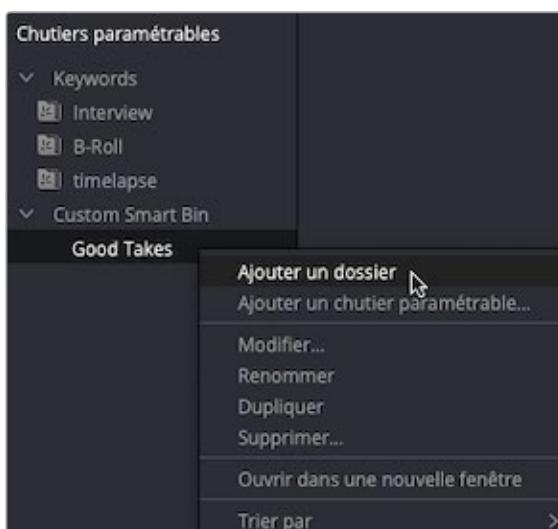


- 7 Sélectionnez un plan dans le chutier paramétrable Good Take et décochez la case Good Take dans l'inspecteur pour le supprimer immédiatement du chutier.

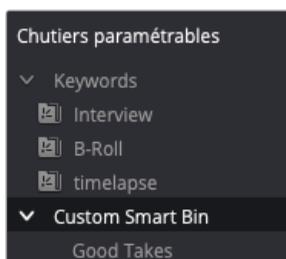
REMARQUE Le contenu d'un chutier paramétrable est toujours soumis à des règles, vous ne pouvez pas simplement tirer les plans du chutier paramétrable. Pour ajouter ou enlever les plans d'un chutier paramétrable, vous devez modifier les règles pour qu'ils n'y soient plus soumis.

Vous pouvez organiser les chutiers paramétrables en dossiers pour les retrouver plus facilement.

- 8 Faites un clic-droit sur le chutier paramétrable Good Takes et choisissez Ajouter un dossier (Add Folder).



- 9 Sélectionnez Folder 1 et renommez-le **Custom Smart Bins**.
- 10 Tirez le chutier Good Take dans le dossier Custom Smart Bins.



ASTUCE Pour modifier les règles d'un chutier paramétrable personnalisé, faites un clic droit sur le chutier paramétrable et choisissez Modifier (Edit). Les chutiers paramétrables créés automatiquement ne peuvent pas être modifiés.

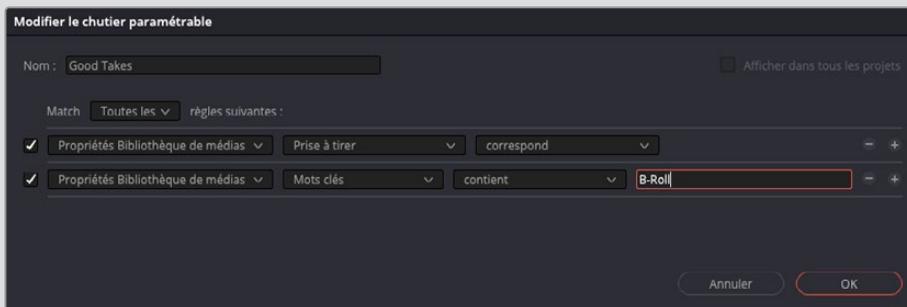
Vous avez sans doute désormais un meilleur aperçu de la puissance d'organisation des chutiers paramétrables dans DaVinci Resolve.

L'organisation ne se fait pas une fois pour toutes au début d'un projet. Elle évolue à mesure des projets. Plus vous connaîtrez le contenu, mieux vous saurez l'organiser. Plusieurs opérations que vous avez réalisées (créer de nouveaux chutiers, visualiser et ajouter les métadonnées et créer des chutiers paramétrables) peuvent aussi être faites dans les autres pages qui comportent la bibliothèque de médias, le panneau Métadonnées et l'inspecteur.

Créer des règles complexes pour les chutiers paramétrables

Seule votre imagination peut limiter votre utilisation des chutiers paramétrables. Ils peuvent servir à trouver des plans en fonction de leurs métadonnées, avec des règles qu'il est possible de combiner pour affiner la recherche. Pour ajouter une autre règle, cliquez simplement sur + à droite de la règle existante.

Dans les étapes précédentes, vous avez créé un chutier paramétrable avec une seule règle : la mention Prise à tirer (Good Takes). Mais vous pouvez ajouter une autre règle, ainsi que choisir comment ces règles interagissent entre elles. On pourrait par exemple rechercher les plans marqués par la mention Prises à tirer, mais uniquement ceux avec le mot clé B-Roll.



Le menu Match permet de choisir si Toutes (All) les règles s'appliquent, (les plans dans ce chutier paramétrable auront la mention Prise à tirer et le mot clé B-Roll) ou simplement L'une (Any) des règles, c'est-à-dire, soit avec la mention Prise à tirer, soit avec le mot clé B-Roll. Envisagez-vous d'utiliser les chutiers paramétrables d'autre manière ?

Préférences

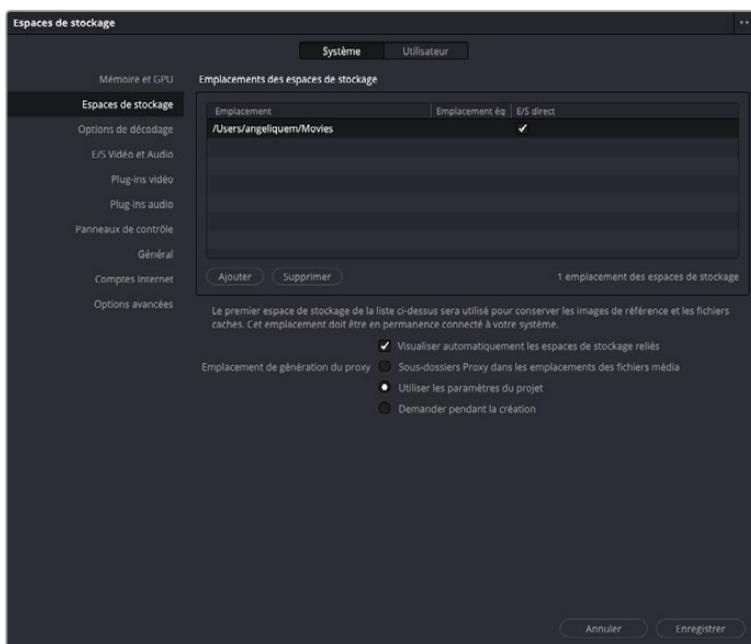
Dans ce chapitre, vous avez pour le moment appris à configurer correctement un projet, vous avez exploré différentes manières d'importer des plans et d'organiser les médias pour faciliter votre travail. Il est désormais temps d'en apprendre plus sur la façon de personnaliser DaVinci Resolve avec les préférences.

DaVinci Resolve comprend deux ensembles de préférences à configurer. Les préférences Système regroupent les paramètres Resolve qui contrôlent votre ordinateur. Les préférences Utilisateur, quant à elles, se rapportent à la façon dont Resolve fonctionne pour l'utilisateur.

REMARQUE Les différents comptes utilisateur sur l'ordinateur gardent leur propre préférences DaVinci Resolve. Elles sont stockées indépendamment les unes des autres. Plusieurs utilisateurs peuvent donc avoir leur propre espace de travail et leurs préférences personnalisées. Si un utilisateur se déconnecte, puis un autre se connecte et ouvre Resolve, ses préférences sont affichées.

Comme la fenêtre Paramètres du projet (Project Settings), les préférences contiennent un grand nombre d'options. Cependant, certaines préférences sont plus importantes que d'autres.

- 1 Choisissez DaVinci Resolve > Préférences (DaVinci Resolve > Preferences) pour ouvrir la fenêtre.



Les deux types de préférences, Système (System) et Utilisateur (User), sont affichés en haut de la fenêtre. Comme dans les Paramètres du Projet, les catégories se trouvent à gauche. Par défaut, la fenêtre des préférences s'ouvre sur la catégorie Espaces de stockage (Media Storage) dans les préférences système (sauf si le projet n'a pas été refermé depuis que les préférences ont été ouvertes pour la dernière fois).

L'espace de stockage permet de gérer les emplacements de stockage des médias auxquels DaVinci Resolve peut accéder. Ils permettent d'importer facilement des fichiers du navigateur de l'espace de stockage dans la page Média. Le premier emplacement de la liste sert également à stocker les images de référence que vous avez créées sur la page Étalonnage (voir chapitre 5) et les fichiers mis en cache générés dans la page Montage (voir chapitre 2). Cet emplacement correspond au fichier de travail. Par défaut, il est toujours réglé sur le dossier Movies de l'ordinateur, car cet emplacement existe sur tous les ordinateurs.

REMARQUE Nous vous recommandons de toujours utiliser le disque dur le plus puissant et le plus rapide que vous possédez pour enregistrer vos fichiers de travail. En revanche, pour suivre les exercices de ce livre, pas la peine de changer l'emplacement.

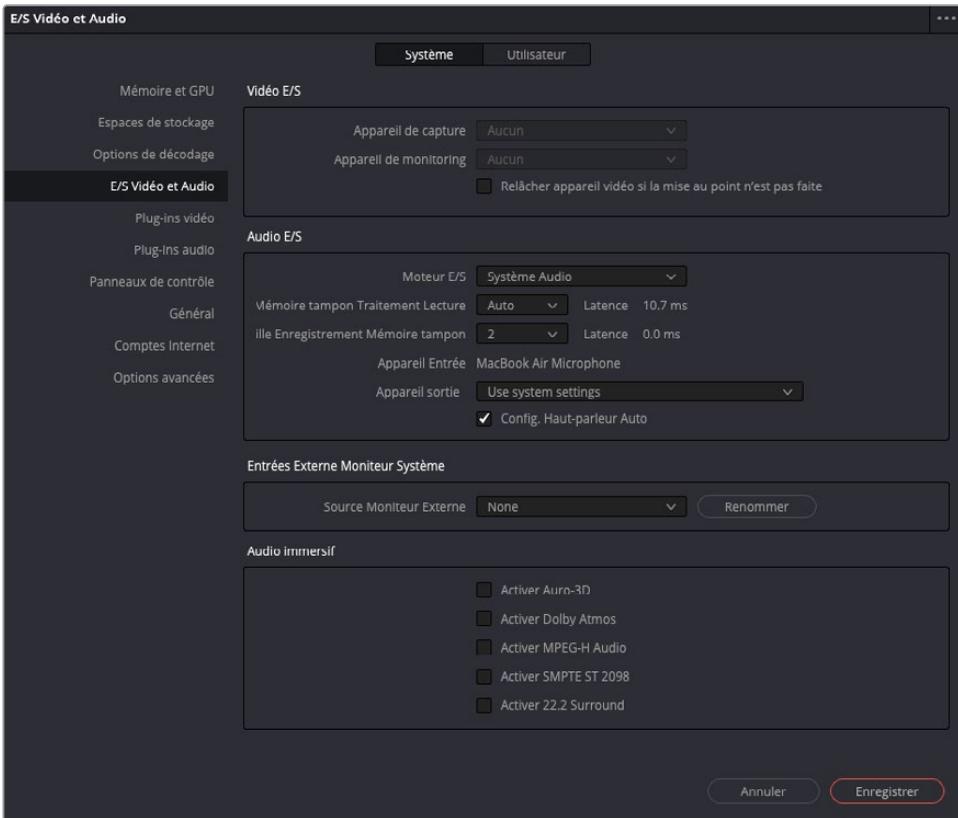
Si vous voulez changer ou ajouter un emplacement de stockage, cliquez sur Ajouter (Add) et sélectionnez le disque dur ou le dossier que vous voulez ajouter comme emplacement. Pour supprimer un emplacement, sélectionnez-le simplement dans la liste et cliquez sur Supprimer (Remove).

- 2 Assurez-vous que l'option Visualiser automatiquement les espaces de stockage reliés (Automatically display attached storage locations) est sélectionnée.

Cette option est importante, car elle permet d'accéder directement aux disques durs que vous connectez à votre ordinateur. Vous pouvez ainsi importer les fichiers stockés dans Resolve pour commencer à travailler rapidement.

REMARQUE Si vous travaillez sur macOS et que vous ayez téléchargé DaVinci Resolve ou DaVinci Resolve Studio à partir de l'App Store, vous devrez sélectionner cette option et donner la permission à Resolve d'accéder à votre disque dur, sans quoi, vous ne pourrez pas importer les images.

3 Cliquez sur le groupe E/S Vidéo et Audio (Video and Audio I/O).



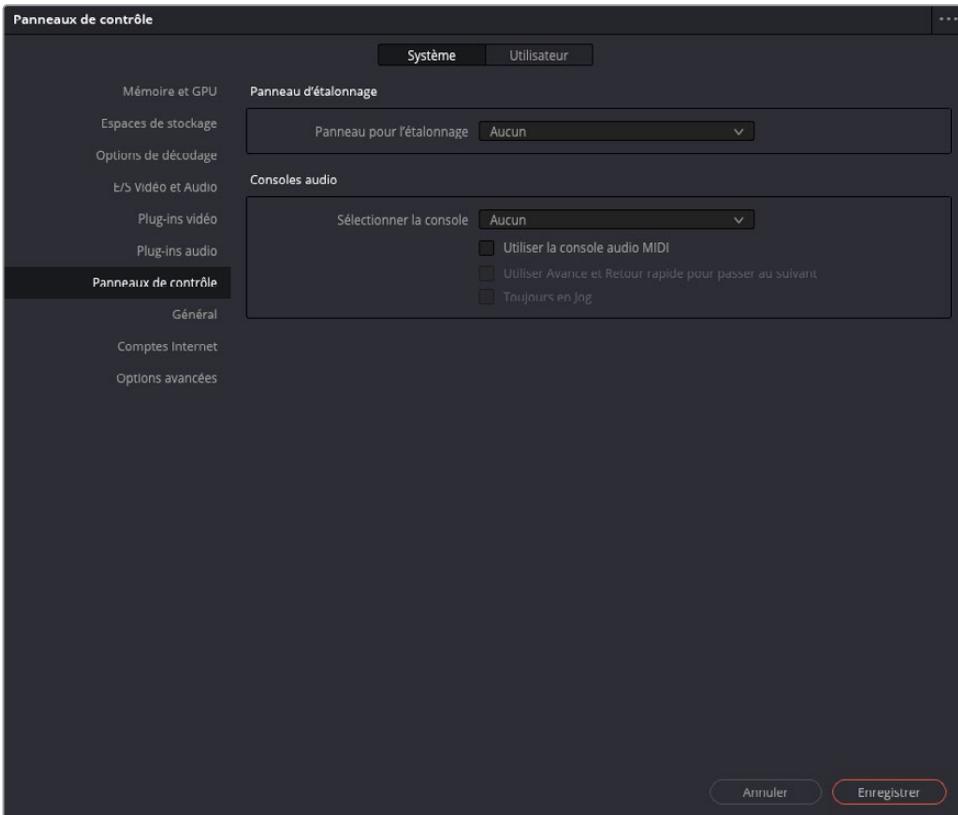
REMARQUE E/S (I/O) fait référence à Entrée et Sortie (Input/Output).

Si vous avez un appareil de capture et de lecture Blackmagic Design connecté à votre ordinateur, par exemple une carte PCIe DeckLink ou un UltraStudio, vous pourrez l'indiquer ici.



En indiquant un appareil pris en charge, vous pourrez lire la timeline sur un moniteur externe. Si aucun appareil pris en charge n'est connecté à votre système, l'appareil de capture et de monitoring ne sera pas sélectionnable.

- 4 Cliquez sur Panneaux de contrôle (Control Panels).

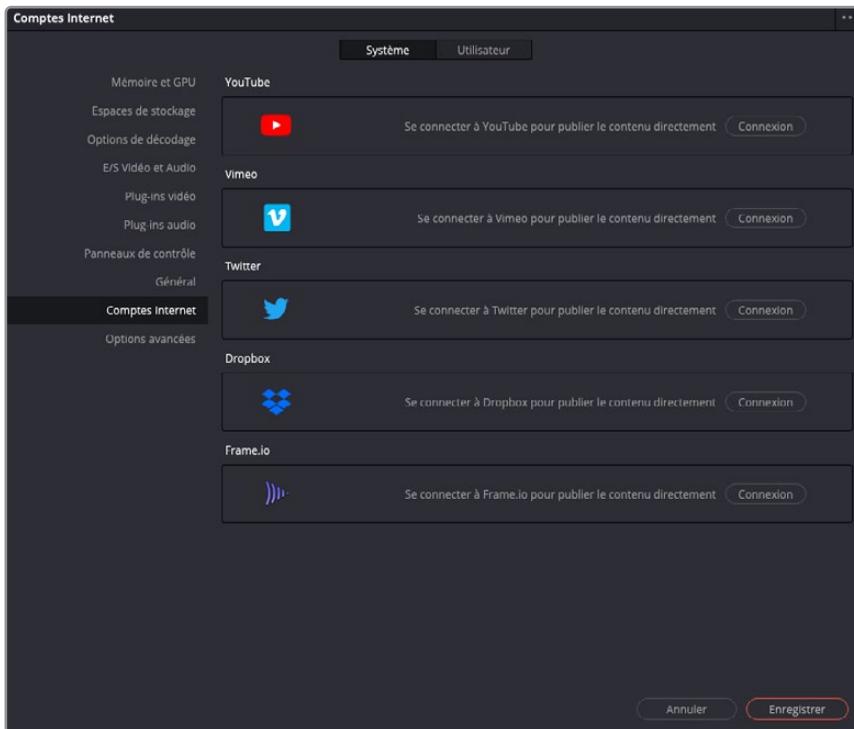


Comme avec les paramètres E/S Vidéo et Audio (Video and Audio I/O), vous pouvez spécifier quel type de panneau de contrôle vous voulez utiliser pour l'étalonnage.



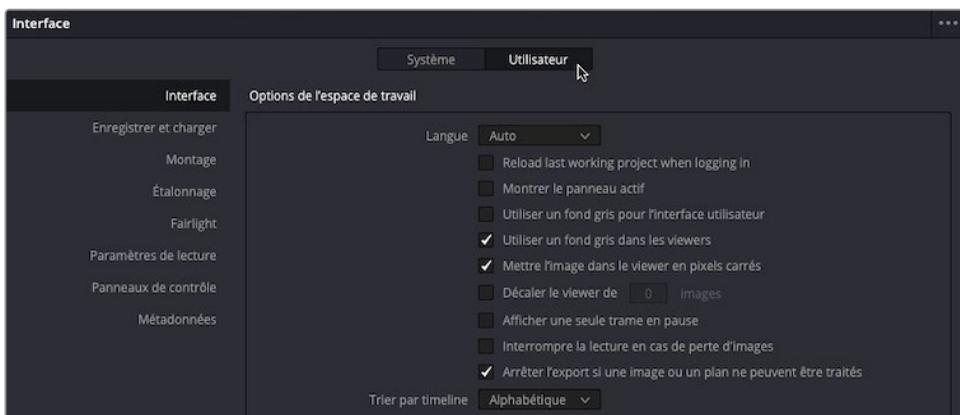
En outre, DaVinci Resolve prend également en charge des panneaux d'autres fabricants.

- 5 Cliquez sur Comptes Internet (Internet Accounts).



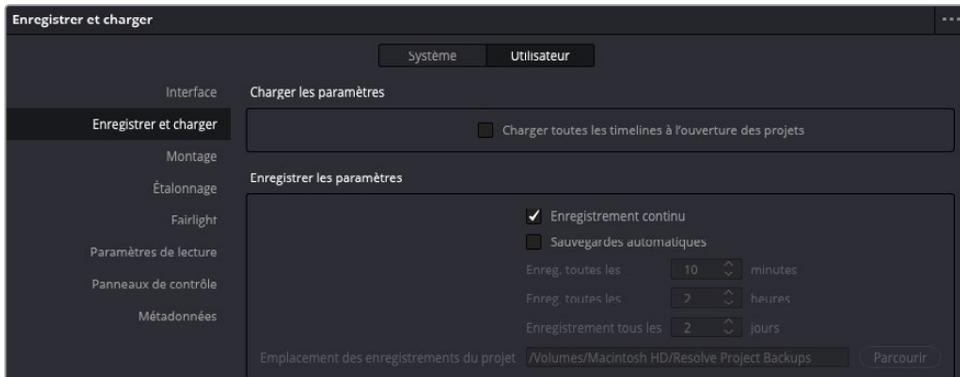
Dans cette section, vous pouvez vous connecter à des services de diffusion en ligne. Vous avez déjà vu ces réglages dans le chapitre 1. En vous connectant à ces services, vous permettez à DaVinci Resolve de publier un fichier sur la plateforme de votre choix.

- 6 Dans la fenêtre Préférences (Preferences), cliquez sur l'onglet Utilisateur (User).



La première section correspond à l'Interface (UI Settings). Cela permet de personnaliser l'interface utilisateur de DaVinci Resolve. Vous pouvez notamment changer la langue.

- 7 Cliquez sur Enregistrer et charger (Project Save and Load).



Vous vous demandez sans doute pourquoi ce livre n'indique nulle part les sauvegardes qu'il faudrait effectuer régulièrement. Il serait particulièrement embêtant de perdre tout votre travail si le logiciel plantait.

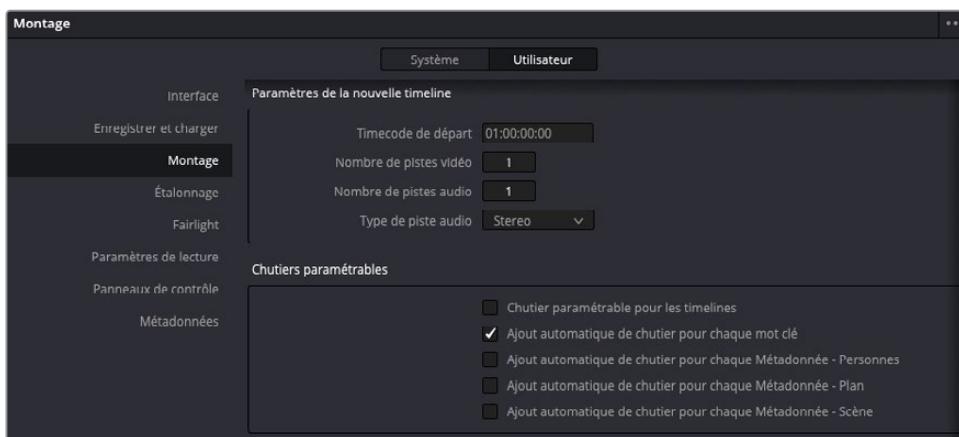
Heureusement, vous n'avez pas à vous en soucier, car Resolve sauvegarde automatiquement chaque opération que vous faites. Il s'agit de la fonctionnalité Enregistrement continu (Live Save), qui se trouve dans la section Enregistrer et charger (Project Save and Load) des préférences Utilisateur (User). Elle est activée par défaut.

Une fois activée tout nouveau projet créé dans le Gestionnaire de projet (Project Manager) sera sauvegardé au fur et à mesure. Si un problème survient, par exemple un logiciel qui plante ou une batterie vide, vous pouvez simplement démarrer Resolve et réouvrir le projet. Vous n'aurez alors rien perdu.

- 8 Assurez-vous que l'option Enregistrement continu (Live Save) est activée (ça devrait être le cas par défaut).

REMARQUE Si vous voulez créer une sauvegarde automatique de votre projet par incrémentation, par exemple toutes les 10 minutes, activez simplement l'option Sauvegardes automatiques (Project Backups). Une fois activée, vous pouvez spécifier à quelle fréquence Resolve crée des sauvegardes : par minute, heure ou jour. Enfin, un champ séparé vous permet de spécifier l'emplacement où ces sauvegardes sont enregistrées sur l'ordinateur. Pour y accéder, faites un clic droit sur le projet dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager) et choisissez Sauvegardes automatiques (Project Backups). Vous pouvez choisir de supprimer toutes sauvegardes inutiles, ou « remonter le temps » pour charger une sauvegarde précédemment enregistrée. Quand vous chargez une sauvegarde du projet, le logiciel vous demandera de nommer le projet, car il n'écrasera pas la version actuelle. Il créera à la place un projet indépendant, ajouté dans le Gestionnaire de projet (Project Manager).

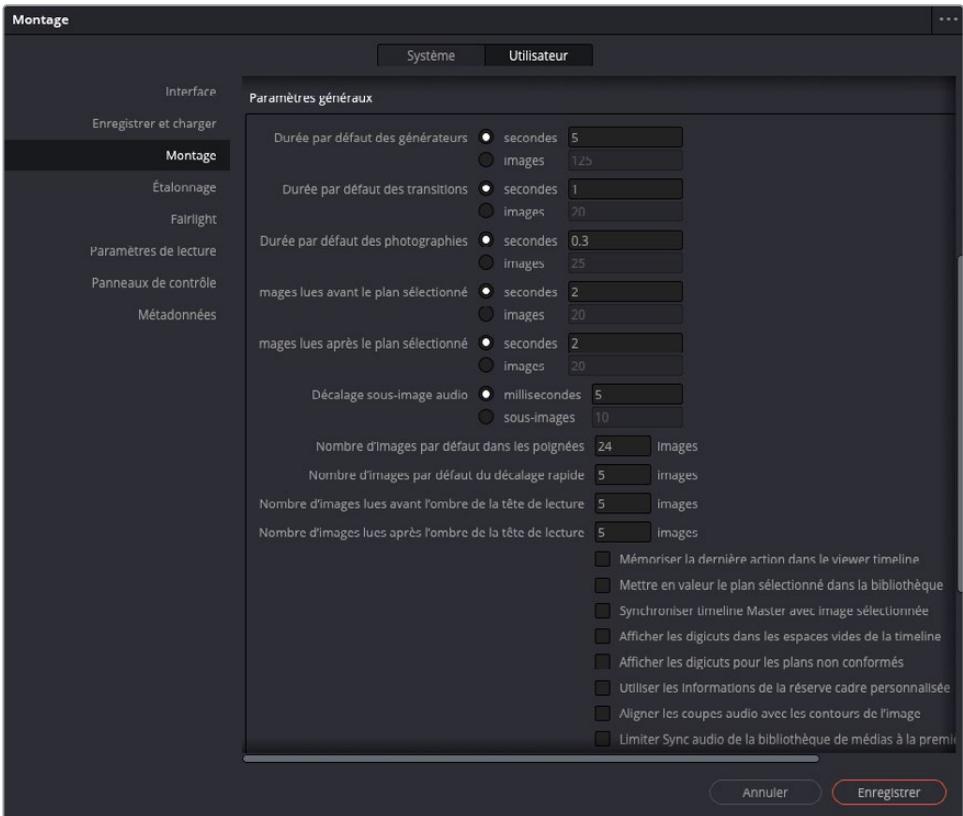
- 9 Cliquez sur la section Montage (Editing) dans les préférences Utilisateur (User).



Ce groupe de paramètres vous permet de personnaliser plusieurs fonctionnalités de montage que vous avez utilisées dans les trois premiers chapitres.

Les Paramètres de la nouvelle timeline (New Timeline Settings) permettent de spécifier le timecode et le nombre de pistes audio et vidéo dans une nouvelle timeline. La catégorie Chutiers paramétrables (Automatic Smart Bins) permet de choisir quels chutiers paramétrables seront actifs dans la bibliothèque de médias.

10 Faites défiler pour voir les autres préférences disponibles.



Les paramètres généraux permettent d'ajuster la durée des transitions et des images fixes, en secondes ou en images. Vous pouvez aussi choisir d'activer d'autres options, par exemple, conserver la dernière opération de montage dans le viewer Timeline au lieu de l'opération par défaut Écraser (Overwrite).

ASTUCE Si vous travaillez sur macOS, vous aurez aussi l'option d'activer DaVinci Resolve pour créer automatiquement des mots clés à partir des tags Finder quand vous importez un média.

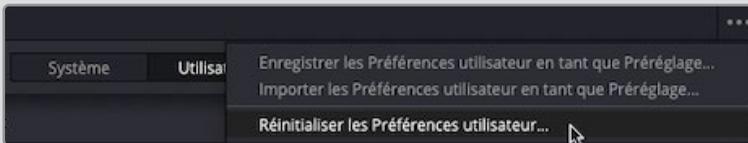
Une fois que vous avez fini d'explorer les préférences Système et Utilisateur, vous aurez besoin de sauvegarder les préférences, sinon, les modifications apportées seront perdues.

11 Cliquez sur Enregistrer (Save) pour fermer la fenêtre Préférences (Preferences).

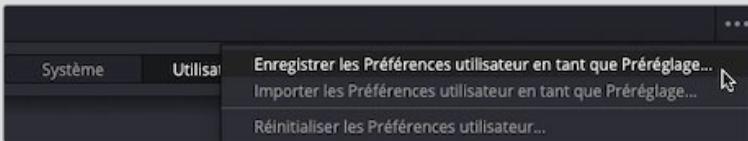
REMARQUE Une fois les préférences modifiées, il faut rallumer DaVinci Resolve. Une fenêtre s'ouvre pour vous en informer.

Modifier la configuration et sauvegarder les préférences

Avec le menu Option (trois points) en haut à droite de la fenêtre Préférences (Preferences), vous pouvez choisir de réinitialiser les préférences Système et Utilisateur aux réglages par défaut.



Pour les préférences Utilisateur, vous pouvez aussi sauvegarder l'ensemble des préférences comme préréglages. Ils pourront alors être exportés comme fichier sous l'extension **.userprefs**.



Au besoin, ce fichier peut ensuite être importé sur un autre logiciel DaVinci Resolve.

Explorer les raccourcis clavier

Vous pouvez aussi personnaliser les différents raccourcis clavier disponibles dans DaVinci Resolve. Il existe un grand nombre de raccourcis clavier par défaut qui servent à réaliser diverses opérations. Il est possible qu'ils ne soient pas exactement ceux que vous avez l'habitude d'utiliser.

- 1 Choisissez DaVinci Resolve > Personnalisation du clavier (DaVinci Resolve > Keyboard Customization) ou appuyez sur Option-Command-K (macOS) ou Alt-Ctrl-K (Windows).



La fenêtre Personnalisation Clavier (Keyboard Customization) s'ouvre, vous pouvez choisir quel ensemble de raccourcis vous voulez utiliser, découvrir ceux qui sont disponibles, ou créer vos propres raccourcis clavier.

Tout d'abord, DaVinci Resolve fournit un ensemble de pré-réglages qui reproduit les raccourcis clavier utilisés sur les autres logiciels non linéaires.

- 2 Cliquez sur le menu déroulant en haut à droite de la fenêtre Personnalisation Clavier (Keyboard Customization) pour afficher les options.



Si vous voyez le nom d'un logiciel que vous préférez utiliser, choisissez-le. Attention par contre, le remapping ne sera pas fait à 100 %. Comme chaque système fonctionne légèrement différemment, certaines fonctionnalités disponibles dans l'un de ces logiciels pourraient ne pas être disponibles dans DaVinci Resolve. Il est bien entendu impossible de remapper un raccourci vers une fonctionnalité qui n'existe pas.

DaVinci Resolve peut proposer des fonctionnalités qui ne sont pas disponibles sur les autres logiciels, et les raccourcis assignés par défaut dans DaVinci Resolve peuvent être écrasés dans les autres paramètres. Il est toujours intéressant d'explorer et d'apprendre les raccourcis clavier par défaut, car ils ont en général été pensés pour faciliter l'utilisation des fonctionnalités.

Mais, de temps à autre, vous pourriez vouloir les personnaliser.

La partie haute de la fenêtre Personnalisation du clavier (Keyboard Customization) affiche un clavier qui permet de visualiser les raccourcis.



Les touches auxquelles aucune fonctionnalité n'est assignée s'affichent en gris foncé, et celles qui ont une fonctionnalité assignée, en gris clair. Les touches comportant un chiffre en haut à droite indiquent que le raccourci est actif dans plusieurs pages.

Vous pouvez commencer à explorer les fonctionnalités en sélectionnant les touches de votre clavier.

- 3 Cliquez sur la touche D en utilisant le clavier à l'écran.



ASTUCE Vous pouvez aussi appuyer sur les touches de votre clavier.

Comme vous le voyez, la fenêtre Personnalisation du clavier (Keyboard Customization) reproduit les opérations que vous faites. La zone active (la moitié inférieure de la

fenêtre) affiche la fonctionnalité assignée à ce raccourci clavier. Dans ce cas, la touche D active et désactive la fonctionnalité Activer le plan (Enable Clip) dans la timeline de la page Montage et Fairlight.

Vous pouvez aussi explorer les raccourcis clavier qui utilisent des combinaisons de touches.

- 4 Cliquez de nouveau sur la touche D sur le clavier à l'écran pour la désélectionner, puis cliquez sur le bouton Majuscule (Shift).



La touche Majuscule (Shift) s'allume en rouge. De cette façon, vous pouvez voir la fonctionnalité reliée au raccourci Lettre + Majuscule.

- 5 Cliquez de nouveau sur le bouton D pour afficher la fonctionnalité activée avec la combinaison Majuscule-D.



La combinaison Majuscule-D permet d'ignorer les étalonnages sur tous les plans et fonctionne dans tout le logiciel .

- 6 Cliquez sur les touches D et Majuscule pour les désélectionner.

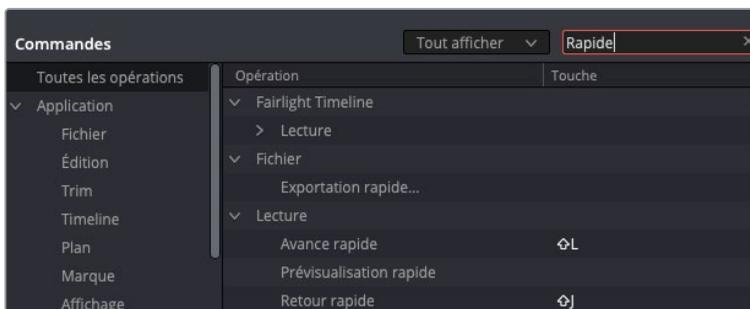
Rechercher les raccourcis clavier

Au lieu d'essayer de trouver le raccourci associé à une commande en particulier, il est plus simple de rechercher une commande pour trouver le raccourci associé.

- 1 Dans la zone Commandes (Commands) en bas à droite de la fenêtre Personnalisation du clavier (Keyboard Customization), assurez-vous que le groupe Toutes les commandes (All Commands) est sélectionné.

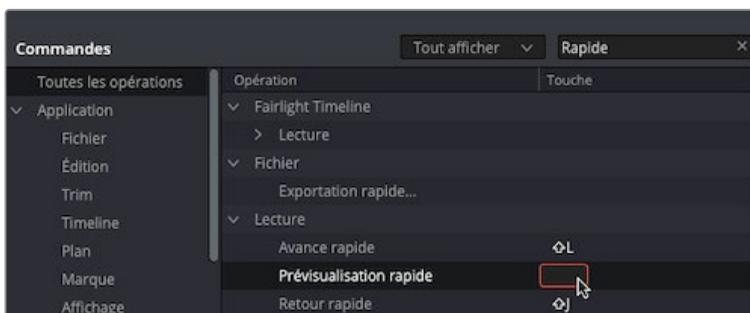
ASTUCE Au lieu de choisir Toutes les commandes (All Commands), vous pouvez affiner la recherche à certains menus ou panneaux avec les options de la liste de gauche dans la zone Commandes (Commands). Faites défiler la liste pour voir plus d'options.

- 2 Cliquez dans le champ de recherche et saisissez **Rapide** pour rechercher parmi toutes les commandes qui incluent le mot « rapide » dans leur description.



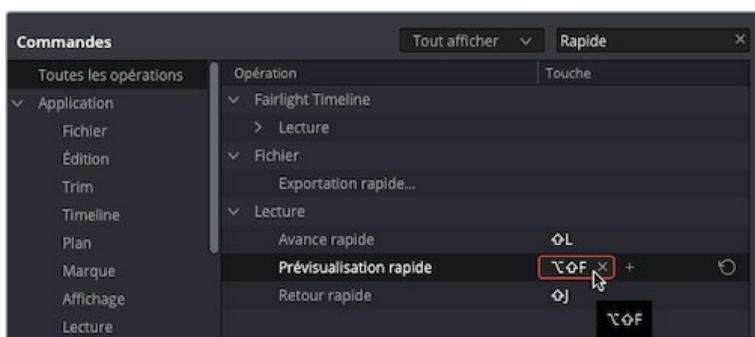
Il semble que Prévisualisation rapide (Fast Review) ne soit pas assignée.

- 3 Dans la colonne Touche (Keystroke), cliquez sur le champ vide en face de Prévisualisation rapide (Fast Review).



Une fois sélectionnée, vous pouvez choisir d'assigner un raccourci en appuyant sur les touches de votre clavier.

- 4 Appuyez sur Majuscule-Option-F (macOS) ou Majuscule-Alt-F (Windows) pour assigner cette combinaison de touches à Prévisualisation rapide (Fast Review).



REMARQUE Si vous choisissez une combinaison de touches qui est déjà assignée, Resolve vous avertira et vous donnera le choix de continuer ou non. Si vous choisissez malgré tout de l'assigner, la combinaison de touches sera supprimée de la commande d'origine. Si vous réinitialisez le raccourci (voir l'ASTUCE ci-dessous), celui-ci sera réassigné vers la commande d'origine.

ASTUCE Chaque commande peut être associée à plusieurs raccourcis clavier. Si vous souhaitez ajouter plus d'un raccourci clavier à une commande, cliquez sur + (plus) pour ajouter une combinaison de touches. Vous pouvez aussi supprimer les raccourcis clavier d'une commande en cliquant sur x à côté de la combinaison de touches. Pour réinitialiser la combinaison de touches d'une commande, cliquez sur la flèche de réinitialisation à droite.

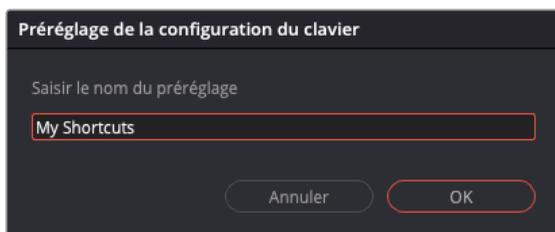
Vous avez choisi une nouvelle combinaison de touches pour la commande Prévisualisation rapide (Fast Preview), en revanche, vous allez devoir la sauvegarder avant de pouvoir l'utiliser.

- 5 Cliquez sur Enregistrer (Save).

La fenêtre Préréglage de la configuration du clavier (Keyboard Mapping Preset) s'ouvre. Vous pouvez sauvegarder les changements sur un nouveau préréglage personnalisé.

REMARQUE Il est impossible de modifier les préréglages du mappage par défaut dans DaVinci Resolve. Si vous voulez retourner sur les raccourcis clavier initiaux, il suffit de cliquer sur le préréglage DaVinci Resolve.

- 6 Dans le champ Saisir le nom du préréglage (Enter Preset Name), saisissez **My Shortcuts** et cliquez sur OK.



Le nouveau mappage du préréglage est ajouté à la liste, avec la nouvelle combinaison associée à Prévisualisation rapide.



REMARQUE Pour gérer les préréglages, cliquez sur le menu Option (trois points) en haut à droite de la fenêtre Personnalisation du clavier (Keyboard Customization) pour afficher les commandes pour l'exportation, l'importation et la suppression des préréglages disponibles.

- 7 Pour retourner sur les raccourcis par défaut, sélectionnez DaVinci Resolve.

Vous devriez désormais avoir une bonne compréhension de la façon de configurer les projets correctement, et de personnaliser les préférences au niveau Système et Utilisateur.

Révision

- 1 Vrai ou faux ? Tous les fichiers média doivent être organisés dans différents dossiers sur votre disque dur, avant d'être importés dans DaVinci Resolve.
- 2 Qu'arrive-t-il aux fichiers média quand ils sont importés dans DaVinci Resolve ?
 - a) Les fichiers sont convertis en fichiers de haute qualité pour l'étalonnage.
 - b) Les fichiers sont copiés sur l'emplacement de stockage de votre choix.
 - c) DaVinci Resolve crée un lien vers les fichiers média, mais ne les modifie pas.
- 3 Quel type d'information est utilisé par les chutiers paramétrables ?
 - a) Métadonnées
 - b) Données Utilisateur
 - c) Données Système
- 4 Où se trouve l'option Enregistrement continu (Live Save) ?
 - a) Préférences Utilisateur
 - b) Préférences Système
 - c) Paramètres du projet
- 5 Quelle page offre la plus grande souplesse pour importer les plans dans la bibliothèque de médias ?
 - a) Page Cut
 - b) Page Montage
 - c) Page Média

Réponses

- 1 Faux. Les fichiers média doivent être placés sur un disque dur rapide et d'une capacité de stockage élevée. Aucune autre organisation n'est requise. Par contre, s'ils sont organisés dans des dossiers, vous pouvez reproduire la structure sous forme de chutiers.
- 2 c). DaVinci Resolve crée un lien vers les fichiers média, mais ne les modifie pas.
- 3 a). Les chutiers paramétrables utilisent les métadonnées des plans.
- 4 a). L'option Enregistrement Continu se trouve dans les préférences Utilisateur, dans la section Enregistrer et charger.
- 5 c). La page Média fournit le plus de souplesse quant à l'importation des plans. Les plans peuvent néanmoins être importés à partir de la page Cut et Montage.

Introduction à la postproduction audio et à l'illustration sonore

Vous connaissez sans doute l'expression « Une image vaut mille mots ». Et bien, dans le domaine de l'audiovisuel, on peut s'interroger sur la justesse de cette formule à tel point l'image et le son sont deux éléments indissociables d'un film. D'ailleurs, une bande-son de qualité induit un climat psychologique qui imprègne l'inconscient des spectateurs et qui les transporte dans le monde du réalisateur. Une bande-son faite à la va-vite peut ruiner tous les efforts déployés au cours du tournage, car elle détournera le spectateur de l'histoire et attirera son attention vers les aspects les moins reluisants du film.

Bien entendu, la postproduction audio ne concerne pas uniquement le réglage des volumes et le mixage des pistes. Transformer des éléments sonores en une bande-son de qualité demande du temps, une maîtrise technique, une certaine fibre artistique, mais aussi l'utilisation d'outils professionnels. La bonne nouvelle c'est que DaVinci Resolve intègre les outils qui permettent de créer des bandes-son professionnelles ! Mais avant de commencer à composer votre première bande-son, nous vous recommandons de lire les informations suivantes pour découvrir les différentes étapes de la postproduction audio.

Gardez bien à l'esprit qu'un workflow se compose d'une multitude de paramètres avec lesquels il faudra composer : le type de projet, le budget, le format, la durée ou encore la méthode d'exportation et de distribution. Ces composants détermineront la taille de l'équipe technique, le temps que vous devrez y consacrer et les outils nécessaires pour mener à bien les différentes tâches. Cette introduction se concentre sur les principes fondamentaux qui régissent la postproduction audio. Vous y découvrirez l'ensemble des étapes et des métiers qui interviennent à ce moment du workflow. Cependant, comme la page Fairlight est intégrée au logiciel DaVinci Resolve, vous pourrez aussi réaliser toutes ces étapes sans l'aide de personne.

En quoi consiste la postproduction audio ?

Commençons par expliquer les termes de base. La *postproduction audio* fait référence au processus de création d'une bande-son qui accompagne une production audiovisuelle. Nous employons ici à dessein le terme un peu vague de « production audiovisuelle ». En effet, tous les projets, professionnels ou amateurs, longs ou courts, gros ou petit budget, peuvent être réalisés avec le logiciel DaVinci Resolve. Une *bande-son* est simplement la partie sonore d'un film.

L'expérience que vivra le spectateur dépend énormément de la qualité de cette bande-son. Si elle est réussie, alors le public n'y prêtera pas trop d'attention. Par contre, s'il commence à se focaliser sur la musique ou sur les effets sonores, il risquera de quitter le cinéma ou de zapper.

Si vous avez déjà enregistré ou regardé un film « fait maison », en particulier s'il comportait des scènes tournées en extérieur (à la plage ou dans un parc d'attractions), vous avez sans doute déjà en tête les problèmes « sonores » qu'elles peuvent poser. En général, ce type de scènes comportent une ambiance sonore qui distraira inmanquablement votre public de l'action principale. Il faut donc absolument corriger tous les éléments de la bande-son pour qu'elle accompagne l'image sans l'étouffer. Avec quelques petites modifications, les dialogues seront clairs, les effets réalistes et l'ambiance sonore sera présente, mais perçue de manière inconsciente.

Quelles sont les étapes de la postproduction audio ?

Depuis l'invention du cinéma parlant, la règle d'or a toujours été de continuer à travailler la bande-son jusqu'à ce que le montage du film soit définitif.

Mais il est assez rare qu'aucun changement ne soit apporté au film, même une fois celui-ci « définitif ». Pourquoi est-ce si important ? Parce que les éléments sonores doivent toujours être synchronisés à l'image près. Même si le son est décalé d'une ou de deux images, la désynchronisation sera visible et votre production aura l'air très amateur !

Dans les workflows de postproduction traditionnels, tous changements apportés à la version définitive entraînent des modifications en cascade sur les autres éléments de la production. Mais si vous travaillez sur DaVinci Resolve, le seul logiciel de montage au monde qui intègre une véritable station de montage audio numérique (DAW), vous pourrez immédiatement mettre votre bande-son à jour. Si vous travaillez seul, cette flexibilité vous permettra de naviguer entre le film, la bande-son et l'étalonnage très facilement.

Et même si vous travaillez sur une production avec plusieurs collaborateurs, DaVinci Resolve vous rend la vie beaucoup plus facile. Vous pourrez en effet mettre à jour, transférer des fichiers vers d'autres logiciels et conformer vos éléments sans jamais quitter le logiciel ! Enfin, n'oublions pas d'ajouter que le monteur-mixeur pourra travailler sur la même timeline que le monteur vidéo, limitant ainsi le nombre d'erreurs et les problèmes de synchronisation. Une fois le travail sur la bande-son commencé, le monteur vidéo peut utiliser une copie de la timeline pour apporter ses modifications. De cette façon, et grâce à l'outil de comparaison de DaVinci Resolve, le monteur audio pourra alors facilement retrouver les changements apportés à la timeline.

DaVinci Resolve dispose d'outils indispensables pour réaliser une bande-son de qualité, que vous travailliez sur un petit projet ou sur une grosse production hollywoodienne. Et si vous travaillez à plusieurs, vous pouvez facilement envoyer vos projets à des illustrateurs sonores et à des ingénieurs pour qu'ils mixent et mastérisent la bande-son.

Il est maintenant temps de découvrir les différentes étapes qui ponctuent la postproduction audio. Grâce au logiciel DaVinci Resolve, vous pouvez réaliser ces étapes seul ou en équipe.

Établir un plan de montage audio

Un *plan de montage audio* est une liste d'éléments sonores et musicaux qu'il faut ajouter, corriger ou réenregistrer. Elle est souvent préparée en collaboration avec le réalisateur, l'illustrateur sonore et le compositeur. Cette liste énumère les repères musicaux, les éléments sonores importants, les raccords à effectuer sur les dialogues et toutes autres informations visant à améliorer le montage audio.

La fonction Marqueur (Marker) de DaVinci Resolve permet d'insérer des marqueurs dans la timeline, accessibles à la fois sur les pages Montage et Fairlight. L'index qui regroupe les marqueurs dans les pages Montage et Fairlight sert de plan de montage interactif, qui permet non seulement d'avoir un aperçu des informations qui accompagnent les marqueurs, mais aussi de placer rapidement la tête de lecture sur l'emplacement du marqueur dans la timeline.

Montage paroles

Un *montage paroles* consiste à répartir les dialogues sur différentes pistes, mais aussi à supprimer ou à remplacer tous les sons inutiles. C'est également au cours de cette étape que l'on peut modifier individuellement le niveau audio des plans pour obtenir une bande-son harmonieuse. Mais pourquoi est-ce si important ? Parce que dans un film, les mots sont vitaux. Des dialogues étouffés ou inaudibles n'ont aucune valeur ajoutée et aucun intérêt ! Les spécialistes du montage paroles sont responsables des dialogues, des commentaires et des voix off.

La première étape du montage paroles consiste à répartir les voix de chaque personnage sur leur propre piste. Les pistes sont ensuite regroupées sur une piste spécifique. Cette étape est indispensable, car chaque voix est unique, et doit donc être traitée individuellement. Il faut notamment normaliser le volume, régler l'égalisation et la dynamique individuellement.

Ensuite, le monteur doit nettoyer les pistes et supprimer les sons indésirables (une langue qui claque ou un bruit de lèvres par exemple). Si un son doit être supprimé, c'est à ce moment qu'il faut le faire. Les plug-ins et les effets permettent de supprimer ce genre de bruits automatiquement, mais sachez que chaque nouveau traitement que vous appliquez à un plan peut entraîner une altération de la voix.

Une fois le dialogue nettoyé, les niveaux sonores de chaque piste doivent être normalisés. Si un dialogue ne peut pas être utilisé, parce qu'il est endommagé ou parce qu'il comporte des bruits parasites, il doit être remplacé par un élément sonore d'autres prises. L'enregistrement a posteriori d'un dialogue par-dessus une image s'appelle *ADR* (*Automated Dialog Replacement*).

La réalisation du montage paroles demande beaucoup de temps et représente souvent une étape un peu laborieuse du processus de postproduction. Mais grâce à DaVinci Resolve, vous disposez d'outils de traitement audio performants et de raccourcis qui vous permettront d'optimiser votre temps de travail.

Illustration sonore et montage des effets sonores

Une fois le montage paroles terminé, il est temps de passer au côté un peu plus amusant de la postproduction audio. L'illustrateur sonore est à l'audio ce que le directeur de la photographie est à la vidéo. Il est responsable d'élaborer l'ambiance sonore perçue inconsciemment par le spectateur, mais aussi de la gestion des pistes sonores et musicales qui composent la bande-son. Ces pistes comprennent notamment les dialogues, l'ambiance, les effets sonores « hyper réalistes » et les bruitages (comme indiqué ci-dessous).

Les illustrateurs sonores sont non seulement responsables de l'illusion sonore et de l'ambiance de la bande-son, mais ils sont aussi chargés de créer, d'enregistrer et d'améliorer les éléments sonores qui n'existeraient sinon que dans leur imagination. Après tout, il existe de nombreux projets qui doivent être accompagnés de sons que l'on ne pourrait pas capturer dans la réalité. Où trouve-t-on sur terre des grognements de dragons, des bruits d'extraterrestres ou des borborygmes de zombies ? Ces sons doivent

être créés de toute pièce, en mélangeant des sons réels et artificiels, auxquels il faut ensuite appliquer un grand nombre de traitements audio et d'effets.

L'illustrateur sonore détermine la profondeur et le détail des effets sonores, tandis que le monteur son se charge de placer les effets sur les pistes correspondantes. Les effets sonores sont répartis en quatre catégories :

- **Les sons directs** : ils correspondent à tous les enregistrements effectués pendant le tournage.
- **L'ambiance** : elle regroupe tous les sons d'arrière-plan, tels que les vagues qui balayent la plage et les mouettes qui crient au loin.
- **Les effets sonores** : ils doivent être synchronisés très précisément sur la timeline et sont indispensables à l'histoire. Les effets sonores correspondent en général aux bruits de portes qui claquent, de klaxon ou de gifles.
- **Le bruitage** : il consiste à reproduire en studio des bruits réalistes en parfait synchronisme avec l'image. Le bruitage est également connu sous le nom de Foley, en hommage au premier bruiteur du cinéma parlant, Jack Foley. Le bruitage peut remplacer n'importe quel élément audio, du coup de poing aux bruits de pas en passant par le bruit produit par le frottement d'un vêtement.

Les outils de traitement audio de la page Fairlight ont été spécialement conçus pour entretenir l'illusion de la réalité et pour placer avec précision les effets sonores. De plus, les outils de variations de la vitesse permettent de créer des effets sonores et des effets de pitch sophistiqués.

Montage musique

Le montage musique consiste à placer différents éléments musicaux sur une bande-son pour mettre encore plus en valeur l'ambiance et l'histoire. Les éléments musicaux sont répartis en deux catégories : la musique présente au cours de l'enregistrement d'un plan, appelée source ou *son diégétique* ; et la musique ajoutée en postproduction pour mettre en place un climat psychologique particulier, appelée *son extradiégétique* .

Les sons diégétiques demandent un peu d'attention. Il faut en effet vérifier que leur volume sonore, leur position, leur effet et leur présence se fondent parfaitement dans le plan qu'il accompagne.

Les sons extradiégétiques sont ajoutés en postproduction pour accentuer une émotion ou une situation (musique, stingers et stabs). *Les stingers* sont en général des notes ou des accords qui permettent de renforcer le suspense. *Les stabs* sont des éléments musicaux courts qui attirent l'attention sur un élément ou un personnage de l'histoire.

Améliorer les pistes audio

Une fois les différents types de montage (paroles, effets et musique) terminés, il est temps d'harmoniser les pistes entre elles. Les outils que nous allons vous présenter maintenant vous rappelleront sans doute certains des outils utilisés pour l'étalonnage. Comme vous êtes en train d'apprendre le fonctionnement de DaVinci Resolve, vous savez déjà que l'étalonnage fait partie intégrante du processus de postproduction. Nous allons donc vous indiquer les similarités entre les réglages de l'audio et de la couleur.

Ce processus pourrait d'ailleurs porter le nom de correction audio. Pour améliorer vos pistes audio, vous travaillerez avec quatre éléments : le volume sonore, la dynamique, l'égalisation et le panoramique. Chaque piste intègre déjà ces éléments, aucun plug-in n'est donc requis.

- Les commandes liées au volume permettent de régler en décibel le niveau sonore d'une piste. Elles se rapprochent des paramètres de luminance (luminosité), car tout comme le volume, la luminance doit se conformer à une norme de diffusion. De plus, si le réglage de ces deux éléments audio et vidéo diffère d'une scène à l'autre, vous pouvez être sûr que le public le remarquera ! Le niveau sonore peut être réglé individuellement sur chaque plan, piste et sortie principale, tout comme la luminance (niveaux de noirs et de blancs), qui peut être réglée individuellement sur chaque plan, scène et sortie. Dans DaVinci Resolve, vous pouvez modifier le volume des plans dans la timeline et dans l'inspecteur. Le volume des pistes peut être, quant à lui, modifié avec les curseurs de la console de mixage. Vous pouvez également changer le volume en cours de lecture à l'aide de la fonction d'automatisation.
- Les commandes liées à la dynamique règlent l'écart entre le son le plus faible et le son le plus fort d'une piste. Sur une image, la dynamique audio correspondrait plus ou moins au contraste. Une piste comportant des éléments très forts et très faibles (murmures et cris simultanés) explore une large dynamique. En revanche, une publicité comportant uniquement une voix off explore une dynamique quasi nulle, car le volume sonore est le même du début à la fin. Si vous avez déjà utilisé les formes d'onde ou le scope Parade de la page Étalonnage, pensez à la dynamique comme au niveau de blancs et de noirs d'un plan. Les sons les plus forts (-3dB) correspondent aux blancs et les sons les plus faibles correspondent aux noirs.

La console de mixage de la page Fairlight regroupe les quatre outils de contrôle les plus courants. Le compresseur sert à limiter la dynamique du signal en réduisant l'écart entre les niveaux forts et les niveaux faibles. L'expandeur, par contre, élargit la dynamique du signal pour augmenter l'écart entre les niveaux forts et les niveaux faibles. Le limiteur limite le signal audio pour qu'il ne dépasse pas le niveau cible. Le gate coupe le signal audio dès que son niveau descend en dessous d'un seuil prédéfini.

- Le panoramique vise à répartir le son dans l'espace sonore. Au même titre que le directeur de la photographie est responsable de tout ce qui concerne les prises de vues, ces commandes servent à recréer une sensation de relief acoustique dans le film. Les signaux sont répartis entre les voies gauches et droites pour donner l'impression que le son arrive de tout côté. DaVinci Resolve propose des outils panoramiques sur les pages Montage et Fairlight, permettant de positionner le son 2D (stéréo) et 3D.
- Les commandes liées à l'égalisation modifient la réponse en fréquences du système de diffusion pour obtenir un meilleur rendu sonore. En étalonnage, elles correspondent aux commandes qui modifient la couleur, la saturation et la teinte de l'image. Si l'on souhaite par exemple colorer une voix pour la rendre plus identifiable, il suffit de modifier légèrement sa fréquence. La fonction première de l'égalisation est de réduire les fréquences qui empêchent d'entendre clairement la voix et d'augmenter les fréquences choisies pour améliorer la bande-son. La console de mixage de la page Fairlight comprend un égaliseur paramétrique à six bandes par piste. C'est l'outil idéal pour les améliorer.

Mixage et Mastering

La dernière étape de la production audio consiste à mixer les pistes et à mastériser le signal de sortie. Si vous avez réalisé toutes les étapes expliquées ci-dessus, celle-ci devrait être facile. Le mixage audio et le mastering visent à équilibrer les niveaux des différentes pistes afin qu'elles s'harmonisent parfaitement ensemble. Pour ce faire, il faut appliquer des modifications précises au niveau des pistes ou regrouper les pistes identiques en subs pour qu'elles soient plus faciles à contrôler avec un fader. Le master audio final doit être de bonne qualité et répondre aux normes relatives à l'intensité sonore. Heureusement, la page Fairlight comprend tous les outils dont vous avez besoin pour mixer les pistes et régler cette intensité.

Maintenant que vous avez une meilleure compréhension des différentes étapes à accomplir pour réaliser un mix audio de qualité, vous pouvez vous lancer dans les chapitres suivants et commencer à mettre en pratique ce que vous avez appris.

Cette page a été laissée volontairement libre.

Chapitre 7

Mixage audio dans Fairlight

Au cours de ce chapitre, vous vous êtes sans doute rendu compte que le son occupe une place prépondérante dans l'expérience cinématographique. Pour clore ce chapitre, laissons la parole à George Lucas : « Les cinéastes devraient concentrer leurs efforts sur la bande-son, parce qu'une bande-son réussie transforme l'expérience vécue par le spectateur à moindres frais. »

La page Fairlight de DaVinci Resolve a été conçue spécialement pour composer des bandes-son professionnelles. Comme elle est intégrée à votre logiciel de montage, d'étalonnage et de VFX, vous pouvez monter votre film, créer vos effets visuels, étalonner vos images, préparer votre mix audio et exporter votre master sans jamais quitter Resolve. L'intégration de Fairlight dans DaVinci Resolve va révolutionner l'industrie !

Durée

Ce chapitre nécessite environ 60 minutes de travail.

Objectifs

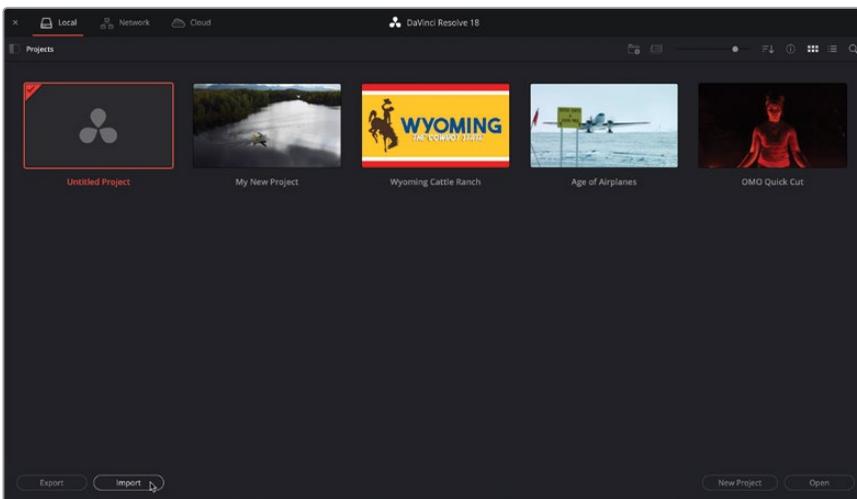
Configurer un projet	304
Explorer l'interface Fairlight	308
Régler les formats des pistes et les canaux des plans	313
Rogner les plans dans Fairlight	322
Ajouter et aligner les effets sonores	325
Utiliser Fairlight FX	334
Mixer de la musique	336
Révision	343

Dans ce chapitre, vous apprendrez à utiliser la page Fairlight pour améliorer votre travail de l'audio, à réaliser des opérations plus précises que sur la page Montage et à synchroniser les effets sonores et l'image.

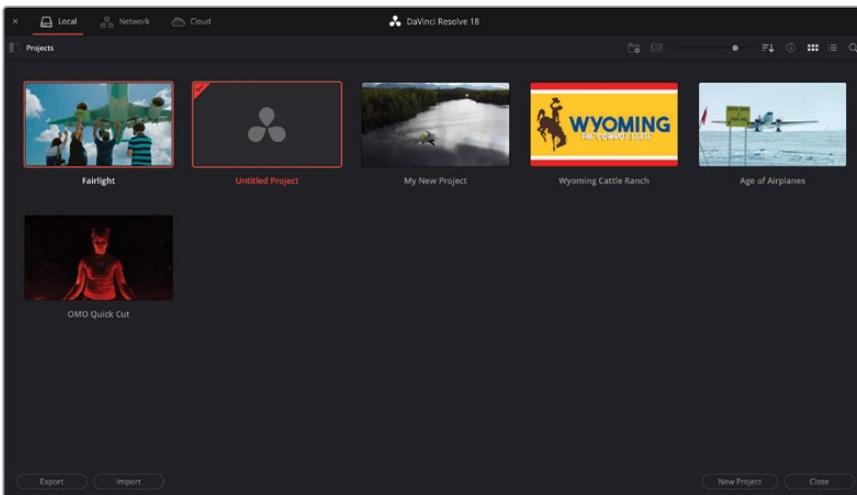
Configurer un projet

Pour commencer, vous allez importer un projet qui a été préparé pour vous, puis y relier les médias.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, et dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager), cliquez sur Importer (Import).



- 2 Dans la fenêtre, allez sur R18 Beginner Guide lessons > Lesson 07. Sélectionnez le projet **Fairlight.drp** et cliquez sur Ouvrir (Open).



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

- 3 Double-cliquez sur le projet Fairlight dans le Gestionnaire de projet (Project Manager).
- 4 Au besoin, cliquez sur l'onglet de la page Montage pour l'ouvrir ou appuyez sur Majuscule-4.



La première chose à faire, c'est de relier les médias, comme vous l'avez fait au chapitre 1.

REMARQUE Même si vous avez déjà relié ces médias pour un projet précédent, vous aurez besoin de les relier de nouveau.

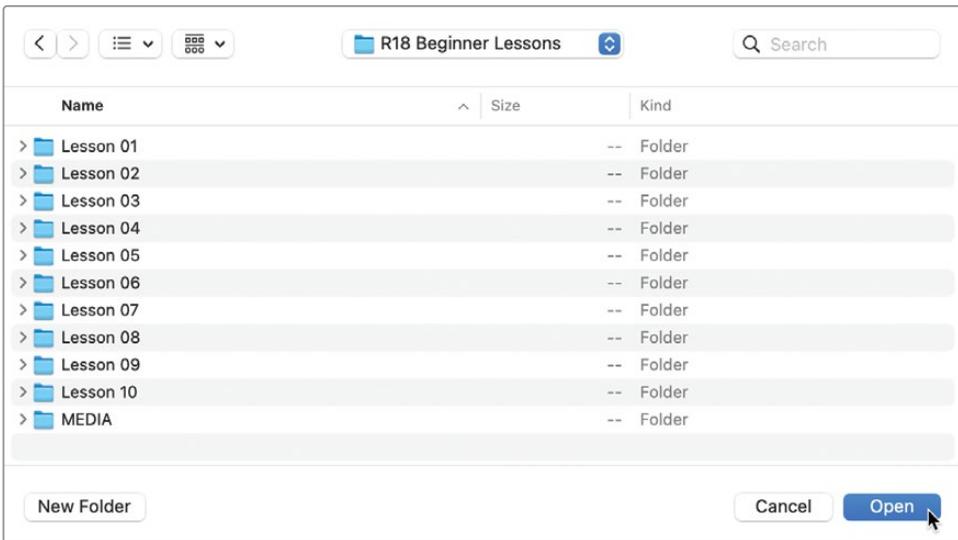
- 5 En haut de la bibliothèque de médias, appuyez sur le bouton Relier les médias (Relink Media).



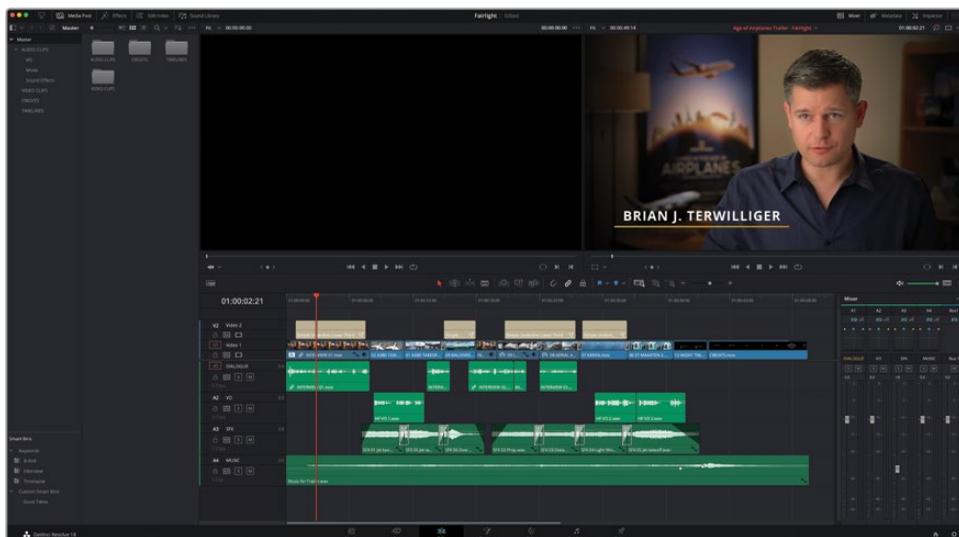
- 6 Dans la fenêtre Relier les médias, cliquez sur Rechercher (Locate).



- 7 Allez sur R18 Beginner Guide Lessons et cliquez sur Ouvrir (Open) pour que Resolve cherche dans le dossier et trouve les médias.



Il s'agit de la version du projet Living in the Age of Airplanes sur lequel vous avez travaillé au chapitre 2, avec une prise additionnelle juste avant le générique. Cette timeline comporte également des fondus et des transitions audio appliquées aux plans d'effets sonores sur la piste A3. Le volume de la piste a été réduit à l'aide d'un mixeur. Enfin, vous remarquerez qu'un changement d'image clé a été appliqué à la fin de la musique.



- 8 En bas de l'interface, ouvrez la page Fairlight.



Vous venez de passer du montage au mixage audio en un clic !

Explorer l'interface Fairlight

Au chapitre 2, vous avez terminé les étapes qui permettent d'avoir un mix satisfaisant de tout l'audio. En revanche, la page Fairlight permet d'avoir un plus grand niveau de contrôle sur l'audio, car elle est conçue pour travailler sur l'audio et est optimisée pour l'enregistrement multicanal, l'enregistrement, le montage, le mixage et le sweetening. Comme vous pouvez le voir, l'interface par défaut se concentre sur la timeline audio.



Panneaux Vumètres (Meters) pour le monitoring des niveaux audio sur différentes pistes. Commandes de transport pour le contrôle de la lecture de la timeline. Viewer intégré affichant la vidéo de la page Montage. Timeline affichant toutes les pistes audio et leurs canaux. Un mixeur reposant sur toutes les prises pour régler les niveaux, les effets, l'EQ et le pan (et bien plus encore) de toutes les pistes.

En regardant la timeline, vous remarquerez que tous les fondus audio, les transitions et les images clés sont encore appliqués et visibles dans la page Fairlight. Il s'agit en effet de la même timeline que celle de la page Montage. Tous les réglages audio que vous avez réalisés dans la page Montage sont donc visibles dans la page Fairlight et inversement.

ASTUCE Vous serez sans doute heureux d'apprendre que les commandes de la timeline dans la page Montage sont les mêmes que dans Fairlight.

- 1 Au besoin, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 2 Tirez le côté gauche du mixeur vers la gauche pour afficher toutes les pistes.



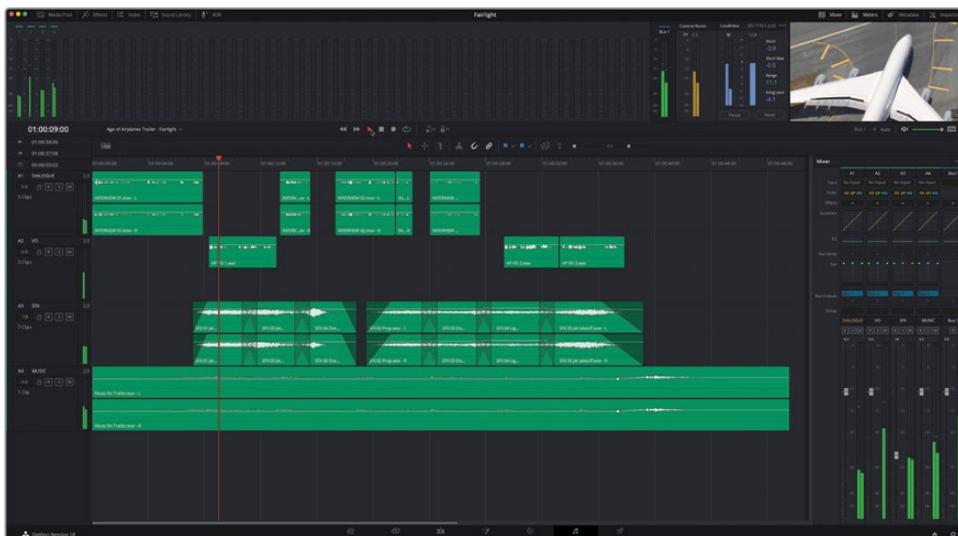
Regardez le réglage du niveau de la piste A3 précédemment fait sur la page Montage. Outre les réglages des plans réalisés sur la page Fairlight, on voit les réglages appliqués au mixeur. La seule différence, c'est que sur la page Fairlight, vous avez accès à toutes les commandes du mixeur, alors que sur la page Montage, vous n'avez accès qu'à certaines commandes. Quoiqu'il en soit, il s'agit des mêmes commandes.

- 3 Appuyez sur Majuscule-Z pour visualiser tous les plans dans la timeline.

REMARQUE La page Fairlight ne comporte pas d'équivalent aux boutons Zoom de la page Montage, mais vous pouvez tout de même utiliser les mêmes options pour contrôler le zoom de la timeline et la hauteur des pistes. Cliquez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows), puis faites défiler la souris pour zoomer dans la timeline. Appuyez sur Majuscule (macOS et Windows) puis faites défiler la souris pour zoomer sur la hauteur. Pour zoomer sur la hauteur de la piste, cliquez sur l'en-tête de la piste pour la sélectionner et utiliser Majuscule-défilement de la souris. Cela permettra de sélectionner automatiquement le plan positionné sous la tête de lecture de la piste.

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

ASTUCE La page Fairlight ne comporte pas d'équivalent à la molette de la page Montage, mais vous pouvez tout de même utiliser les touches JKL pour contrôler plus précisément la direction et la vitesse de lecture, comme sur la page Montage.

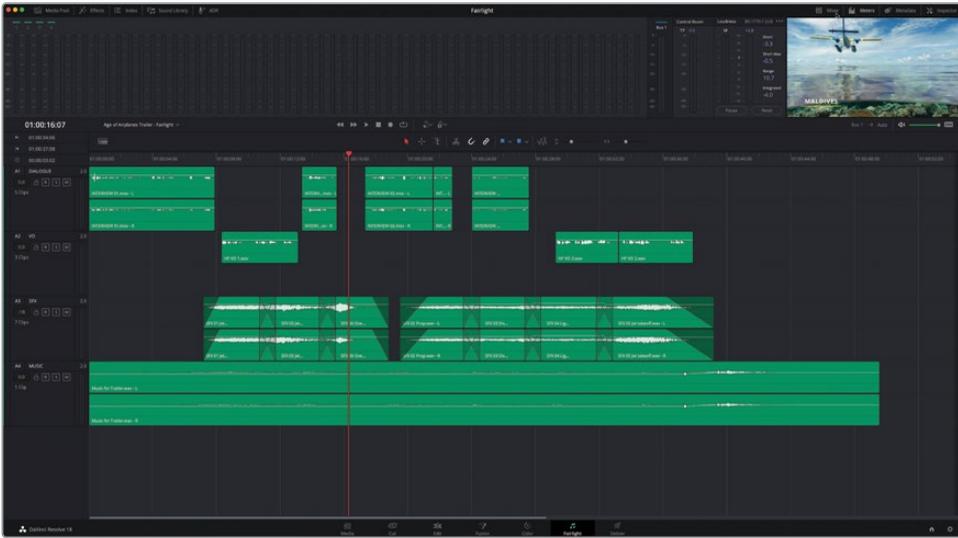


Vous allez sans doute rapidement remarquer quelques petites choses. Tout d'abord, les vumètres des pistes qui affichent le niveau du plan lu sont visibles à plusieurs endroits : dans l'en-tête de la piste, en haut de l'interface dans le panneau vumètres, et dans le mixeur à droite de l'interface. Ne vous inquiétez pas, comme ils affichent les mêmes informations, pour le moment, vous n'avez pas besoin du mixeur.

- 5 Cliquez sur le bouton Mixeur au-dessus du viewer pour le masquer.



- Appuyez sur Majuscule-Z pour afficher la timeline sur toute la largeur de l'interface.



L'autre chose que vous allez remarquer, c'est la présence de la vidéo de la page Montage, avec les effets, les titres et les transitions à droite du panneau Vumètres (Meters). La prévisualisation vidéo affiche toujours l'image sur laquelle se trouve la tête de lecture, et peut servir de référence pour la synchronisation.

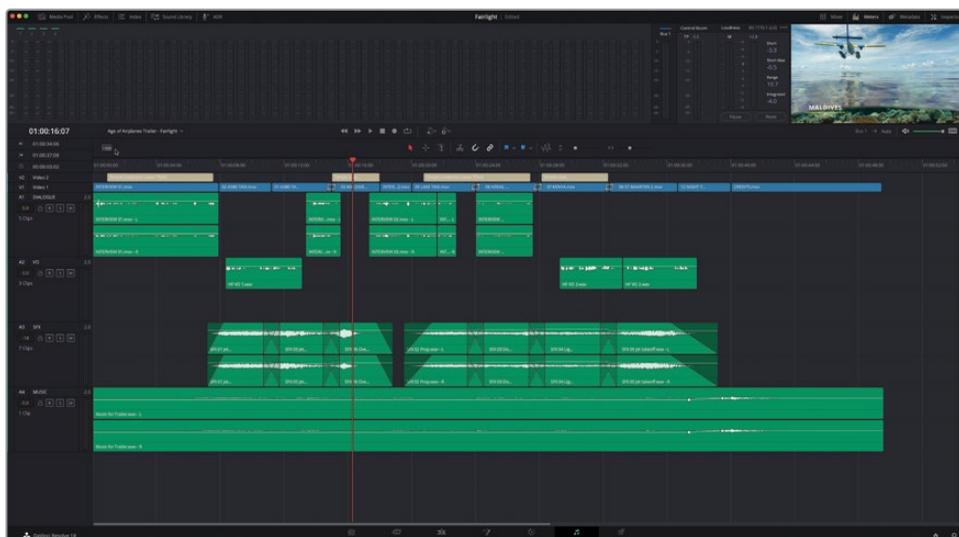
REMARQUE Si vous utilisez un appareil Blackmagic Design, tel que l'UltraStudio ou le DeckLink, vous pouvez alors voir l'image sur un moniteur externe.

En plus d'utiliser le viewer, il peut être utile de voir les coupes, notamment pour le référencement des points de coupe ou d'autres éléments de la timeline, tels que les titres.

- 7 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline view options).



- 8 Cliquez sur la première option dans la section Options d'affichage de la piste (Track Display Options) pour afficher les pistes vidéo en haut de la timeline.



Maintenant que vous avez une meilleure compréhension de la page Fairlight, il est temps de voir comment Fairlight peut améliorer vos bandes-son.

Régler les formats des pistes et les canaux des plans

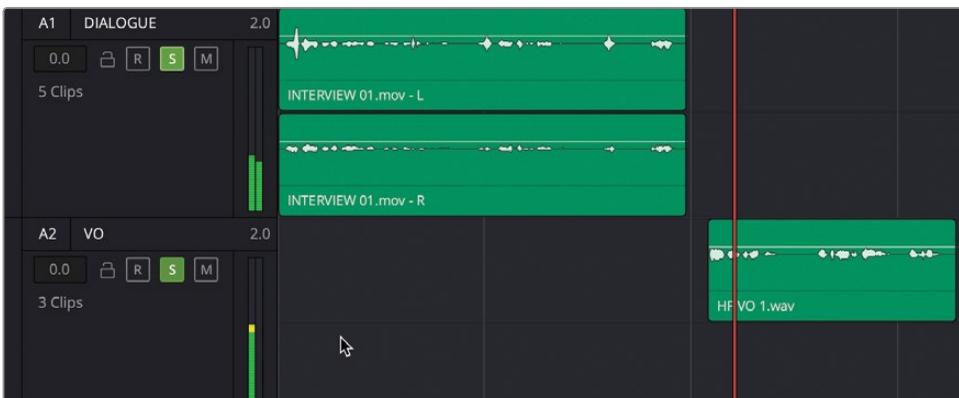
Les réglages des niveaux et le workflow général de l'audio dans la page Fairlight suivent les mêmes principes que sur la page Montage (voir Chapitre 2). Comme précédemment, vous allez commencer avec les plans de dialogue. Par contre, la page Fairlight fournit davantage d'informations sur ces plans.

- 1 Dans l'en-tête de la timeline, cliquez sur le bouton Solo pour A1 – DIALOGUE et A2 – VO.



ASTUCE Vous pouvez cliquer-glisser les commandes Mute et Solo dans la timeline pour rapidement couper le son ou isoler plusieurs pistes.

- 2 Positionnez de nouveau la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture. Regardez les vumètres de la piste et écoutez attentivement.

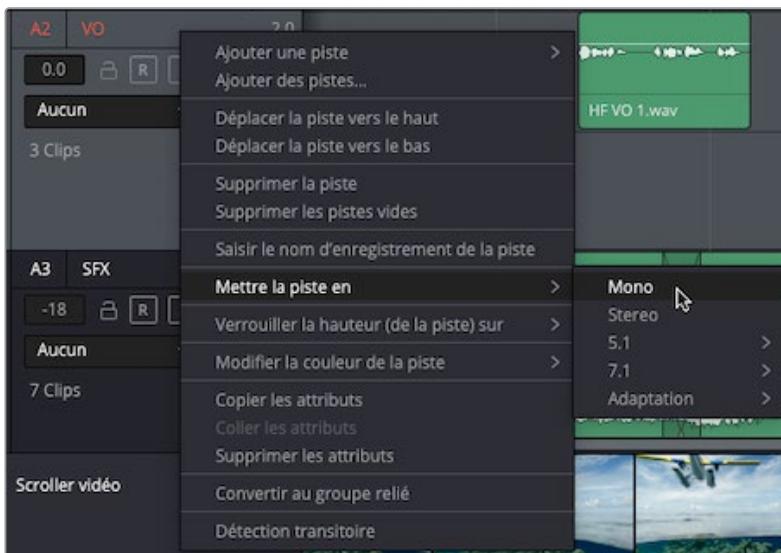


Les plans comportant la voix off n'ont pas été correctement équilibrés, la voix n'étant audible que sur le canal gauche. Ces plans sont en effet réglés sur Mono, alors que la piste est en stéréo. Si vous regardez les plans dans la timeline, vous voyez clairement que les plans VO ne comportent qu'un seul canal audio, alors que les autres plans audio en ont deux.

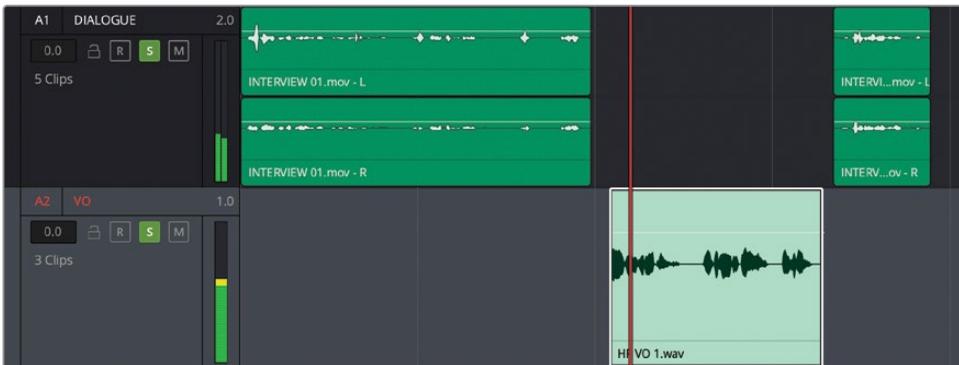
REMARQUE La page Montage n'affiche pas toujours les canaux audio individuels, il est donc pertinent de vérifier les plans audio sur la page Fairlight, même rapidement. Si vous souhaitez voir les canaux audio individuels dans la page Montage, sélectionnez les plans, faites un clic droit et choisissez Afficher les canaux audio individuels (Display Individual Audio Channels).

Tous les dialogues devraient être placés sur une piste Mono. C'est très facile à faire sur DaVinci Resolve.

- 3 Faites un clic droit sur l'en-tête de la piste A2 VO et choisissez Mettre la piste en > Mono (Change Track Type To > Mono).

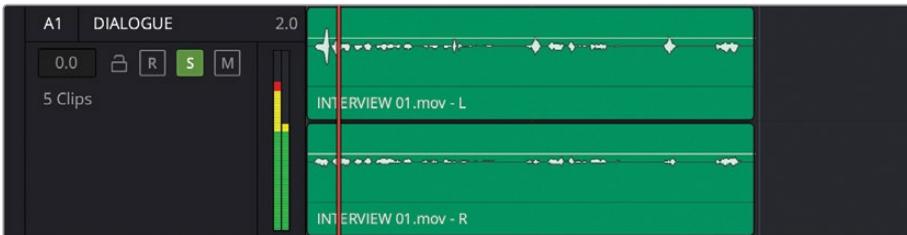


Ces plans remplissent toute la hauteur de la piste et quand vous les lisez, vous voyez que le vumètre de la piste affiche une barre surmontée du chiffre 1.0, au lieu de deux barres fines surmontées du chiffre 2.0. En outre, l'audio est désormais lu sur les haut-parleurs gauche et droit.



Le plan de la voix off est désormais bien réglé. Par contre, il y a encore un problème avec les plans d'interview de la première piste.

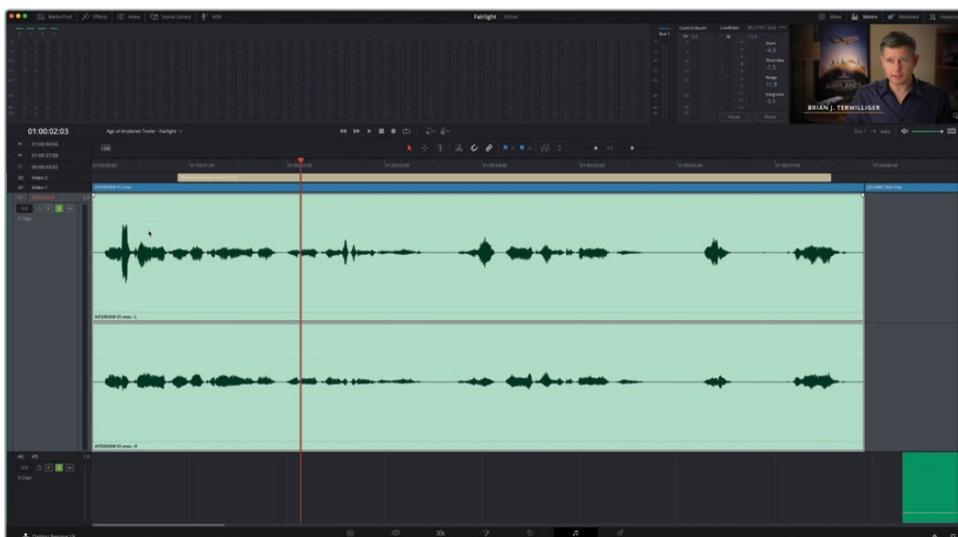
- 4 Lancez le premier plan sur la piste A1 DIALOGUE, regardez le vumètre de la piste et écoutez attentivement.



Les vumètres montrent qu'il y a deux canaux sur cette piste stéréo, comme on le voit sur le plan. Mais ils sont lus à différents niveaux. En effet, écoutez de nouveau ce plan d'interview et vous entendrez que le canal de sortie gauche est plus fort que le droit, même s'il s'agit du même audio.

- 5 Placez la tête de lecture sur le premier plan, puis cliquez sur l'en-tête de la piste pour sélectionner la piste A1 DIALOGUE.
- 6 Cliquez sur Majuscule, puis faites défiler la souris pour agrandir la hauteur des pistes.

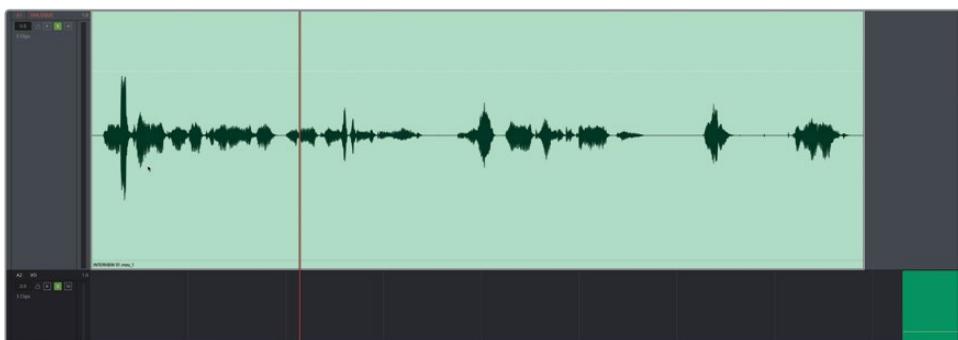
- 7 Cliquez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows), puis faites défiler la souris pour zoomer horizontalement sur le plan afin de voir clairement les formes d'onde des deux canaux.



Ce plan comporte une interview audio enregistrée sur deux canaux, mais vous voyez qu'il y a une différence de niveau. En général cela se produit quand le plan est enregistré par deux micros différents. En effet, le deuxième canal, appelé **INTERVIEW 01.mov - R** (pour Canal Droit ou Right en anglais), est de meilleure qualité que le premier canal **INTERVIEW 01.mov - L**.

Quelle que soit la façon dont cette interview a été enregistrée, il faut que vous choisissiez le bon canal et qu'il se trouve sur le bon type de piste.

- 8 Faites un clic droit sur l'en-tête de la piste A1 DIALOGUE et choisissez Mettre la piste en > Mono (Change Track Type To > Mono).

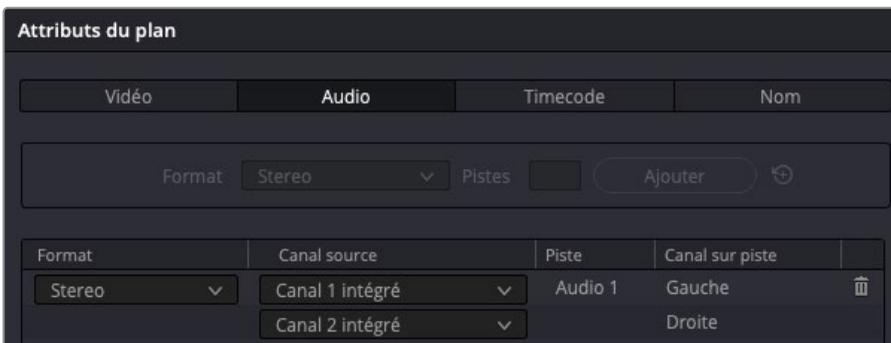


La piste est corrigée, mais désormais, Resolve utilisera uniquement le premier canal stéréo du plan. Vous devez désormais reconfigurer les canaux audio afin de montrer le bon.

- 9 Dans la timeline, faites un clic droit sur le premier plan de la piste A1 DIALOGUE et choisissez Attributs du plan (Clip Attributes).



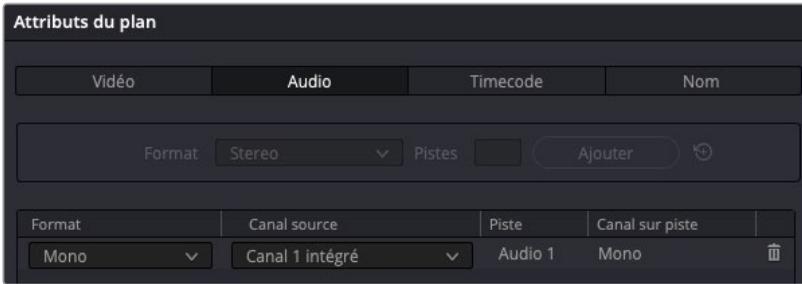
La fenêtre Attributs du plan (Clip Attributes) affiche la configuration du canal actuel de ce plan. Vous pouvez donc clairement voir que les deux canaux audio de ce plan sont configurés en stéréo.



REMARQUE L'audio de la caméra est toujours réglé en Mono. Par contre, les caméras enregistrent souvent plusieurs canaux audio (jusqu'à 8 canaux), tandis que d'autres enregistreurs audio sont capables d'en enregistrer encore plus. Cependant, alors que chaque canal peut être enregistré sur un micro séparé, il est rare qu'un dialogue de ce type soit enregistré en stéréo. Les gens n'ont en général qu'une seule bouche !

- 10 Dans la colonne Format, changez le menu déroulant de Stereo à Mono.

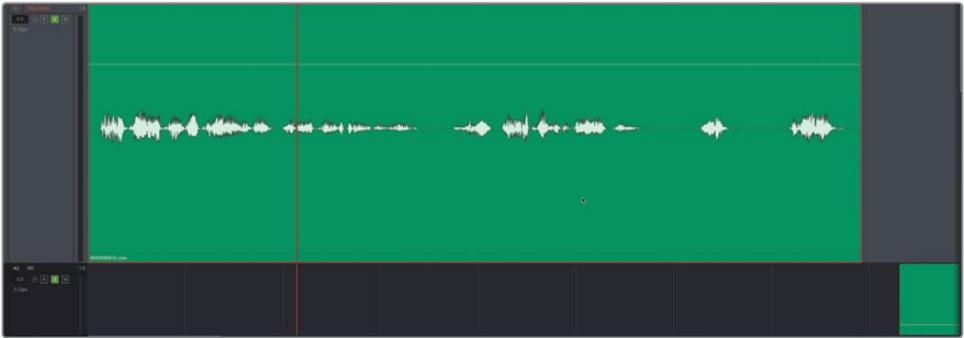
- 11 Dans le menu déroulant Canal source (Source channel), choisissez Canal 2 intégré (Embedded Channel 2).



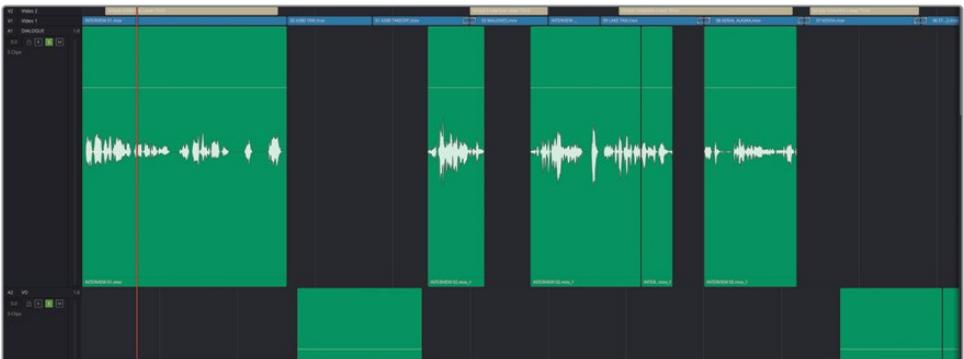
Ces paramètres affichent le bon canal audio sur la piste Mono de la timeline.

- 12 Cliquez sur OK.

La forme d'onde se met à jour pour refléter le changement sur le canal affiché.



- 13 Cliquez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows), puis faites défiler la souris pour afficher le reste des plans de la piste.

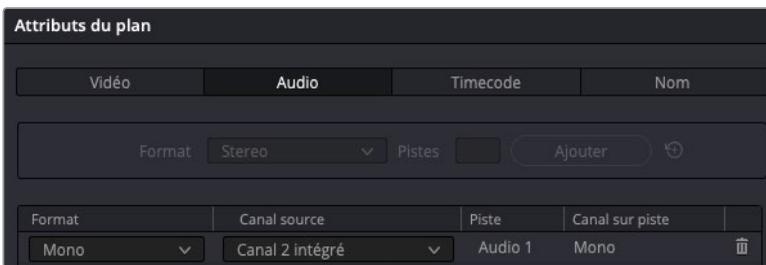


Les canaux sources de ces plans doivent également être modifiés. Vous pouvez le faire un par un dans la page Fairlight, comme vous venez de le faire, mais il est plus facile de les modifier par groupe dans la page Montage.

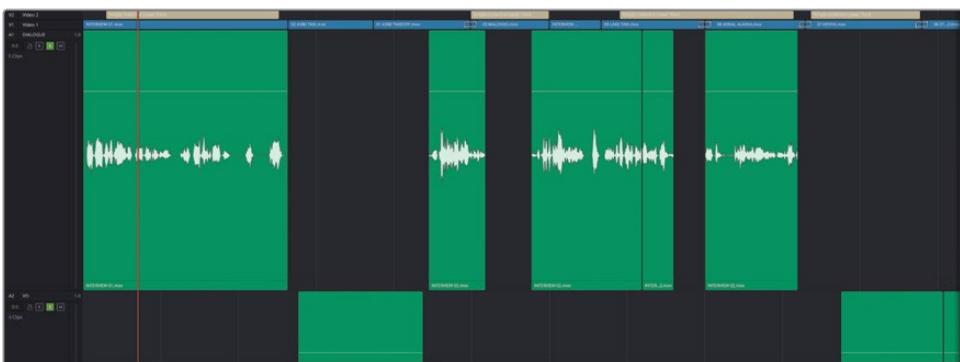
- 14 Cliquez sur l'onglet de la page Montage pour l'ouvrir ou appuyez sur Majuscule-4.
- 15 Sélectionnez les quatre derniers plans de la piste A1 DIALOGUE.



- 16 Faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Attributs du plan (Clip Attributes).
- 17 Réglez de nouveau le Format sur Mono et Canal source (Source Channel) sur Canal 2 intégré (Embedded Channel 2), puis cliquez sur OK.

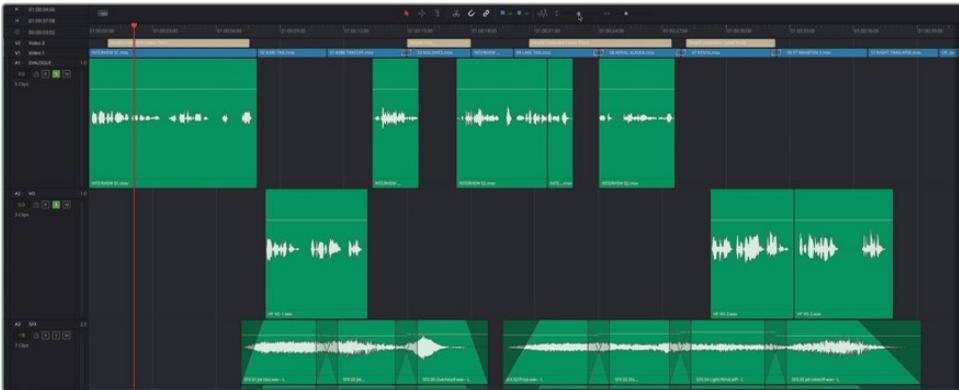


- 18 Appuyez sur Majuscule-7 ou cliquez sur le bouton de la page Fairlight pour l'ouvrir et voir les formes d'onde mises à jour.

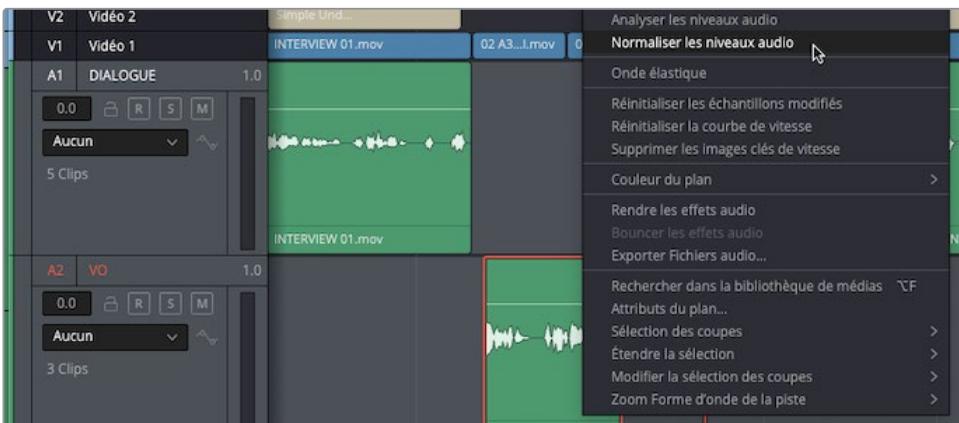


Maintenant que le bon canal source est affiché dans la timeline, vous pouvez normaliser les niveaux audio.

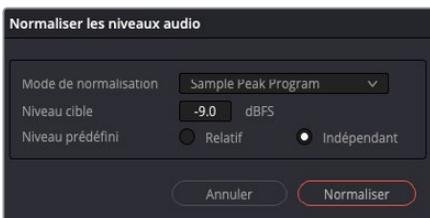
- 19 Réglez le zoom de la timeline de manière horizontale ou verticale de façon à voir les plans de la voix off sur la piste d'en dessous.



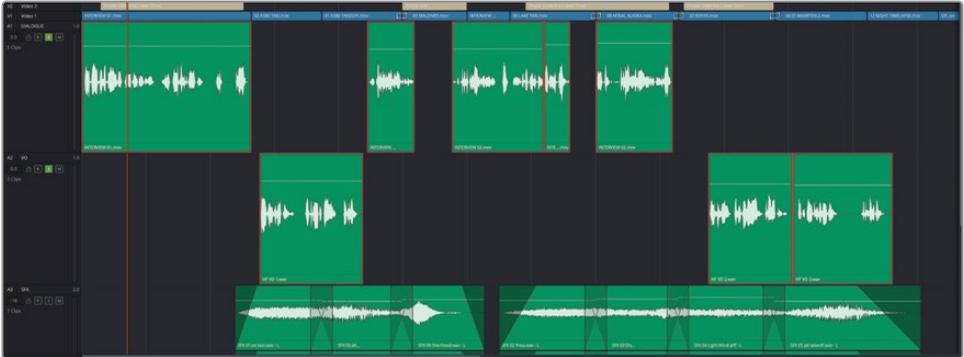
- 20 Sélectionnez tous les plans sur les pistes A1 DIALOGUE et A2 VO, puis faites un clic droit sur un des plans sélectionnés et choisissez Normaliser les niveaux audio (Normalize Audio Levels).



- 21 Gardez le mode de normalisation sur Sample Peak Program, réglez Niveau cible (Target Level) sur -9 dBFS, et Niveau prédéfini (Set Level) sur Indépendant, puis cliquez sur Normaliser (Normalize).

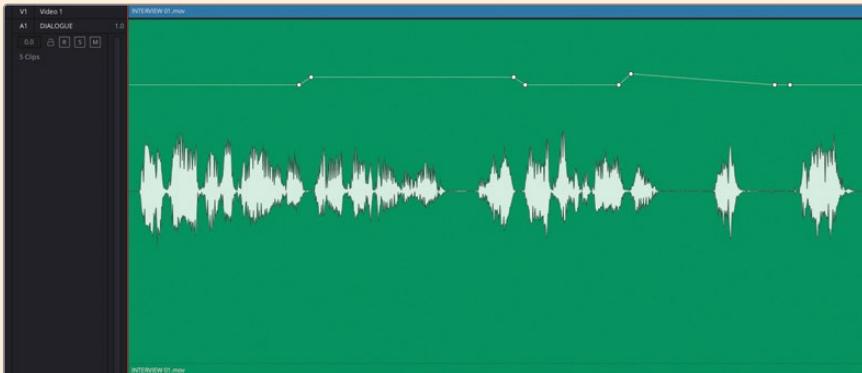


Les plans sont normalisés de façon indépendante afin que les crêtes atteignent -9 dBFS.



- 22** Lancez la lecture des plans de la timeline, en vérifiant qu'ils sont réglés sur le bon niveau (dans la zone jaune du vumètre de la piste). Ajustez-le au besoin.

ASTUCE Vous pouvez aussi utiliser les images clés pour affiner le niveau de chaque plan, comme vous l'avez fait en appuyant sur la touche Opt (macOS) ou Alt (Windows) et en cliquant sur la ligne de gain d'un plan. Autrement, vous pouvez utiliser la fonctionnalité Scinder le plan (Split Clip) en sélectionnant le plan, puis en positionnant la tête de lecture où vous voulez appliquer la coupe et en choisissant Timeline > Scinder le plan (Timeline > Split Clip). Pour plus d'informations sur le montage dialogue, consultez Le guide de la postproduction audio Fairlight avec DaVinci Resolve 18 (en anglais).



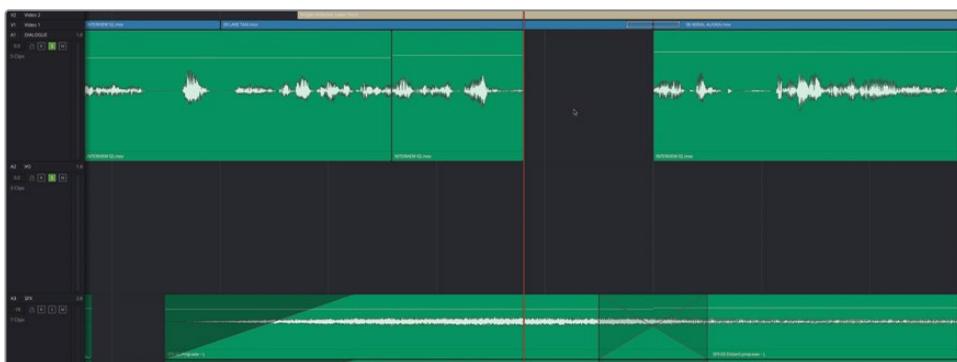
Rogner les plans dans Fairlight

Dans la page Fairlight, vous disposez également d'un contrôle important sur le rognage des plans audio. Les plans vidéo peuvent uniquement être rognés au niveau de l'image. L'audio en revanche peut être modifié à un niveau beaucoup plus précis. L'audio pour la production vidéo est en général enregistré en 48 kHz (kilohertz), ce qui représente 48 000 échantillons par seconde, soit environ 2 000 échantillons par image si la vidéo est exécutée en 24 images par seconde. Fairlight vous permet de rogner au niveau de l'échantillon.

- 1 Sur la piste A1 DIALOGUE, lancez la lecture de la fin du quatrième plan et du début du cinquième.

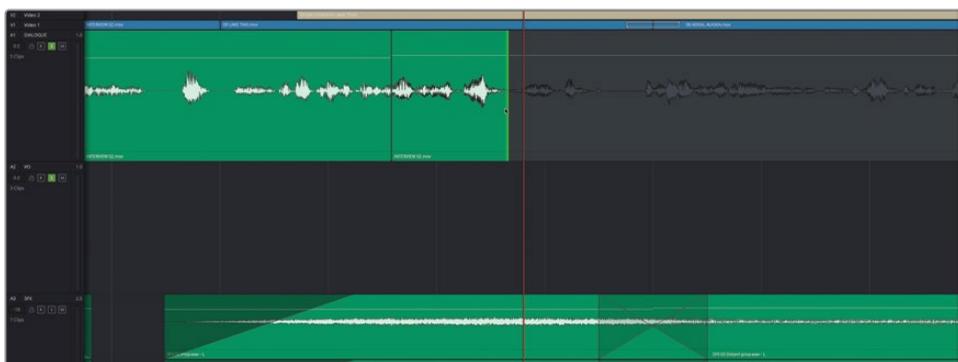
Le montage est un peu bancal, car vous entendez le début du mot suivant à la fin du quatrième plan. Il manque donc le début du cinquième plan. Ces situations sont assez courantes quand on monte des plans audio, car les limites d'une image peuvent mal tomber. Mais la précision de Fairlight facilite cette opération.

- 2 Dans la timeline, positionnez la tête de lecture sur la fin du quatrième plan d'interview de la piste A1 DIALOGUE et cliquez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows), puis faites défiler la souris pour zoomer dans la forme d'onde.



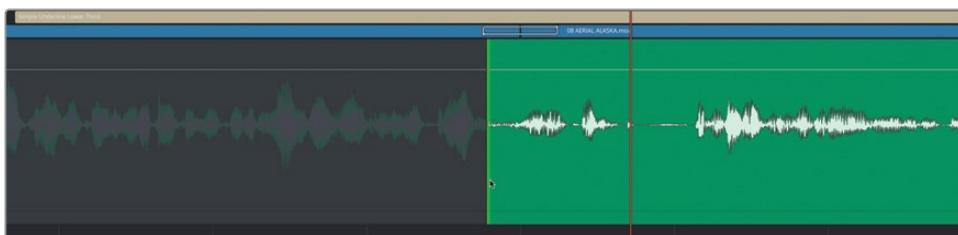
REMARQUE Il est très facile de zoomer davantage que sur la page Montage. Si vous voyez des points apparaître sur le plan audio, vous avez atteint les échantillons.

- 3 Rognez la fin du plan jusqu'à ce que vous entendiez une coupe propre après que Brian dise « ...movie... ».



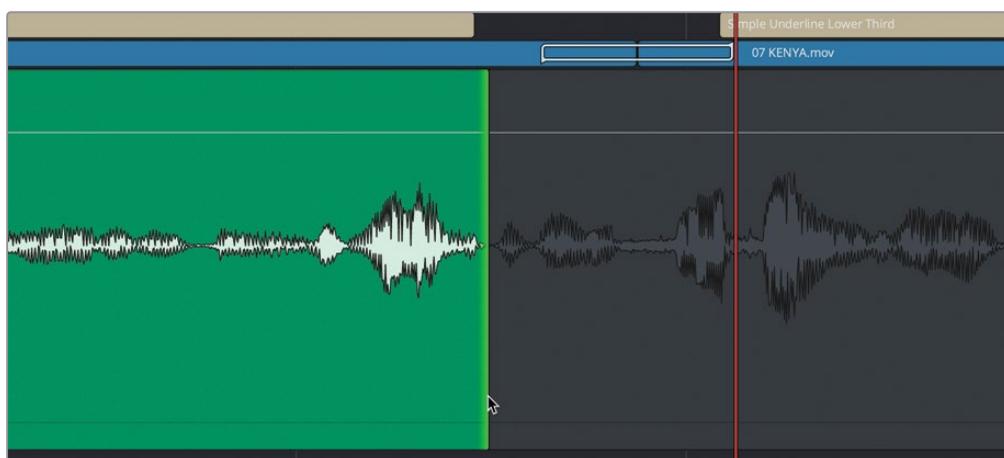
Comme vous rognez le plan, vous pouvez voir la forme d'onde dans les poignées du plan que vous réglez. Vous pouvez l'utiliser comme guide quand vous appliquez vos changements.

- 4 Répétez le processus au début du quatrième plan d'interview, en réglant le début du plan jusqu'à ce qu'il soit bien propre quand Brian dit « Il was really important... ».



ASTUCE Vous pouvez aussi ajouter un léger fondu pour lisser le montage audio en utilisant les poignées de fondu intégrées pour chaque plan.

- 5 Lancez la lecture de la fin du cinquième plan sur la piste A1 DIALOGUE et rognez-le légèrement pour nettoyer le montage audio à la fin de ce plan.



Avant d'aller plus loin, écoutez toutes les coupes sur les deux premières pistes de la timeline pour voir si d'autres coupes pourraient être améliorées avec des ajustements précis.

Ajustements audio au niveau de la sous-image

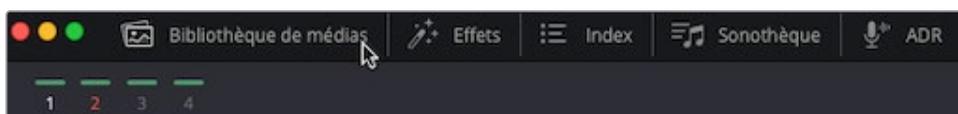
Il n'est pas toujours nécessaire d'aller jusqu'au niveau de l'échantillon de la page Fairlight. En effet, la page Montage vous permet de travailler au niveau de la sous-image audio. Il s'agit d'un niveau moins précis que l'échantillon, mais davantage précis que le niveau de l'image. Néanmoins, cela permet de rogner l'audio avec précision sur la page Montage. Ce n'est pas aussi précis que sur la page Fairlight, mais dans beaucoup de cas, c'est largement suffisant. Le meilleur moyen de vous assurer que vous rognez au niveau de la sous-image dans la page Montage, c'est de désactiver la fonction d'aimant et de lien de la sélection dans la timeline, puis de zoomer sur la coupe au maximum.

REMARQUE Si vous voulez utiliser une version déjà préparée, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis sur R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 07 / Timelines / **Age of Airplanes Trailer - Catchup 1.drt**, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

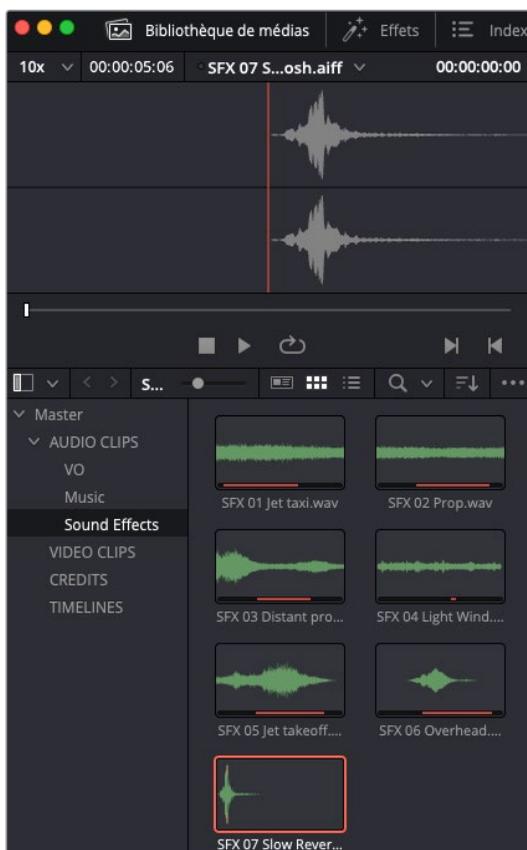
Ajouter et aligner les effets sonores

Au chapitre 2, vous avez utilisé la fonction de montage Remplacer (Replace) sur la page Montage pour synchroniser rapidement un effet sonore avec l'image de l'avion. Dans les étapes suivantes, vous allez ajouter des effets sonores aux images en timelapse, et les synchroniser avec la trace lumineuse créée par l'exposition prolongée de l'avion en train de décoller.

- 1 Cliquez sur le bouton Bibliothèque de médias (Media Pool) en haut à gauche pour ouvrir cette fenêtre.



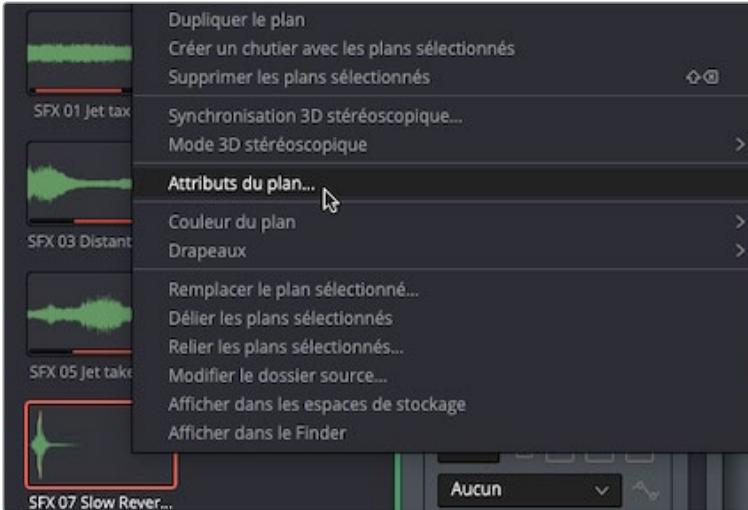
- 2 Cliquez sur le chutier Sound Effects et sélectionnez le plan **SFX 07 Slow Reverb Swoosh.aiff**.



Le plan audio s'ouvre dans le viewer source Fairlight au-dessus de la bibliothèque de médias. Ce viewer fonctionne comme le viewer source de la page Montage. Il permet de prévisualiser les plans audio et de configurer les points d'entrée et de sortie.

Ce plan a deux canaux audio.

- 3 Faites un clic droit sur le plan et choisissez Attributs du plan (Clip Attributes), vérifiez que l'audio est configuré sur Stéréo, puis cliquez sur OK.

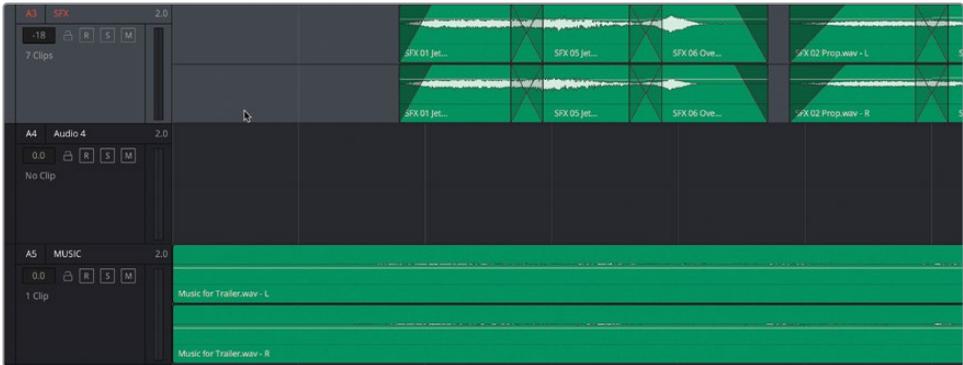


Comme il s'agit d'un plan stéréo, il devrait être sur une piste Stéréo dans la timeline That way. S'il s'agit d'une piste mono, vous entendrez uniquement le premier des deux canaux intégrés (sauf si vous changez le format audio et le canal source dans Attributs du plan (Clip Attributes)).

- 4 Dans la timeline, faites un clic droit sur l'en-tête de la piste SFX et choisissez Ajouter une piste > Stéréo (Add Track > Stereo).



Une nouvelle piste est ajoutée directement sous la piste que vous avez sélectionnée. La piste s'appelle A4 Audio 4 ; la piste précédente A4 est déplacée sur A5 MUSIC.

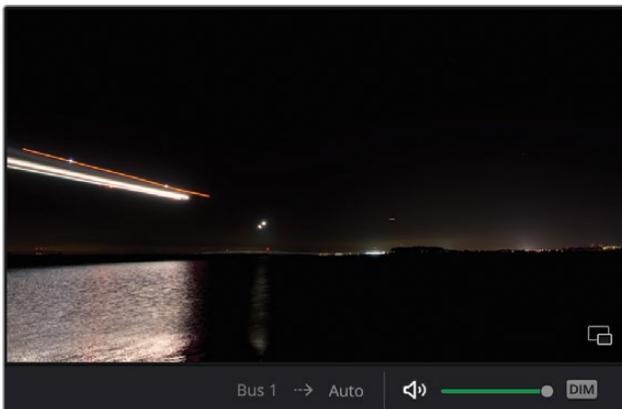


ASTUCE Vous pouvez toujours repositionner les pistes dans la timeline en faisant un clic droit sur l'en-tête de la piste et en choisissant Déplacer la piste vers le haut (Move Track Up) ou Déplacer la piste vers le bas (Move Track Down).

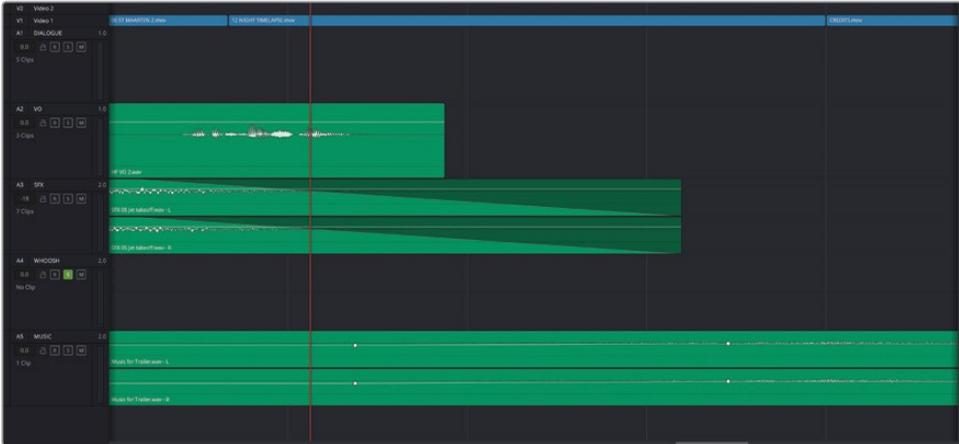
- 5 Sélectionnez le nom de cette piste et saisissez **WHOOSH** pour la renommer.



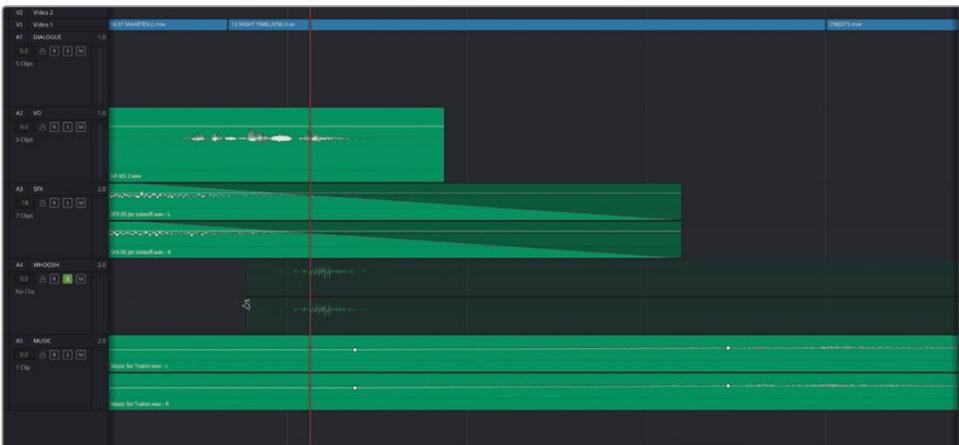
- 6 Désactivez Solo sur les pistes A1 DIALOGUE et A2 VO et activez Solo sur la piste A4 WHOOSH.
- 7 Positionnez la tête de lecture sur l'avant-dernier plan de la timeline, **13 NIGHT TIMELAPSE.mov**, et dans la fenêtre de prévisualisation vidéo, placez-la sur l'image de la première trace lumineuse.



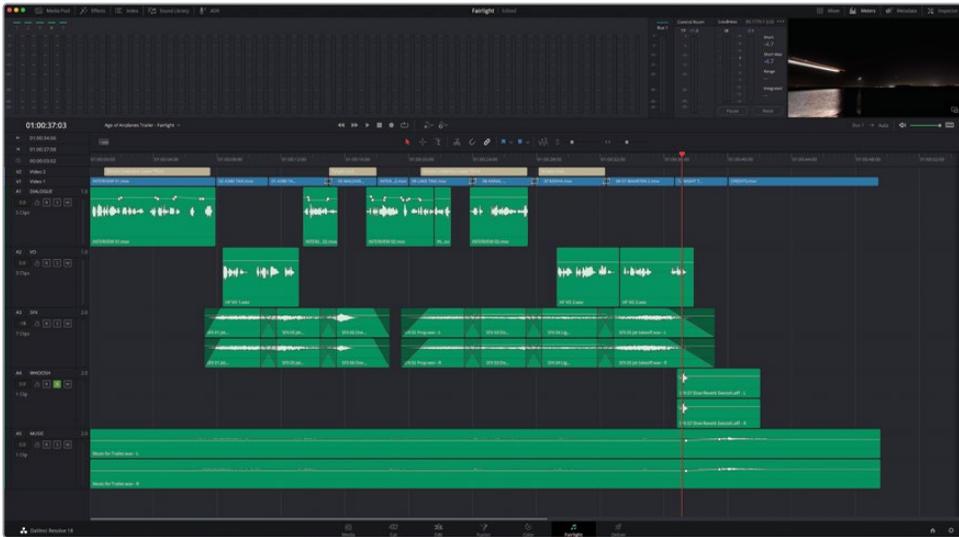
- 8 Cliquez sur Opt (macOS) ou Alt (Windows), puis faites défiler la souris pour zoomer et voir clairement les plans sur la timeline.



- 9 Tirez le plan de la zone de prévisualisation de la bibliothèque de médias vers la piste vide, en plaçant le début de la forme d'onde à côté de la tête de lecture.



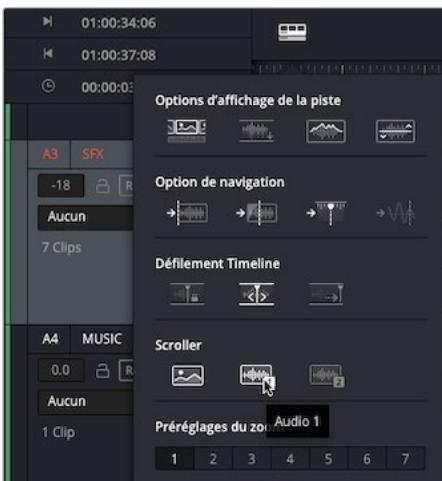
- 10 Une fois le plan dans la timeline, refermez la bibliothèque de médias et appuyez sur Majuscule-Z.



Vérifier la synchronisation du son et de l'image

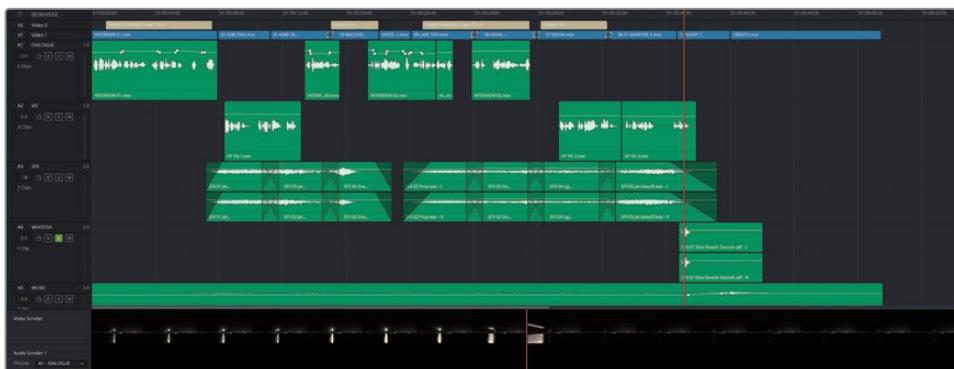
L'effet sonore est dans la timeline, mais vous devez vous assurer qu'il est correctement aligné avec l'image à l'écran. Fairlight va vous y aider.

- 1 Cliquez sur le bouton Affichages de la timeline (Timeline view options).
- 2 Dans la section Options de visualisation (Scrollers), cliquez pour activer les scrollers Video et Audio 1.

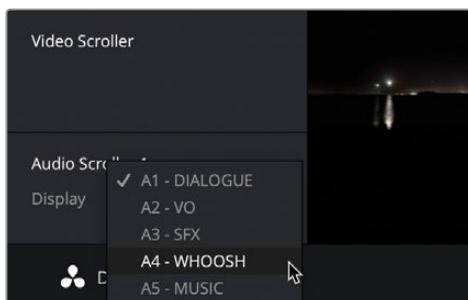


REMARQUE Fairlight peut afficher deux scrollers audio, mais pour cet exercice, vous n'en aurez besoin que d'un.

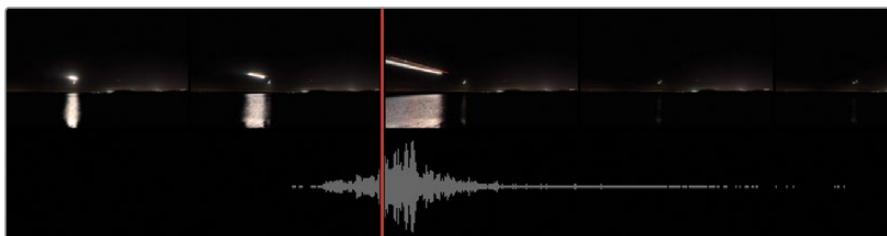
Les scrollers apparaissent sous la timeline. Le scroller vidéo affiche des images individuelles de la timeline de la page Montage. Pour le moment, le scroller audio affiche l'audio de la piste A1 - DIALOGUE.



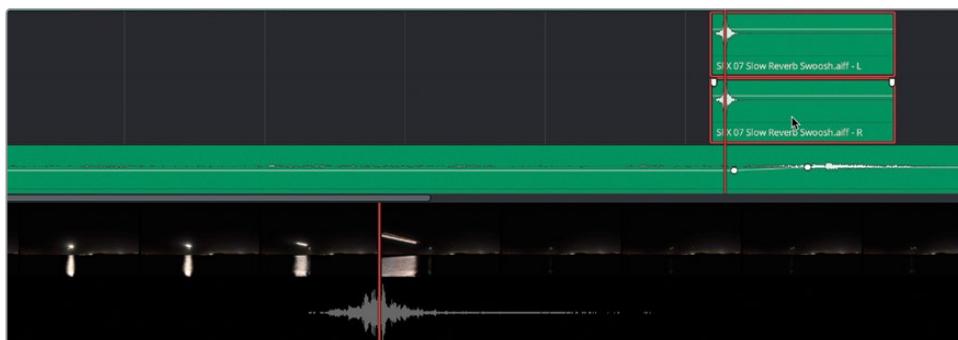
- 3 Cliquez sur le menu Affichage (Display) de Audio Scroller 1 et sélectionnez A4 - WHOOSH.



L'option de visualisation audio affiche la forme d'onde sous la tête de lecture. Cela vous permet de savoir si le son du plan audio est bien synchronisé avec les images.



- 4 Pour régler l'alignement de l'effet sonore, sélectionnez le plan dans la timeline et choisissez Trim > Décaler > Une image vers la gauche ou Trim > Décaler > Une image vers la droite (Trim > Nudge > One Frame Left ou Trim > Nudge > One Frame Right). Vous pouvez également appuyer sur la touche , (virgule) pour décaler l'image vers la gauche ou sur . (point) pour décaler l'image vers la droite. Le point le plus haut de la forme d'onde doit être aligné avec le début de l'image.



REMARQUE Pour un contrôle plus précis, vous pouvez choisir Trim > Décaler > Sous-image Gauche ou Trim > Décaler > Sous-image Droite (Trim > Nudge > Subframe Left ou Trim > Nudge > Subframe Right). Parallèlement, si vous désactivez l'aimant dans la timeline et que vous zoomez sur le plan, vous pourrez le tirer par petits incréments dans la timeline.

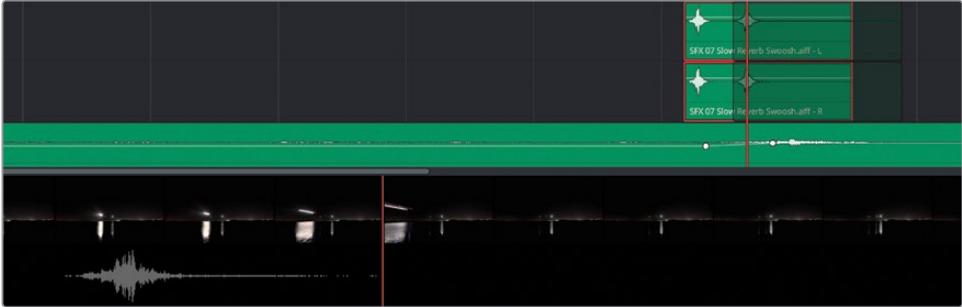
Les scrollers sont des outils très utiles pour aligner le son et l'image. En effet, ils offrent un bon aperçu de l'alignement des éléments, sans devoir constamment modifier la taille de la timeline. Maintenant que le premier effet sonore est aligné, vous allez utiliser une autre technique pour aligner rapidement des copies sur les deux autres traces lumineuses de cette prise.

- 5 Assurez-vous que l'effet sonore est sélectionné dans la timeline, puis choisissez Fichier > Copier (Edit > Copy) ou appuyez sur Command-C (macOS) ou Ctrl-C (Windows).

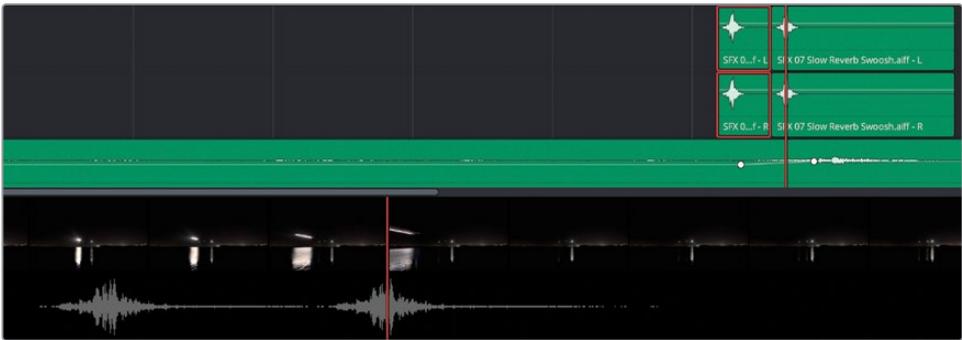


Quand vous cliquez sur un plan dans Fairlight, la position de la tête de lecture est importante, car le plan que vous copiez se sert de celle-ci comme point de référence. Cela permet de coller le plan sur l'image à laquelle il doit être synchronisé.

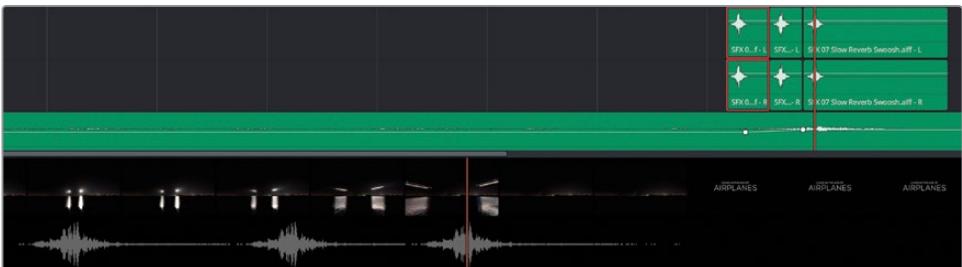
- 6 Lancez la lecture de la timeline et utilisez le scroller vidéo et/ou la prévisualisation vidéo comme guide. Alignez la tête de lecture sur l'image qui affiche la trace lumineuse suivante.



- 7 Choisissez Édition > Coller (Edit > Paste), ou appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller une copie du plan.

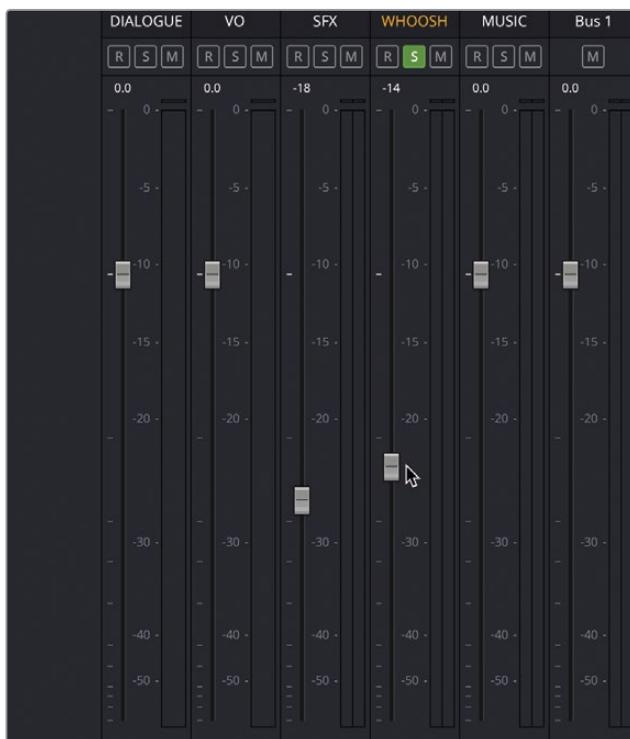


- 8 Continuez de lire la timeline jusqu'à ce que vous voyiez une troisième trace lumineuse. Utilisez le scroller vidéo et/ou le viewer pour placer la tête de lecture sur l'image en question.
- 9 Appuyez sur Command-V (macOS) ou Ctrl-V (Windows) pour coller une copie de l'effet sonore parfaitement synchronisée.



ASTUCE Au besoin, vous pouvez utiliser les scrollers pour aider à positionner la tête de lecture dans l'image vidéo.

- 10 Cliquez sur le bouton Mixeur pour rouvrir la fenêtre. Tirez le côté gauche de la fenêtre pour l'agrandir. Appuyez sur Majuscule-Z pour redimensionner la timeline.
- 11 Baissez le curseur de la piste A4 WHOOSH sur -14 dB.



- 12 Une fois que vous êtes satisfait de l'effet sonore, sélectionnez Affichages de la timeline (Timeline view Options) et cliquez sur les curseurs Vidéo et Audio 1 pour les désactiver dans la timeline.

Comme vous le voyez, travailler avec les scrollers dans la timeline Fairlight permet d'aligner facilement l'effet sonore et les autres éléments audio avec l'image à l'écran.

Utiliser Fairlight FX

En plus d'avoir un large choix d'effets vidéo, DaVinci Resolve dispose d'une bibliothèque d'effets. Ces plug-ins de qualité sont très efficaces pour améliorer le mix audio.

REMARQUE Si vous avez des plug-ins AU ou VST installés sur votre ordinateur, DaVinci Resolve les trouvera automatiquement quand vous ouvrez le logiciel. Ces plug-ins seront aussi disponibles dans la bibliothèque d'effets.

- 1 Dans le mixeur, cliquez sur + dans les commandes Effets (Effects) de la piste A4 WHOOSH et choisissez Reverb > Fairlight FX > Reverb.



ASTUCE Vous pouvez simplement faire glisser le plug-in Reverb du groupe Fairlight FX de la bibliothèque d'effets à la piste dans le mixeur. Si vous voulez l'ajouter à un seul plan, tirez-le simplement de la bibliothèque d'effets vers le plan.

Le plug-in est ajouté à la piste pour qu'il soit appliqué à tous les plans de la piste. Les commandes de l'effet apparaissent dans une fenêtre distincte.



- 2 Dans le menu contextuel des préséglages en haut à gauche de la fenêtre de commandes Effets (Effects), choisissez Cathedral, puis refermez la fenêtre.



REMARQUE Vous pouvez toujours accéder aux commandes des effets en cliquant sur le bouton de commandes dans le mixeur.



- 3 Écoutez de nouveau les plans de la piste A4 WHOOSH pour entendre l'écho que vous venez d'ajouter.

REMARQUE Si vous voulez utiliser une version déjà préparée, allez dans le chutier TIMELINES et choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), puis sur R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 06 / Timelines / **Age of Airplanes Trailer - Catchup 2.drt**, puis cliquez sur Ouvrir (Open).

Mixer de la musique

Il est temps d'ajouter un dernier élément audio à ce nouveau mix.

- 1 Dans la timeline, cliquez sur le bouton Solo de la piste A4 WHOOSH afin d'activer de nouveau le son de la piste et écoutez toutes les pistes ensemble.
- 2 Positionnez la tête de lecture au début de la timeline et lancez la lecture jusqu'à ce que vous entendiez la musique sous le premier plan de la voix off.

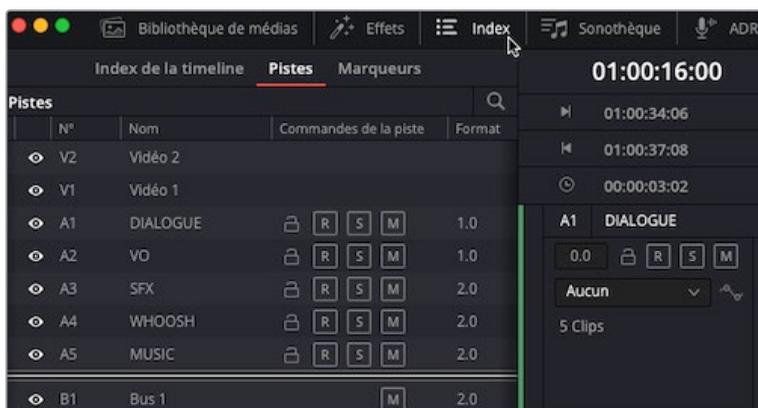
La piste musicale est un peu trop forte, ce qui rend le dialogue difficile à entendre.

- 3 Pendant que la timeline est lue, cliquez sur la ligne du gain du plan musical sur la piste A5 et tirez le niveau vers le bas en temps réel autour de -18 dB (ou jusqu'à ce que vous en soyez satisfait).

ASTUCE Maintenez la touche Majuscule enfoncée pendant que vous bougez le gain pour avoir un contrôle précis des niveaux.

Une fois la musique bien réglée par rapport au dialogue, il faut encore ajuster quelques endroits pour remplir le vide quand personne ne parle. Pour cela, vous pouvez utiliser les images clés de la page Montage comme au chapitre 2. Mais bien entendu, la page Fairlight a encore beaucoup de flèches à son arc.

- 4 En haut à gauche de l'interface, appuyez sur le bouton Index.

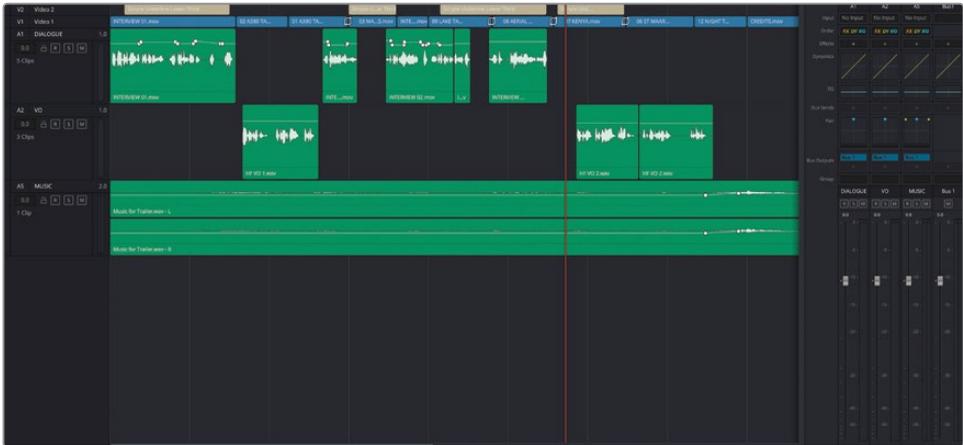


L'index s'ouvre, affichant une liste des pistes disponibles dans la timeline.

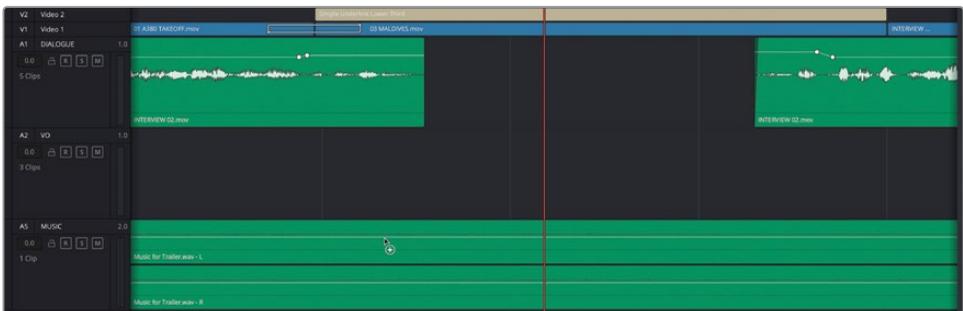
- 5 Cliquez et tirez le bouton en forme d'œil sur les pistes A3 et A4 (the SFX et WHOOSH).



Ces deux pistes sont désormais invisibles sur la timeline et dans le mixeur. Comme le son n'est pas coupé, vous les entendez toujours. Mais il est plus pratique d'avoir une timeline simplifiée, les images clés sont alors plus faciles à repositionner sur les pistes de dialogue.

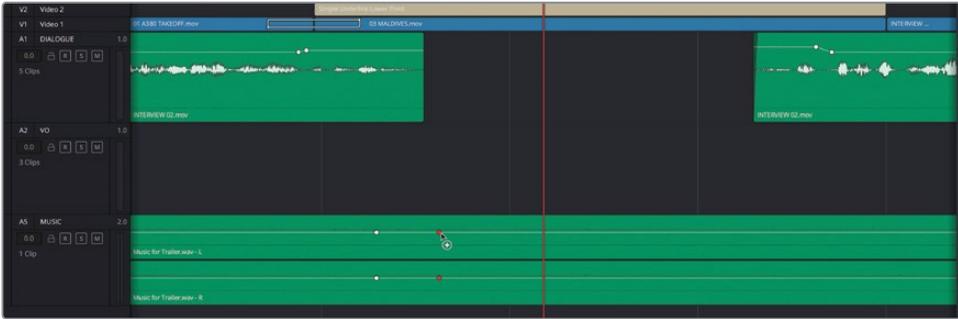


- 6 Dans la timeline, placez la tête de lecture sur l'espace vide entre le deuxième et le troisième plan sur A1 DIALOGUE.
- 7 Utilisez Opt (macOS) ou Alt (Windows), et tournez la molette de la souris pour zoomer dans cette zone.
- 8 Maintenez la touche Option (macOS) ou Alt (Windows) enfoncée et positionnez le pointeur de la souris sur la ligne du gain du plan musical, juste avant la fin du plan d'interview.

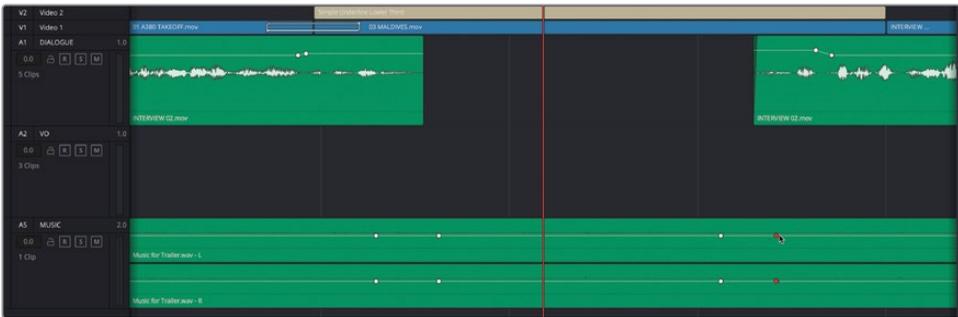


Le pointeur de la souris se transforme alors en un indicateur Ajouter une image clé (Add Keyframe).

- 9 Cliquez de nouveau sur une image clé, puis repositionnez la souris et cliquez sur Option (macOS) ou Alt (Windows), puis sur la ligne du gain, juste après la fin du plan d'interview de Brian, afin d'ajouter une deuxième image clé.

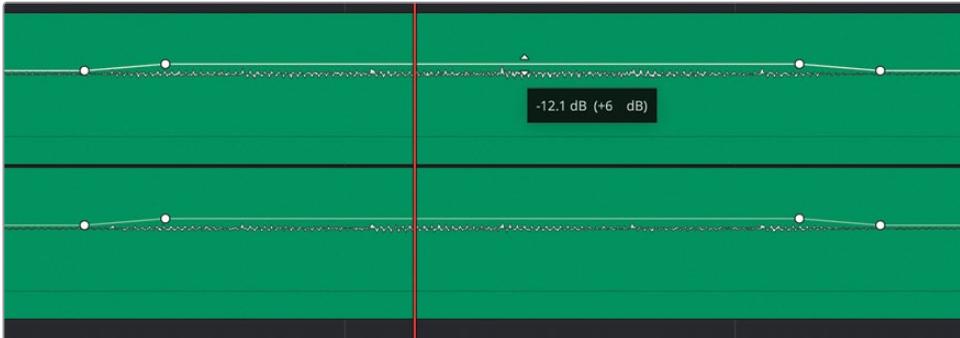


- 10 Répétez les étapes pour le plan suivant sur la piste A1. Ajoutez une image clé juste avant le début du plan et une deuxième juste après la phrase « Si... ».



REMARQUE Il n'est pas important de placer précisément les images clé à ce stade, vous les ajusterez plus tard.

- 11 Maintenant que les quatre images clés ont été positionnées, placez la souris sur la ligne du gain entre la deuxième et la troisième image clé, et augmentez le gain autour de -12 dB (une modification de +6dB).

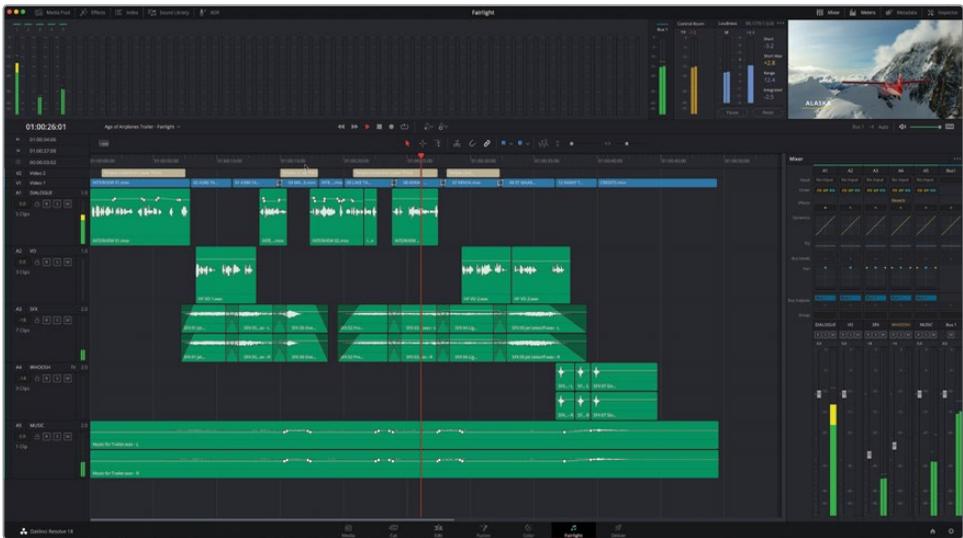


- 12 Répétez ces étapes pour les autres espaces vides entre les plans sur A1 et A2, où vous trouvez que la musique devrait être un peu plus forte.



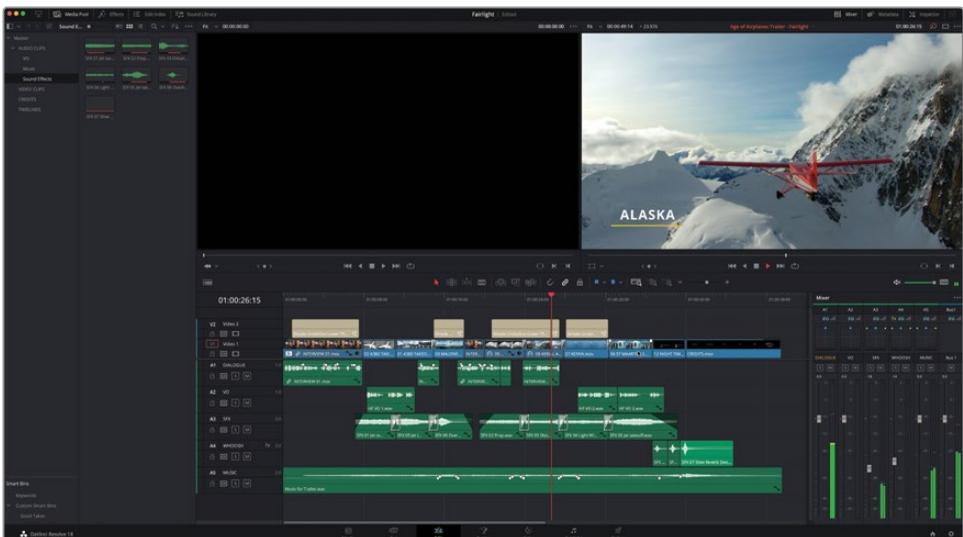
- 13 Dans l'index des pistes (Tracks Index), cliquez et tirez sur les commandes désactivées des pistes A3 et A4 afin de les afficher de nouveau dans la timeline. Ensuite, cliquez sur le bouton Index en haut de l'interface pour refermer le panneau.
- 14 Appuyez sur Majuscule-Z pour voir la timeline en entier, et au besoin, cliquez sur Majuscule et faites défiler la souris pour régler la hauteur des pistes dans la timeline afin de visualiser toutes les pistes.

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



REMARQUE Pour importer une version finalisée de cette timeline, choisissez Fichier > Importer > Timeline (File > Import > Timeline), allez sur R18 Beginner Guide Lessons / Lesson 06 / Timelines / **Age of Airplanes Trailer - Fairlight Finished.drt** et cliquez sur Ouvrir (Open).

Une fois que vous êtes satisfait du mix, vous pouvez retourner sur la page Montage où vous verrez les modifications audio faites dans Fairlight.



Bravo ! Ce chapitre vous a permis d'avoir une meilleure compréhension du rôle de la page Fairlight dans le workflow de postproduction de DaVinci Resolve. Il a également mis en évidence les avantages que présentent les outils Fairlight pour le montage et le mixage audio. Vous en apprendrez plus sur les outils audio offerts par Fairlight, y compris la façon de configurer une session ADR, dans le guide de la postproduction audio Fairlight avec DaVinci Resolve 18 (<https://www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training#books>), disponible en téléchargement gratuit sur le site.

Révision

- 1 Quel est le niveau de précision le plus haut sur lequel vous pouvez travailler dans la page Fairlight ?
 - a) Niveau Image
 - b) Niveau Sous-image
 - c) Niveau Échantillon
- 2 Vrai ou faux ? Tous les réglages audio faits sur la page Montage sont visibles et réglables dans la page Fairlight.
- 3 Quelle option sert à changer la configuration audio du plan de Stéréo à Mono ?
 - a) Propriétés du plan
 - b) Console de mixage
 - c) Attributs du plan
- 4 Combien de scrollers audio peuvent être affichés en même temps ?
- 5 Vrai ou faux ? La page Fairlight ne permet pas d'ajouter de plans audio sur la timeline.

Réponses

- 1 c). Les plans audio peuvent être modifiés au niveau de l'échantillon, offrant un niveau de précision important sur la page Fairlight.
- 2 Vrai. Tous les changements audio faits sur la page Montage sont visibles et réglables dans la page Fairlight.
- 3 c). L'option Attributs du plan permet de changer la configuration audio du plan.
- 4 Deux scrollers audio peuvent être affichés simultanément, ainsi qu'un scroller vidéo.
- 5 Faux. Les plans audio peuvent être affichés sur la timeline en les tirant de la bibliothèque de médias ou de la fenêtre de prévisualisation.

Introduction au compositing

En cas d'invasion de mutants et d'aliens, mieux vaut se tourner vers les artistes VFX pour créer ces séquences de toute pièce. Les effets visuels sont des images de synthèse qui permettent de créer des séquences qui ne pourraient pas être filmées sur le plateau. Toutes les scènes qui sont trop difficiles, trop dangereuses ou trop chères à tourner sont désormais réalisées à l'ordinateur.

DaVinci Resolve intègre une gamme complète d'outils Fusion pour créer des effets visuels et des animations graphiques. Grâce à cet outil extrêmement puissant, vous êtes désormais en mesure de créer des effets visuels dignes des meilleurs longs-métrages, sans quitter le logiciel.



Bien sûr, certains effets peuvent être créés sur la page Montage, mais Fusion propose une gamme d'outils complète bien plus sophistiquée. Cette page est organisée sous forme de structure nodale, spécialement conçue pour la création d'effets visuels et d'animations graphiques.

Tout au long de ce chapitre, nous présenterons les nombreuses tâches qu'il est possible de réaliser dans l'espace 3D de Fusion grâce à ses 250 outils de compositing. En outre, vous pouvez désormais basculer en un seul clic entre le montage, l'étalonnage, les effets visuels et l'audio !

Qu'est-ce que le compositing ?

Le compositing consiste à mélanger deux sources d'image ou plus en un plan unique. Mais il ne s'agit pas seulement de mélanger des images. Vous pouvez aussi composer différents éléments graphiques, comme de la vidéo, des animations, des textes, des mattes, des particules et des images de synthèse. Parfois appelés *Calques*, ces éléments sont en effet superposés pour produire une nouvelle image.

Les effets visuels regroupent un grand nombre de tâches. Tout comme l'étalonnage ou la postproduction audio, la création d'effets visuels occupe une place importante dans le processus créatif d'un film. En fonction de votre projet, vous aurez peut-être besoin d'apprendre certaines ou toutes les techniques pour intégrer des effets visuels à vos prises. Les petites productions vous mettront souvent beaucoup à contribution, tandis que les gros studios de cinéma auront sans doute déjà leurs propres artistes spécialisés dans la rotoscopie, la 3D, les mouvements de particules ou bien l'éclairage.

Et même si vous êtes engagé comme monteur ou étalonneur, vous serez sans doute amené à réaliser de petits effets. Comme tout autre aspect de la production audiovisuelle, il faudra du temps et de la patience avant de pouvoir maîtriser les outils et les techniques décrites dans ce livre. Il est indispensable de bien comprendre le fonctionnement des outils que vous utilisez pour réagir rapidement en cas de problème.

Les délais étant de plus en plus serrés, un monteur ou un étalonneur qui saura finaliser des scènes très rapidement n'aura aucun mal à se faire engager. En apprenant les concepts et les techniques de base de la création d'effets visuels sur Fusion, ainsi que les techniques d'étalonnage et de post audio, vous pourrez élargir votre champ de compétences et accepter des projets de plus en plus intéressants.

Débuter avec les effets visuels

Les effets visuels ont longtemps été réservés aux films à gros budget. Mais grâce à l'intégration de Fusion à DaVinci Resolve, vous pouvez désormais ajouter des effets visuels à tous vos projets sans faire exploser le budget.

Et si vous pensez qu'ils ne servent qu'à créer des monstres, des vaisseaux spatiaux et des explosions, vous vous trompez. De petits effets, même très discrets apportent beaucoup à un film. D'ailleurs, la majorité des effets visuels visent à corriger et à nettoyer les images, ce qui n'a rien à voir avec la science-fiction. Ces effets ne sont pas longs à créer et peuvent améliorer considérablement des scènes autrement assez fades.

Ajouter des éléments

La météo étant souvent imprévisible, un film qui doit être tourné sous la neige n'aura d'autre choix que de recréer de la neige à l'ordinateur. Il est donc indispensable pour un artiste VFX de savoir créer de la neige, de la pluie, du brouillard ou des éclairs.

Le générateur de particules de Fusion pourra d'ailleurs vous y aider.

Et qu'en est-il des scènes trop dangereuses à réaliser sur le plateau ? La fumée, les débris qui volent et les incendies présentent trop de dangers pour faire courir le moindre risque aux acteurs et à l'équipe de tournage. En général, ce genre d'éléments sont filmés séparément et sont composités ultérieurement dans les scènes.



Animaux et enfants

Tout comme la météo, le comportement des animaux et des enfants est imprévisible et peut poser problème pendant un tournage. La pratique consiste donc à filmer ces scènes séparément afin de ne pas retarder le projet. Grâce au compositing, vous pouvez composer des scènes et donner l'impression que tout a été tourné en même temps.

Remplacer le ciel

Certaines scènes nécessitent un beau coucher de soleil ou un ciel bleu dans lequel flottent quelques nuages. Malheureusement, s'il y a bien une chose que l'on ne contrôle pas, c'est le temps ! Quand tout le monde est prêt, que les équipements ont été loués et que l'heure tourne, il faut tourner coûte que coûte malgré une météo récalcitrante. Le remplacement du ciel est une méthode très utilisée qui fera des miracles. Les incrustateurs, les outils de rotoscopie et de tracking de Fusion, ainsi que le compositing 3D permettent de se débarrasser d'un ciel gris ou surexposé. Ajoutez-y quelques effets Bruit (Fast Noise) ou volumétriques et le beau ciel bleu dont vous rêviez fera son apparition.

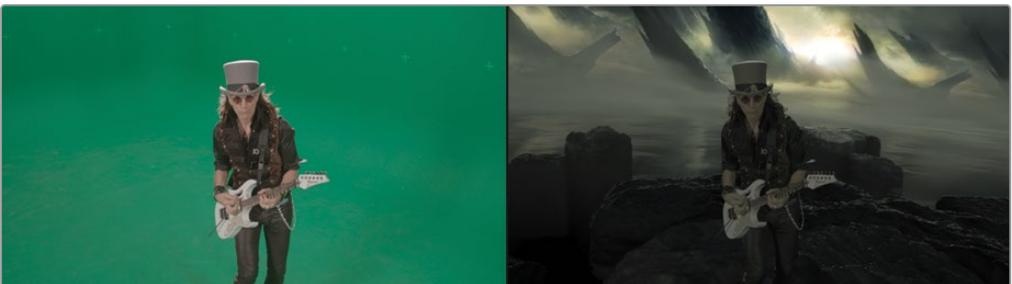


Grâce aux commandes 3D de Fusion, vous pouvez également simuler des éclairages, de la brume et une parallaxe très réaliste. Tous ces outils vous permettront de passer d'un effet passable à un effet ultra réaliste.

Améliorer le jeu des acteurs et Retouche beauté

Modifier une scène ou améliorer le jeu d'un acteur à l'ordinateur permet d'économiser beaucoup d'argent. Les spectateurs remarquent rarement ce type de compositing qui ne demande en général que de simples modifications. On peut donner comme exemple les scènes où un acteur doit faire le mort. Difficile pour lui de ne pas bouger les yeux. Dans ce cas-là, il faut composer les yeux fermés d'une autre scène sur la scène qui pose problème. De cette façon, vous n'avez pas à retourner toute la scène. Les outils de tracking planaire, de peinture vectorielle et de rotoscopie permettent entre autres d'enlever des cicatrices, des tatouages ou des marques de bronzage indésirables.

Changer de lieu



Les lieux et les horaires de tournage d'un film sont toujours limités par le budget. Cependant, de simples améliorations peuvent transformer certains de ces inconvénients en atouts. Vous pouvez par exemple remplacer les images vues à travers la fenêtre d'une voiture (vous n'avez pas pu privatiser Times Square), ou « déplacer » un appartement situé au rez-de-chaussée au dernier étage d'un immeuble. Ces travaux sont très connus des artistes VFX et sont à la portée de tout monteur ou étalonneur qui se respecte.

Faire disparaître les câbles

Les effets visuels peuvent aussi servir à rendre réalistes des cascades dangereuses. Lorsque les cascadeurs volent d'un bout à l'autre de l'écran après une explosion ou grâce à un super pouvoir, ils sont bien entendu maintenus par des harnais et des câbles. Vous pouvez les faire disparaître grâce aux outils Clone et tracking de Fusion. Les monteurs et les étalonneurs n'auront aucun mal à réaliser ce genre d'effets si les artistes VFX sont trop occupés. De plus, ce type de modifications subtiles s'appliquent également à des pieds de lampes, à des câbles téléphoniques ou à des antennes disgracieuses.

Recréer un décor

Vous pouvez aller encore plus loin dans les modifications en créant un décor qui transportera les spectateurs dans un autre lieu, sans quitter le confort de votre maison. Au lieu de devoir payer les frais de délocalisation de toute l'équipe dans l'Himalaya, vous pouvez remplacer l'arrière-plan de vos prises par des vues de temples et de monts enneigés. Les films historiques et de science-fiction sont friands de ce genre d'effets, car la construction de décors adaptés est souvent hors de prix. Vous pouvez simplement construire certaines parties du décor et placer les acteurs devant un fond vert. Dans la page Fusion, vous trouverez des outils de tracking qui permettent de remplacer les fonds verts par des extensions en 3D de votre décor.

Animations graphiques



Les animations graphiques, ou le motion design, consistent à animer des éléments graphiques. Il s'agit de présenter des informations importantes à l'écran en mêlant effets visuels, animations et graphiques. Ces informations jouent souvent un rôle important. La page Fusion comprend des outils typographiques en 2D et en 3D, des outils de peinture vectorielle, ainsi que des courbes bézier et splines. Ils vous permettent donc de créer des animations de qualité qui donneront des informations claires aux spectateurs.

L'art d'observer

Pour créer des effets visuels de qualité, il faut faire très attention au monde qui vous entoure. Les effets visuels doivent paraître réels aux spectateurs, sans quoi vous perdrez leur attention très rapidement. L'art d'observer son environnement dans ses moindres détails est tout aussi important que la maîtrise des outils techniques.

Pour devenir un bon superviseur VFX, vous devez appréhender le monde avec un œil nouveau et ensuite appliquer ce que vous avez vu dans vos compositions.

Si tous les éléments qui sont censés composer votre scène doivent avoir été tournés au même endroit, alors, il faut faire bien attention à la source de lumière, à la taille des objets, à la parallaxe et à la profondeur des éléments.

Pour commencer, n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre. La page Fusion recèle d'outils très puissants et il faudra un peu de temps avant de les maîtriser. L'intégration de Fusion à DaVinci Resolve vous permet de passer du montage à la création d'effets visuels en un clic. Ensuite, si vous êtes satisfait du résultat, vous pourrez choisir de l'envoyer à un artiste VFX plus chevronné pour terminer le travail ou le finir vous-même.

Le compositing repose sur une combinaison d'outils plutôt que sur un seul filtre d'effet. Il faut du temps et de la patience, mais à force de pratique, vous verrez que c'est un travail gratifiant. D'ici quelque temps, vous serez en mesure de produire des scènes que vous n'auriez jamais rêvé tourner !

Et comme disait Walt Disney, « C'est plutôt amusant de faire l'impossible ».

Chapitre 8

Créer des effets dans Fusion

La page Fusion propose des outils pour ajouter des VFX et des animations graphiques de qualité professionnelle à votre montage. Que vous soyez monteur vidéo, étalonneur ou finishing artist, Fusion offre un compositing sur nœuds pour tous vos projets. Et comme la page Fusion est intégrée à DaVinci Resolve, il n'est pas nécessaire d'exporter les prises et de gérer les différentes étapes du projet dans des applications distinctes. Comme vous allez bientôt le découvrir, les nœuds permettent de travailler plus rapidement que les calques, en particulier quand on crée des plans complexes.

L'interface de Fusion est complètement différente des autres pages de DaVinci Resolve, et même si cela prendra sans doute un peu de temps pour vous habituer, une fois bien prise en main, vous aurez à disposition un grand nombre d'outils pour faire face à n'importe quel type de situations.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 90 minutes de travail.

Objectifs

L'interface Fusion	352
Ajouter le premier effet	355
Effets de masque	360
Ajouter des plans de la bibliothèque de médias	365
Ajouter un effet	370
Visualiser le projet dans son ensemble	371
Révision	375

Dans le premier exercice, vous vous familiariserez avec la structure de la page Fusion, et son workflow nodal.

ASTUCE Fusion fonctionne de façon optimale avec une souris à trois boutons. Le « troisième bouton » correspond à la molette centrale. Vous pouvez bien entendu réaliser ces exercices sans ce bouton.

L'interface Fusion

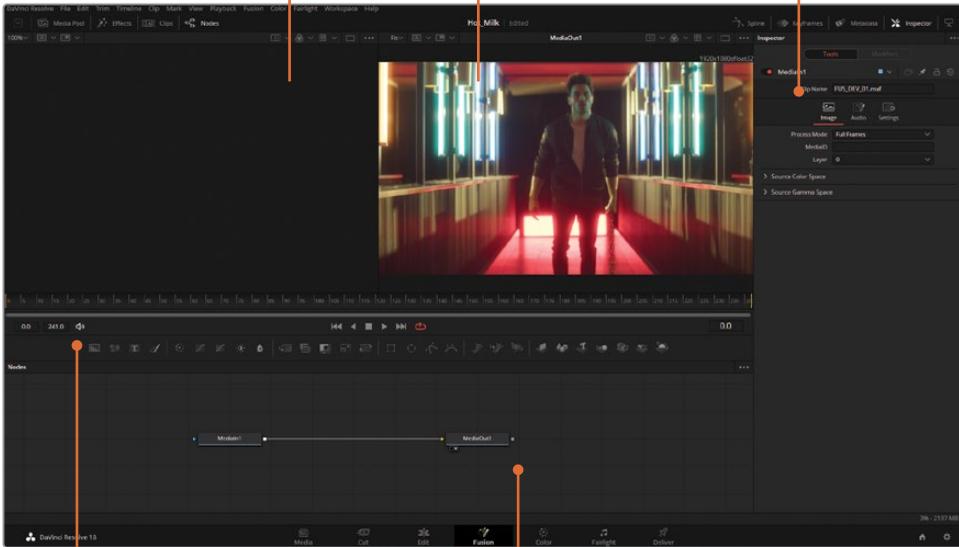
Dans les workflows de postproduction traditionnels, un monteur vidéo doit commencer par appliquer les coupes afin d'indiquer le timing des prises. Puis, si des animations graphiques ou des VFX sont nécessaires, le travail doit être exporté et transféré sur d'autres logiciels, entraînant la création de plusieurs fichiers. Avec Fusion, la plupart de ces étapes intermédiaires ne sont plus nécessaires, donnant davantage de temps à l'équipe pour travailler sur ce qui est vraiment important : la créativité. Dans le premier exercice, vous allez explorer les outils et les opérations de base de Fusion dans DaVinci Resolve. Pour ce plan, vous allez ajouter le titre du film, ainsi qu'une correction colorimétrique sépia.

- 1 Ouvrez DaVinci Resolve, faites un clic droit dans le gestionnaire de projet (Project Manager), et sélectionnez Restaurer l'archive du projet (Restore Project Archive).
- 2 Allez sur le dossier R18 Beginners Guide lessons et ouvrez le dossier Lesson 08.
- 3 Sélectionnez le dossier Hot_Milk.dra et choisissez Ouvrir (Open).
- 4 Double-cliquez sur le nouveau projet pour l'ouvrir.
- 5 Allez sur la page Montage.
- 6 Dans la barre de menu principale, choisissez Espace de travail > Réinitialiser l'espace de travail (Workspace > Reset UI Layout).
- 7 Assurez-vous que la timeline BMD_Fusion_01 est ouverte, puis placez la tête de lecture au début du premier plan dans la timeline.
- 8 Cliquez sur l'onglet Fusion ou appuyez sur Majuscule-5.

Vous êtes prêt à créer les effets dans la page Fusion. Pour commencer, vous allez découvrir les éléments de base de l'interface, puis nous ajouterons les outils au fur et à mesure.

Les viewers gauche et droit affichent les différentes images et effets de vos compositions.

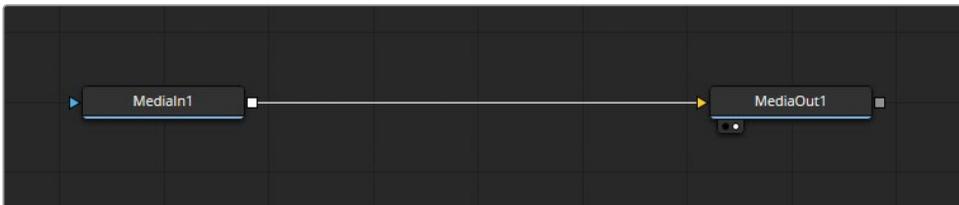
Dans l'inspecteur, vous pouvez afficher et modifier les paramètres des effets ou des nœuds sélectionnés dans l'éditeur de nœuds.



La barre d'outils intègre les effets et les outils les plus utilisés pour les ajouter rapidement à l'éditeur de nœuds.

La zone de travail peut afficher l'éditeur de nœuds, l'éditeur d'images clés ou l'éditeur Spline.

Il y a deux viewers en haut de l'écran, l'inspecteur à droite et l'éditeur de nœuds en bas de l'interface. L'éditeur de nœuds est sans doute la partie la plus importante de cette page, car tous les outils et composants utilisés pour construire des effets visuels s'y trouvent. Fusion n'utilise pas de timeline composée de calques comme la page Montage. Le travail créatif se fait dans les nœuds. Et contrairement aux compositions créées avec des calques, il n'est pas nécessaire de rechercher les pré-composites (ou timelines imbriquées) si votre structure nodale est bien organisée.



- Placez la souris sur l'espace vide de l'éditeur de nœuds, appuyez sur le bouton central et faites glisser la fenêtre pour placer la structure nodale au centre de l'écran.

ASTUCE Si votre souris ne comporte pas de bouton central, vous pouvez maintenir les boutons Ctrl-Majuscule (Windows) ou Command-Majuscule (macOS) enfoncés, et avec le bouton gauche de la souris faire un cliquer-tirer dans l'éditeur de nœuds.

Le workflow nodal diffère du workflow sur calque que vous connaissez peut-être. Les réglages, tels que le zoom ou la stabilisation d'un mouvement dans le plan, sont appliqués avec des outils dédiés, connus sous le nom de nœuds. Les nœuds sont connectés les uns aux autres sous forme d'organigramme représentant le chemin du signal. Chaque composition Fusion pour DaVinci Resolve commence avec un nœud appelé MediaIn1 et se termine par un nœud MediaOut1. Les nœuds représentent la vidéo et l'image présentes sur la page Montage.

Revoyons cette prise.

- Appuyez sur le bouton lecture dans les commandes de transport ou sur la barre d'espace pour lancer la lecture.

Vous remarquez sans doute qu'il n'est pas nécessaire de faire défiler la timeline ou la tête de lecture ! La navigation dans la page Fusion se fait entièrement sur la règle temporelle, située entre les viewers et l'éditeur de nœuds. L'unité de cette règle temporelle est l'image.



ASTUCE Dans ce chapitre, les termes Nœuds et Outils désignent une seule et même chose.

- Appuyez sur la barre d'espace pour interrompre la lecture.
- Faites glisser la tête de lecture lentement sur la plage de rendu, du trait jaune initial à gauche au trait jaune final à droite.

Vous avez sans doute remarqué la ligne verte sous la règle temporelle. Une ligne verte indique que l'image vidéo a été mise en cache pour permettre une lecture plus rapide. Même si cela n'est pas obligatoire, il est important d'avoir une mémoire vive élevée sur votre ordinateur pour que Fusion lise les images plus rapidement.

ASTUCE Vous pouvez assigner plus ou moins de mémoire vive pour la lecture de Fusion dans le panneau Préférences (Preferences). La quantité de mémoire vive assignée à la lecture est retenue sur la quantité totale assignée au logiciel DaVinci Resolve.

Ajouter le premier effet

Ce projet est tiré d'une bande-annonce. Vous allez y ajouter un filtre sépia pour que l'image ait l'air plus granuleuse. Vous vous demandez sans doute pourquoi vous appliquez un étalonnage dans la page Fusion, alors que vous pourriez le faire si facilement dans la page Étalonnage. Ne vous inquiétez pas, nous allons vous l'expliquer très bientôt.

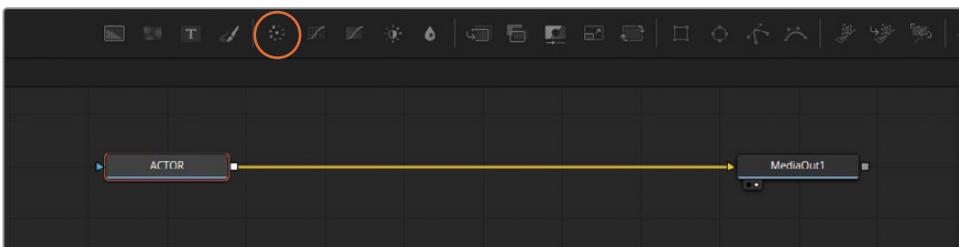
- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud MediaIn1.
- 2 Faites un clic droit sur le nœud et choisissez Renommer (Rename).
- 3 Renommez le nœud ACTOR.

La description MediaIn1 n'est pas facile à comprendre. En renommant les éléments du projet, tels que les vidéos et les images, vous resterez organisé.

ASTUCE Le raccourci clavier pour renommer un nœud est F2.

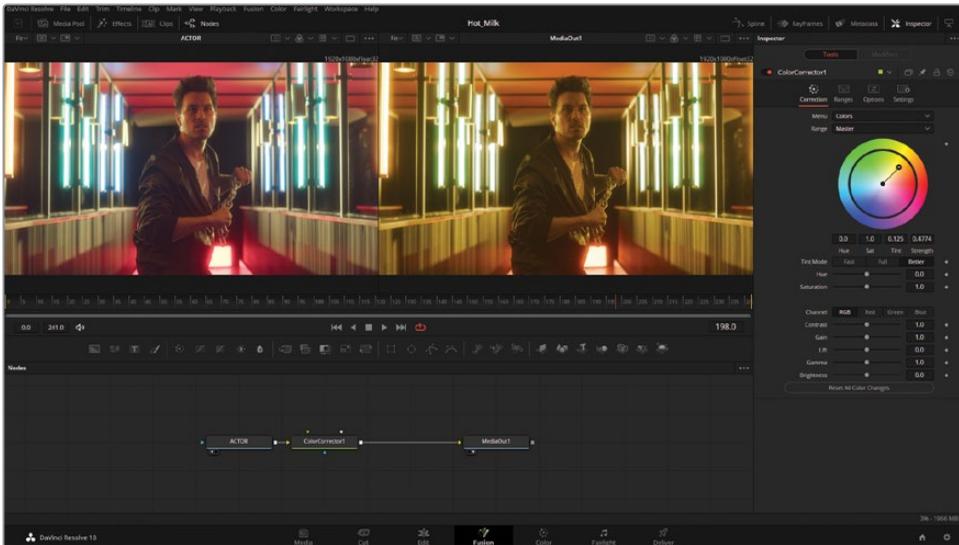
La page Fusion affiche deux viewers. Les viewers servent à vérifier les nœuds de l'éditeur de nœuds. L'éditeur de nœuds affiche le chemin emprunté par les nœuds et le résultat de chaque nœud.

- 4 Appuyez sur le chiffre 1 du clavier pour voir le nœud ACTOR dans le viewer gauche.
- 5 Assurez-vous que ce nœud est bien sélectionné. Un nœud sélectionné est entouré d'une bordure orange. Ajoutez un nœud de correction colorimétrique en appuyant sur l'icône Color Corrector (il s'agit du premier nœud dans le deuxième groupe de la barre d'outils).



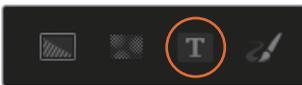
- 6 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Color Corrector1. Une fois le nœud sélectionné, l'inspecteur affiche ses paramètres.
- 7 Dans l'inspecteur, cliquez et tirez la roue colorimétrique vers la partie supérieure droite (teinte orange).

Vous remarquerez sans doute que le résultat est visible dans le viewer droit, mais pas dans le gauche. La raison, c'est que le nœud ACTOR envoyé sur le viewer gauche est positionné avant le nœud Color Corrector. Par contre, le nœud MediaOut1, placé après le nœud Color Corrector, est envoyé vers le viewer 2.

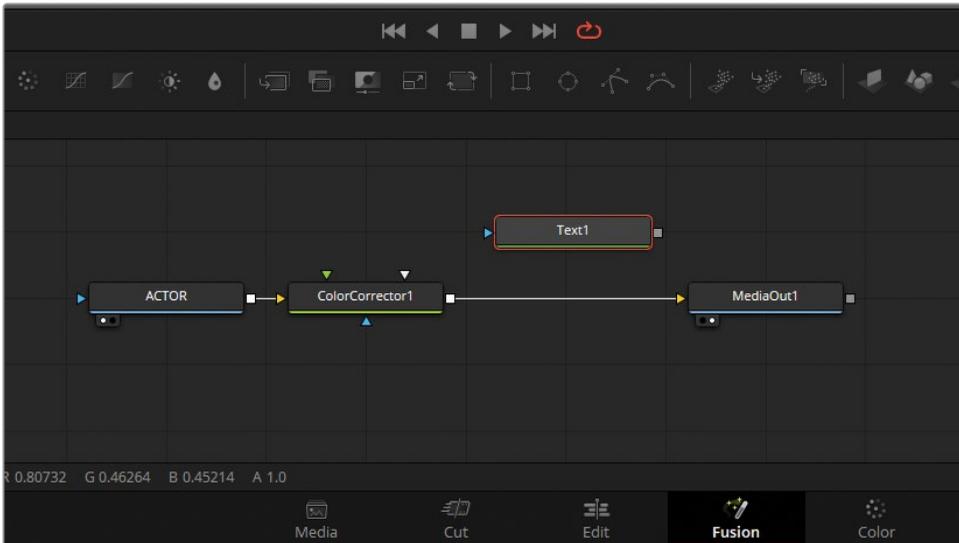


Il faut maintenant ajouter du texte à la bande-annonce. Le nœud Text+ se trouve bien entendu également sur la barre d'outils.

- 8 Il s'agit de la troisième icône en partant de la gauche. Mais ne cliquez pas encore dessus. Si vous avez ajouté le nœud Text+ par accident, annulez l'action en sélectionnant Édition > Annuler (Edit > Undo).



- 9 Cliquez et tirez le nœud Text+ sur une portion vide de l'éditeur de nœuds, en haut à droite du nœud Color Corrector.



- 10 Chargez le nœud Text1 sur le viewer de gauche en le sélectionnant avec la souris et en appuyant sur la touche 1.

ASTUCE Les nœuds peuvent également être envoyés vers les viewers en les faisant glisser directement dans les viewers.

- 11 Dans l'inspecteur, saisissez **CHAIN GANG** dans l'encart Text.
Avant de combiner ces deux images, réglez les paramètres Hauteur (Height) et Espace Ligne (Line Spacing).
- 12 Dans l'inspecteur, réglez le curseur Taille (Size) sur 0.3.
- 13 Baissez le curseur Espace Ligne (Line Spacing) sur 0.6.
Enfin, la couleur des caractères peut également y être réglée.
- 14 Dans l'inspecteur, cliquez sur le nuancier blanc pour ouvrir le sélecteur de couleur.

La valeur par défaut de 255 est trop lumineuse. Le texte serait trop difficile à lire. Pour baisser la luminosité du texte, cliquez et tirez le curseur de la luminance vers le bas, autour de Rouge (Red) : 200, Vert (Green) : 200, et Bleu (Bleu) : 200.



Pour combiner la vidéo de l'acteur et le titre Text+, vous devez utiliser le nœud Merge. Les nœuds Merge permettent de faire fusionner deux éléments dans Fusion. Par exemple, des vidéos, des images fixes et du texte. Dans cette composition, le nœud Merge a besoin d'être connecté aux nœuds Color Corrector et MediaOut1.

- 15 Survolez le côté droit de la ligne de connexion entre ColorCorrector01 et MediaOut1 avec la souris. Cette partie de la connexion s'allume alors en bleu. Cliquez et tirez pour déconnecter Color Corrector de MediaOut.



- 16 Ajoutez un nœud Merge dans l'espace vide nouvellement créé. Le nœud Merge est la première icône dans le troisième groupe de la barre d'outils.



- 17 Connectez la sortie ColorCorrector1 (carré gris) à l'entrée en arrière-plan de Merge1 (triangle jaune).
- 18 Connectez la sortie du nœud Text+ (carré gris) à l'entrée en premier plan de Merge 1 (triangle vert).

- 19 Connectez la sortie du nœud Merge (carré gris) à l'entrée du nœud MediaOut1 (triangle jaune).



Votre première composition est presque prête ! Dans la configuration actuelle, seul le nœud ACTOR reçoit la correction Sépia. Cela est dû à la position du nœud Color Corrector, placé avant le nœud Merge. Avec un workflow nodal, il est facile d'apporter des modifications à l'éditeur de nœuds pour tester différents rendus.

- 20 Aérez un peu l'éditeur de nœuds en tirant le nœud Text1 vers le haut, et MediaOut1 vers la droite.
- 21 Pour repositionner le look sépia, maintenez la touche Majuscule enfoncée, cliquez sur le nœud Color Corrector et placez-le entre les nœuds Text1 et Merge1.

Le nœud ACTOR ne sera plus étalonné, en revanche, le texte comporte désormais la teinte orangée, car l'étalonnage est appliqué avant les deux autres éléments.

- 22 Pour appliquer cette teinte aux nœuds Actor et Text1, cliquez sur Majuscule, puis cliquez et positionnez le nœud Color Corrector après le nœud Merge.



Dans l'image de gauche, le nœud Color Corrector est uniquement appliqué à la vidéo. Dans l'image centrale, il est uniquement appliqué au texte. Dans l'image de droite, il est appliqué aux deux éléments.

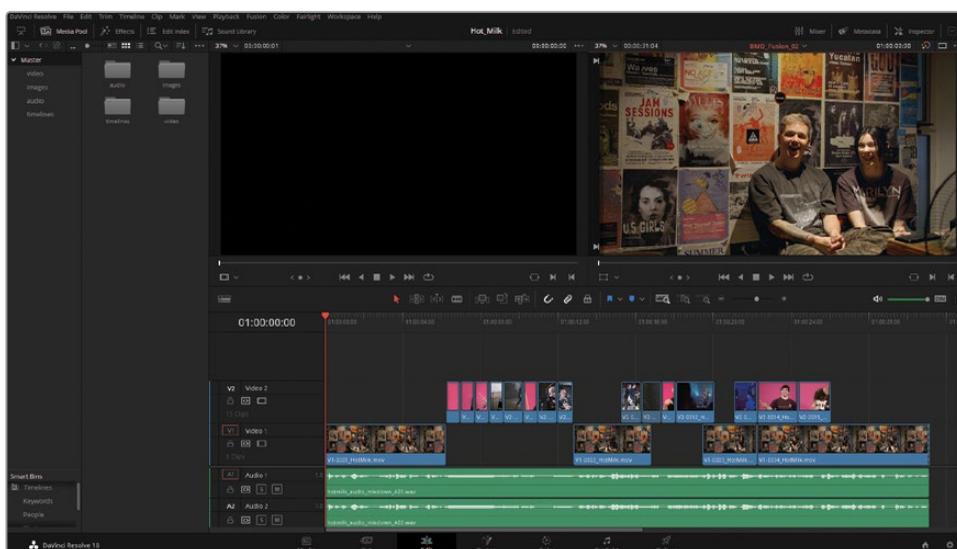
Initialement, travailler avec des nœuds peut paraître très différent de ce dont vous avez l'habitude, mais vous venez d'avoir un aperçu de la rapidité avec laquelle vous pouvez appliquer les modifications. Vous vous demandez peut-être pourquoi vous utilisez Fusion pour cette tâche. Après tout, l'utilisation conjointe de la page Montage et de la page Étalonnage pourrait produire un rendu similaire. Et c'est tout à fait vrai. Il est en revanche plus facile de relier et de tester différents rendus sur la page Fusion. En apprenant les bases de la composition nodale, vous avez les clés pour créer des structures complexes uniquement réalisables avec des nœuds.

Effets de masque

L'un des effets les plus utilisés dans les logiciels de montage, c'est de pouvoir supprimer ou ajouter des éléments dans une prise. La suppression des plaques d'immatriculation, des panneaux, des publicités ou d'autres types d'écran est un passage quasi obligé, quel que soit le projet. Les capacités de masquage de Fusion, ainsi que ses outils de déformation et de transformation, sont des atouts inestimables pour nettoyer les décors en postproduction.

Ce documentaire suit un groupe pendant un concert. Les images comportent certains éléments qui doivent être supprimés.

- 1 Allez sur la page Montage (Majuscule-4) et ouvrez la bibliothèque de médias.
- 2 Dans le chutier Timelines, ouvrez BMD_Fusion_02.
- 3 Placez la tête de lecture sur le premier plan de la timeline.



4 Ouvrez la page Fusion (Majuscule-5).



Certains posters doivent être masqués pour ne pas enfreindre les lois du copyright. Les outils de masquage de Fusion peuvent rapidement et de façon précise appliquer un flou et couvrir du texte. Tout d'abord, vous allez devoir organiser la structure nodale.

- 5 Envoyez le nœud MediaIn1 sur le viewer gauche en sélectionnant le nœud et en appuyant sur 1.
- 6 Renommez le nœud MediaIn1 en faisant un clic droit sur le nœud et en sélectionnant Renommer (Rename). Renommez-le Band.

L'ajout d'un nœud Blur permettra de recouvrir le texte. Une des méthodes les plus rapides pour ajouter des nœuds consiste à sélectionner le nœud précédent, puis à ajouter le nœud voulu. De cette façon, il n'est pas nécessaire de relier le nouveau nœud dans l'éditeur de nœuds.

- 7 Sélectionnez le nœud Band.
- 8 Ajoutez un nœud Blur en cliquant sur l'icône dans la barre d'outils (le dernier nœud du deuxième groupe).



- 9 Dans l'inspecteur, avec le nœud Blur sélectionné, augmentez la taille sur 12.

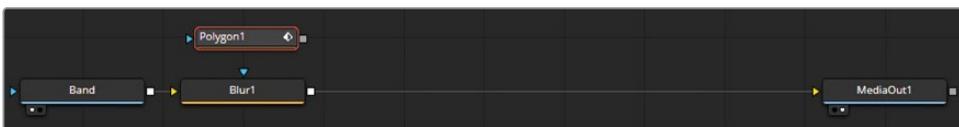
Le viewer droit affiche le résultat avec le flou, et le viewer gauche affiche le signal source. En voyant deux images simultanément de l'éditeur de nœuds, vous pouvez masquer un effet plus facilement, car vous êtes en mesure de dessiner le masque sur le viewer de gauche.



- Faites glisser le nœud Polygon dans l'éditeur de nœuds, et positionnez-le au-dessus du nœud Blur. Polygon est le troisième nœud du quatrième groupe.



Vous n'allez pas encore relier le nœud Polygon au nœud Blur.



- Dessinez une forme autour du texte U.S GIRLS, en bas à gauche du viewer. Avant de dessiner la forme, assurez-vous que le nœud Polygon est sélectionné. Un rectangle sera suffisant pour recouvrir le texte.

Pour refermer la forme, après avoir ajouté le dernier point, cliquez de nouveau sur le premier point.

Vous aurez peut-être besoin de zoomer dans le viewer pour voir où ajouter les points. Placez le pointeur de la souris à l'endroit où vous voulez zoomer. Le zoom sera centré sur cette position. Dans Fusion, il existe plusieurs façons de zoomer dans le viewer.

- Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Command (macOS) enfoncée et faites tourner la molette de la souris ou du trackpad.
- Appuyez sur + ou - sur le clavier.
- Réglez le niveau de zoom dans le panneau Zoom, en haut à gauche du viewer. Par défaut, cette valeur est réglée sur Ajuster (Fit).

Une fois que le zoom est correctement réglé sur le poster U.S Girls, déplacez-vous dans l'image. Pour cela :

- Cliquez sur le bouton central de la souris (en général la molette).
- Maintenez les touches Ctrl-Majuscule (Windows) ou Command-Majuscule (macOS) enfoncées en cliquant et en tirant la souris.

Maintenant que la forme est dessinée, elle peut être connectée au nœud Blur pour isoler cette zone.

- 12 Connectez la sortie carrée grise du nœud Polygon1 à l'entrée en triangle bleu du nœud Blur1.



Le poster est désormais flouté, et vous voyez le résultat dans le viewer droit.

Si vous n'êtes pas satisfait de la forme du masque, vous pouvez la corriger plus tard en cliquant et en tirant les points existants dans le viewer. Il peut être difficile de bien voir le masque avec les commandes à l'écran et le calque filaire. Vous pouvez masquer temporairement ces éléments.

- 13 Dans le viewer droit, sélectionnez le menu Option (trois points) et désactivez Afficher Commandes (Show Controls).

Le contour du masque est très visible et doit être adouci.

- 14 Sélectionnez le nœud Polygon dans l'éditeur de nœuds et réglez Soft Edge sur 0.002.

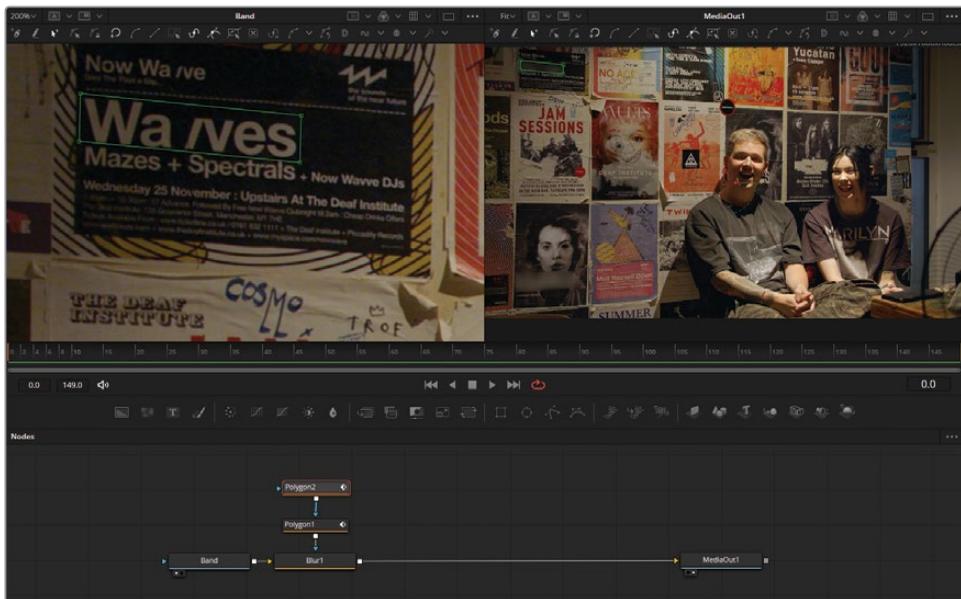
- 15 Réinitialisez les niveaux de zoom des viewers en appuyant sur Ctrl-F (Windows) ou Command-F (macOS) ou en ouvrant le panneau du niveau de zoom en haut à gauche d'un des viewers et en sélectionnant Ajuster (Fit).

Le client demande qu'un autre poster soit flouté. Dans Fusion, plusieurs masques peuvent être appliqués conjointement sur un même nœud, il n'est donc pas nécessaire d'ajouter un autre nœud Blur.

- 16 Ajoutez un deuxième nœud Polygon depuis la barre d'outils.
- 17 Cliquez sur le deuxième nœud Polygon pour le sélectionner. Dans l'un des viewers, dessinez une forme autour du texte « Wa /ves ».

Il faut alors réactiver les commandes du viewer dans le menu Options du viewer.

- 18 Reliez la sortie Polygon2 (carré gris) à l'entrée du masque Polygon1 (triangle bleu).
- 19 Sélectionnez Polygon2 et dans l'inspecteur, réglez Soft Edge sur 0.002.

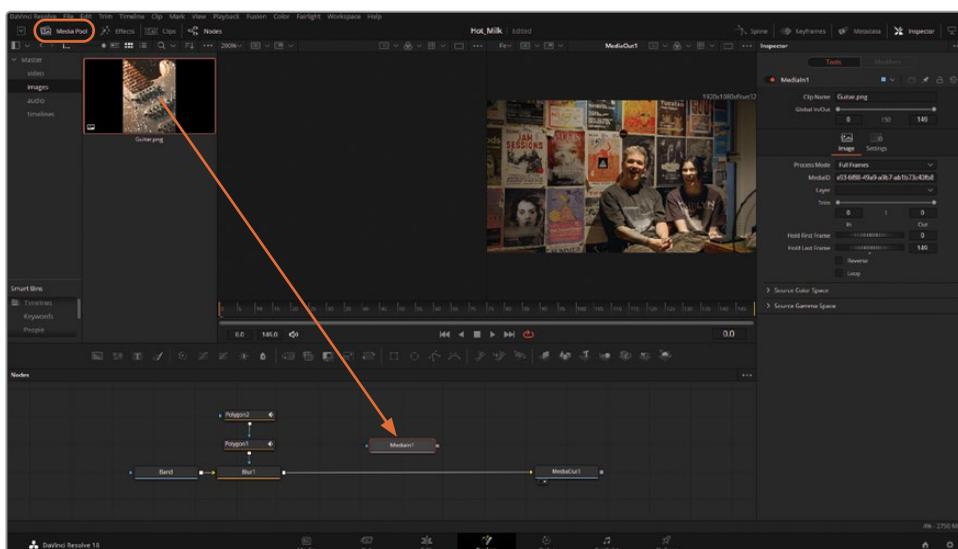


En reliant plusieurs masques entre eux, vous pouvez parvenir à des résultats très rapides, sans ajouter de nœuds inutiles. L'utilisation d'un nombre réduit de nœuds pour construire votre composition améliore les performances de votre ordinateur.

Ajouter des plans de la bibliothèque de médias

Le poster au ton rosé à gauche du musicien doit être remplacé. Un poster de remplacement se trouve déjà dans le projet. Les éléments peuvent être ajoutés dans Fusion depuis la bibliothèque de médias.

- 1 Ouvrez la bibliothèque de médias en haut à gauche de la page Fusion et allez sur le chutier Images. Sélectionnez Guitar.png et glissez-le dans l'éditeur de nœuds. Refermez la bibliothèque de médias.

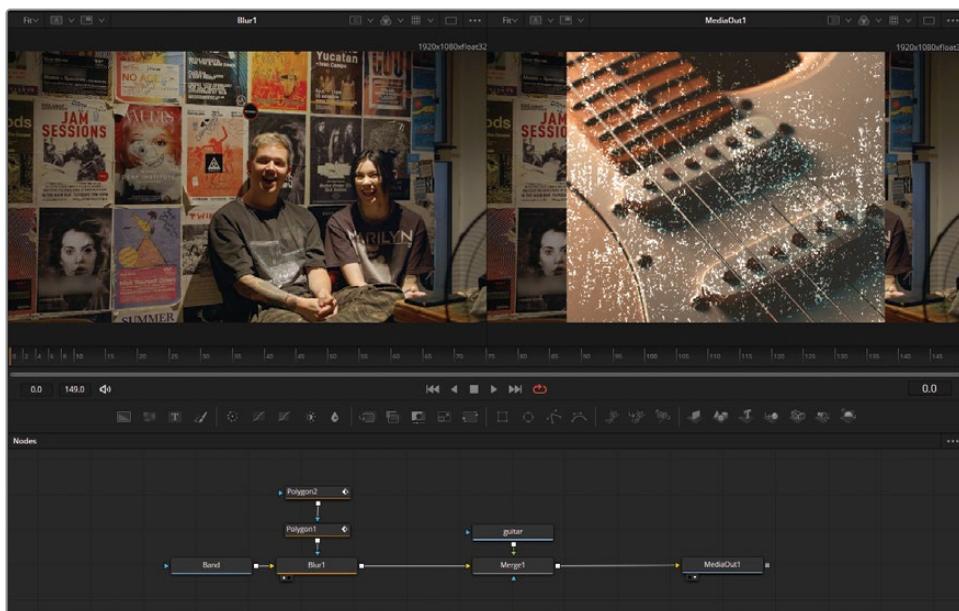


- 2 La photo de la guitare est renommée MediaIn1, ce qui ne donne pas beaucoup d'explications sur son contenu. Renommez le nœud Guitar.

Un nœud Merge est nécessaire pour ajouter le nouveau poster de la guitare sur la vidéo. Dans la section précédente, vous avez vu comment ajouter manuellement un nœud Merge en utilisant la barre d'outils et en reliant les entrées. Il existe un raccourci pour ajouter un nœud Merge avec la souris.

- 3 Reliez la sortie du nœud Guitar (carré gris) à la sortie du nœud Blur (carré gris).

Vous avez ajouté un nœud Merge sans effort. La guitare est désormais au premier plan et la vidéo en arrière-plan.



Mais le simple fait de positionner le poster sur la vidéo ne permet pas de faire fusionner ces deux éléments. Le mur a en effet été filmé légèrement de biais. En utilisant le nœud Corner Positioner, le nouveau poster peut rapidement et précisément être adapté à la position du mur.

- 4 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Guitar.
- 5 Ouvrez le panneau Effets (Effects) en haut à gauche de l'interface.
- 6 Allez sur Tools > Warp > Corner Positioner.
- 7 Cliquez sur le nœud Corner Positioner, puis refermez la fenêtre.

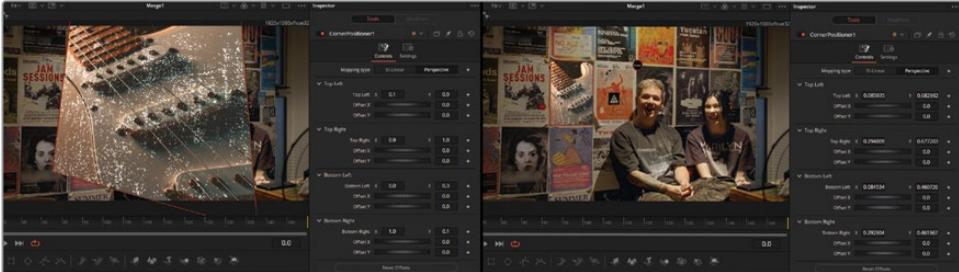
Vous aurez peut-être besoin de réorganiser les nœuds. Les nœuds peuvent être librement déplacés dans l'éditeur de nœuds en les tirant, soit individuellement, soit par groupe. Pour verrouiller la position des nœuds sur la grille, faites un clic droit dans l'éditeur de nœuds et choisissez Line Up All Tools To Grid.

Il est important de noter que l'emplacement d'un nœud dans l'éditeur de nœuds ne modifie en rien le contenu de l'image. Si vous tirez le nœud Band pour le déplacer dans l'éditeur de nœuds, sans en modifier l'ordre, l'image restera intacte.

Une fois le nœud Corner Positioner ajouté, vous allez définir les contours du poster que vous voulez remplacer. Comme le nouveau poster de la guitare a les mêmes dimensions que le poster sur le mur, ils s'aligneront. Pour le moment, pas la peine de s'inquiéter du coin corné en haut à gauche du poster.

- Sélectionnez le nœud Corner Positioner et réglez les points de contrôle. Vous pouvez soit cliquer sur l'un des quatre points d'ancrage du viewer, soit les modifier dans l'inspecteur. N'utilisez pas les molettes Offset de l'inspecteur, mais tirez directement les valeurs numériques.

Vous devrez peut-être zoomer dans le viewer pour régler les points de contrôle qui se trouvent hors champ.



Avant (gauche) et après l'ajustement du nœud Corner Positioner (droite).

Le poster est désormais à la bonne place, par contre, il est un peu trop lumineux par rapport à l'environnement. Dans cet exemple, le réglage de la couleur d'un des éléments de l'image peut servir à fusionner les éléments.

- Ajoutez un nœud Brightness/Contrast après le nœud Corner Positioner. Il se trouve à la quatrième place dans le deuxième groupe de la barre d'outils.



- Ajustez le nœud Brightness/Contrast dans l'inspecteur. Réduisez la valeur du Gain sur .8, augmentez le Lift à 0.03 et baissez la saturation à 0.80.

ASTUCE Le point gris sous le curseur d'un paramètre affiche sa position par défaut. Pour rétablir la position par défaut, il suffit de cliquer dessus.

Avez-vous remarqué que la luminosité de toute l'image a changé une fois le Lift réglé ? La raison, c'est que le nœud Brightness/Contrast modifie l'intérieur de l'image et non la portion de l'image qui contient le poster.

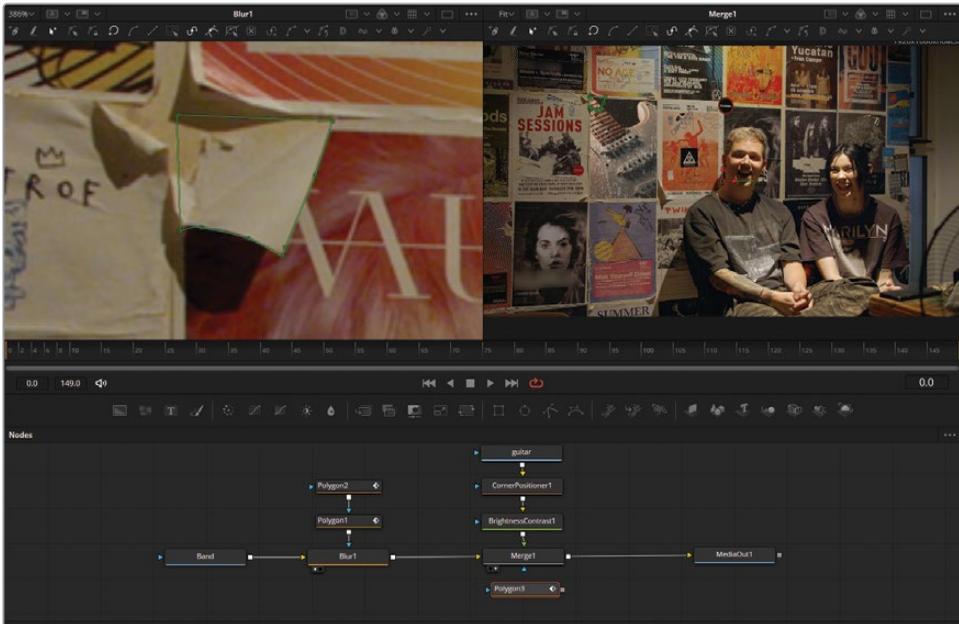
- 11 Pour limiter les réglages des nœuds au poster, activez Pre-Divide/Post-Multiply dans l'inspecteur.



Vous avez presque fini ! La dernière étape consiste à reproduire le coin corné du poster. Vous allez voir une autre manière d'utiliser le viewer pour créer un masque. Comme vous le voyez, le coin corné n'est pas visible si le nœud Corner Positioner est activé.

- 12 Envoyez le nœud Band sur le viewer 1.
- 13 Envoyez le nœud MediaOut1 sur le viewer 2.
- 14 Ajoutez le nœud Polygon dans l'éditeur de nœuds, sous le nœud Merge. Ne reliez pas encore le nœud Polygon.

- 15 Sélectionnez le nœud Polygon, puis dans le viewer gauche, dessinez un masque autour du coin corné.



- 16 Reliez la sortie Polygon (carré gris) à l'entrée du masque Merge (triangle bleu).

Comme vous le voyez, c'est l'inverse de ce que vous vouliez qui se produit. Seul le coin apparaît, tandis que le reste du poster est masqué.

- 17 Sélectionnez le nœud Polygon, puis dans l'inspecteur, cochez Inverser (Invert).



Il peut sembler déroutant que le nœud Merge soit masqué. En ajoutant un nœud Polygon au niveau du Merge, vous contrôlez la quantité du calque d'avant plan présente sur le calque d'arrière-plan. Et ce calque d'avant plan est déformé par le nœud Corner Positioner. Le nœud Merge est la dernière étape avant de combiner ces images.

Ajouter un effet

Vous avez construit un éditeur de nœuds et vous avez nettoyé les posters ! Il est facile d'oublier de visualiser le résultat quand on travaille pendant longtemps sur une image fixe. Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.

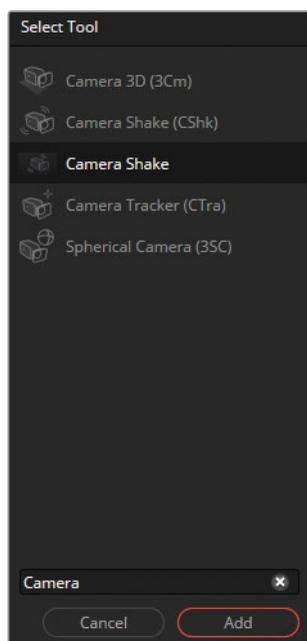
ASTUCE Vous pouvez cliquer sur l'icône du haut-parleur à gauche de la barre d'outils pour éteindre le son si vous ne voulez plus l'entendre.

La caméra se trouve sur un trépied, et par chance, l'image est complètement immobile. Mais à bien y réfléchir, elle est peut-être un peu trop fixe. Fusion comporte un nœud Camera Shake qui permet d'ajouter un mouvement subtil à la prise.

- 1 Dans l'éditeur de nœuds, sélectionnez le nœud Merge. De cette façon, tout nœud additionnel sera positionné après dans l'éditeur de nœuds.

Au lieu d'ouvrir le panneau Effets (Effects) et de naviguer dans les nombreux sous-menus, vous allez utiliser l'outil de recherche des nœuds.

- 2 Appuyez sur Majuscule-Barre d'espace pour ouvrir l'outil de recherche.
- 3 Saisissez Camera dans le champ de recherche.
- 4 Sélectionnez Camera Shake. Il est ajouté à l'éditeur de nœuds.



- 5 Lancez la lecture pour voir le mouvement.
C'est peut-être un peu trop ! Appliquez les réglages suivants pour atténuer le mouvement :
- 6 Dans l'inspecteur, baissez Speed sur 0.1, et regardez le résultat.
C'est mieux, mais pas encore parfait.
- 7 Réduisez encore ce paramètre. Cette fois, réglez-le sur 0.05.

Maintenant qu'un mouvement de caméra a été ajouté, la composition est terminée et peut être visualisée dans son ensemble.

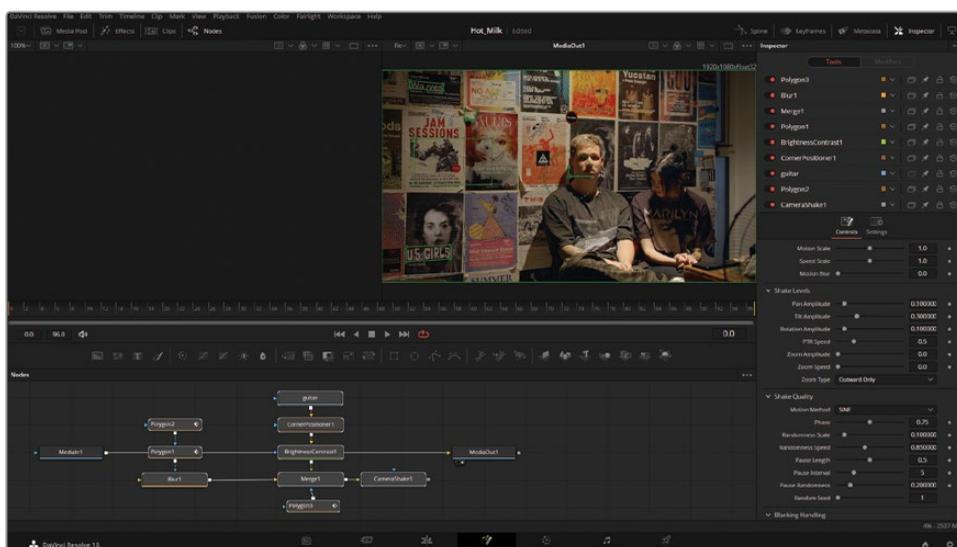
Visualiser le projet dans son ensemble

Dans les workflows VFX traditionnels, chaque séquence est sauvegardée dans son propre fichier avant de commencer le travail. Pour voir le rendu de chaque prise, les compositions sont rendues et exportées manuellement dans des timelines. DaVinci Resolve élimine ces étapes intermédiaires. Quand vous travaillez sur Fusion dans Resolve, le projet est directement envoyé dans la page Montage.

- 1 Pour visualiser le rendu de la composition Fusion avec le reste du montage, cliquez sur le page Montage (Majuscule-4) et appuyez sur la barre d'espace pour lancer la lecture.

Cette première composition est immédiatement visible. Par contre, il y a trois autres prises de cette même interview pour lesquelles il va falloir retoucher les posters et introduire un peu de mouvement de caméra.
- 2 Positionnez la tête de lecture sur la première prise dans la timeline (interview du groupe) et allez sur la page Fusion.
- 3 Cliquez et sélectionnez tous les nœuds de la composition, sauf les nœuds Band et MediaOut1.
- 4 Copiez en sélectionnant Édition > Copier (Edit > Copy) ou appuyez sur Ctrl-C (windows) ou Command-C (macOS).
- 5 Retournez sur la page Montage.
- 6 Placez la tête de lecture sur un autre plan de l'interview et allez de nouveau sur la page Fusion.

- 7 Collez les nœuds dans l'éditeur de nœuds en sélectionnant Édition > Coller (Edit > Paste) ou appuyez sur Ctrl-V (Windows) ou Command-V (macOS).



Les nœuds sont alors copiés et collés. Par contre, le signal relie directement MediaIn1 à MediaOut1. Aucun élément créatif ne se trouve donc dans l'éditeur de nœuds.

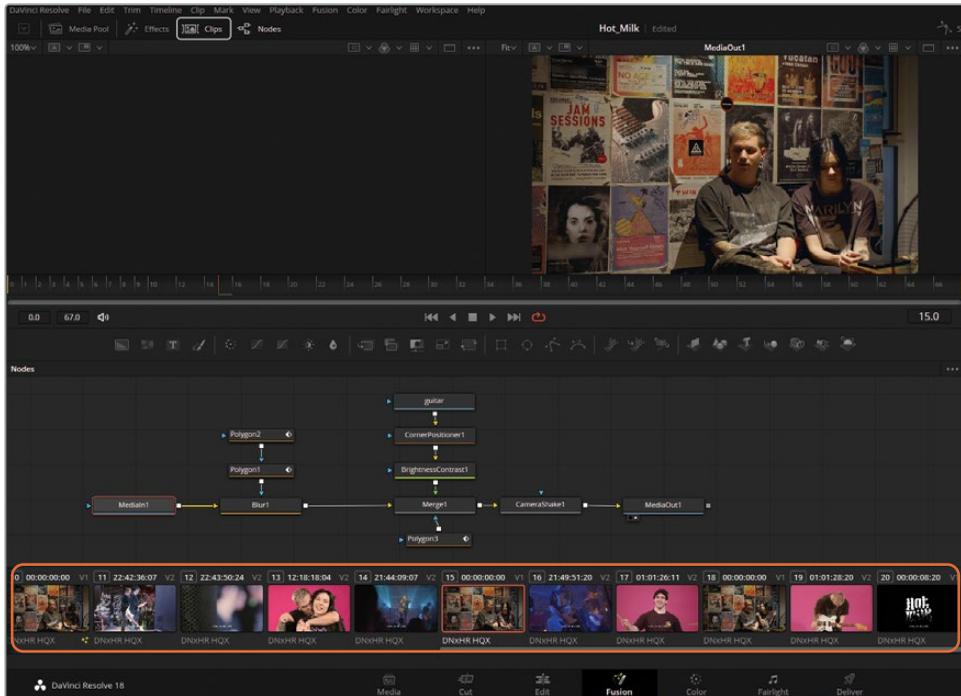
- 8 Déconnectez MediaOut1 en survolant la ligne de connexion avec la souris. Quand la ligne de connexion s'allume en bleu, cliquez et tirez dessus pour la désactiver.
- 9 Reliez la sortie MediaIn1 (carré gris) à l'entrée Blur1 (triangle jaune).
- 10 Reliez la sortie CameraShake1 (carré gris) à l'entrée MediaOut1 (triangle jaune).



- 11 Retournez sur la page Montage et répétez ces étapes pour le troisième plan d'interview.

Il est possible de passer d'un plan à un autre dans la timeline sans sortir de la page Fusion.

- 12 Cliquez sur le panneau Plans (Clips) en haut à gauche de la page Fusion.



- 13 Sélectionnez le dernier plan d'interview (prise 18) dans le panneau pour aller sur le quatrième plan de l'interview.

- 14 Collez les nœuds du presse-papier et connectez-les dans l'éditeur de nœuds.

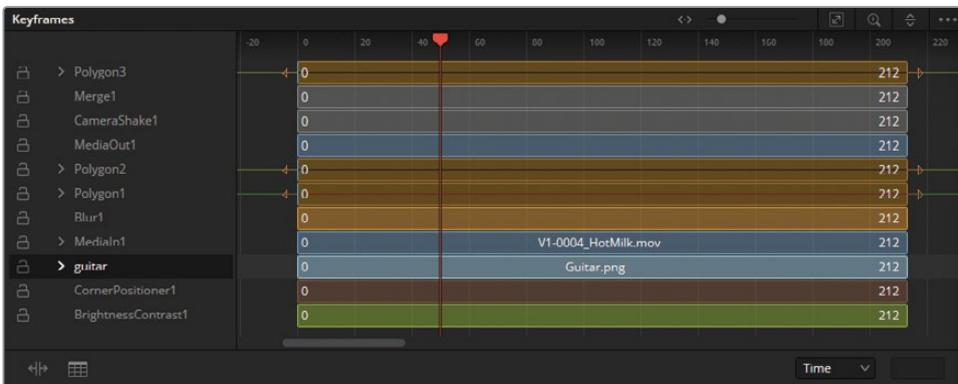
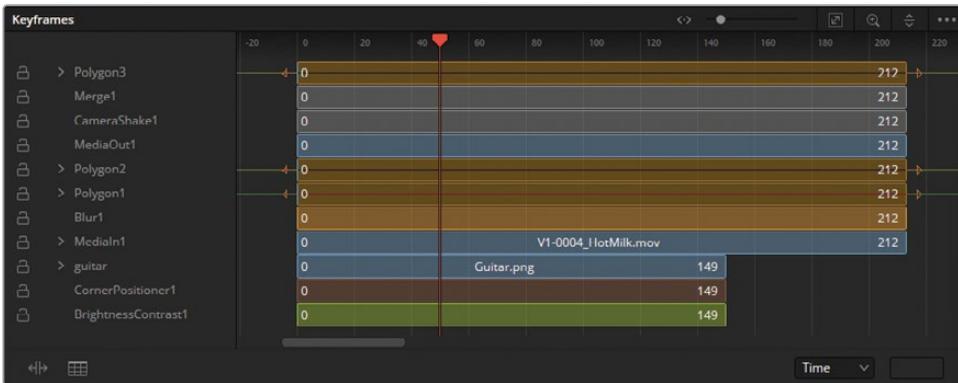
- 15 Pour lire la séquence, appuyez sur la barre d'espace.

Le poster de la guitare disparaît au milieu de la prise. En effet, ce plan d'interview est plus long que les autres. La longueur de l'élément du poster n'est adaptée qu'à la prise pour laquelle il a été créé. C'est important à souligner, car certains éléments collés peuvent disparaître en cours de scène. Pour modifier la longueur d'un élément :

- 16 Ouvrez le panneau Images clés (Keyframes) en haut à droite de la page Fusion.

- 17 Faites-le défiler jusqu'à la piste de la guitare.

18 Allongez l'élément Guitar en cliquant et en tirant la barre temporelle vers la droite.



La page Fusion fonctionne un peu différemment des pages Montage et Étalonnage, et peut être intimidante. Mais, ne vous découragez pas ! Commencez par créer de petits effets simples pour apprendre à bien utiliser les différents outils. Le workflow unique de Fusion est parfait pour les monteurs, les motion designers et les artistes VFX.

Révision

- 1 Dans la page Fusion, comment voit-on le signal de sortie d'un nœud sur le viewer 1 ?
- 2 Quand vous cliquez sur une icône dans la barre d'outils, où est ajouté le nœud ?
- 3 Quel nœud utilise-t-on pour mélanger deux images ?
- 4 Que représente l'entrée jaune sur le nœud Merge ?
- 5 Vrai ou faux ? Quand vous êtes sur la page Fusion, vous pouvez déconnecter le nœud MediaOut, car il ne sert à rien.

Réponses

- 1 Pour voir le signal de sortie d'un nœud sur le viewer 1 dans la page Fusion, il faut sélectionner le nœud et appuyer sur la touche 1.
- 2 Le nouveau nœud est ajouté après le nœud sélectionné.
- 3 Le nœud Merge permet de mélanger deux images.
- 4 L'entrée jaune sur le nœud Merge représente l'entrée en arrière-plan.
- 5 Faux. Le nœud MediaOut est toujours le dernier nœud connecté. Il envoie le signal de sortie vers la timeline de la page Montage.

Chapitre 9

Exportation et gestion des médias

Après avoir terminé un projet, du montage à l'étalonnage, en passant par la création des animations graphiques et le mixage de l'audio, il reste deux choses à voir : l'exportation et l'archivage.

L'exportation vous permettra d'exporter la timeline, avec les étalonnages, les effets et l'audio dans un seul fichier. L'archivage permet de sauvegarder les médias et les projets. De cette façon, vous pouvez facilement ouvrir les anciens projets sans qu'ils prennent trop de place sur le disque dur.

Durée

Ce chapitre nécessite environ 45 minutes de travail.

Objectifs

Travailler sur la page Exportation	378
Exporter un fichier pour le Web	378
Personnaliser une option d'exportation	381
Exporter des plans individuels	383
Consolider les médias	385
Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur	388
Exporter des timelines, des chutiers et des projets	389
Travailler avec la bibliothèque de projets DaVinci Resolve	391
Créer et échanger les bibliothèques de projets	391
Sauvegarder les bibliothèques de projets	393
Les bibliothèques de projets dans le Blackmagic Cloud	394
Révision	399

Travailler sur la page Exportation

Chaque workflow est unique, c'est pourquoi la page Exportation se doit de répondre à toutes les étapes du processus de création d'un film, de l'organisation des rushes à l'exportation finale. Sur la page Exportation, vous avez la possibilité d'exporter plusieurs fichiers d'un même projet, dans des résolutions, des formats de compression et vers des destinations différents. Ne vous laissez pas impressionner par les nombreuses options disponibles sur la page Exportation, elles sont plus faciles à maîtriser que vous le pensez.

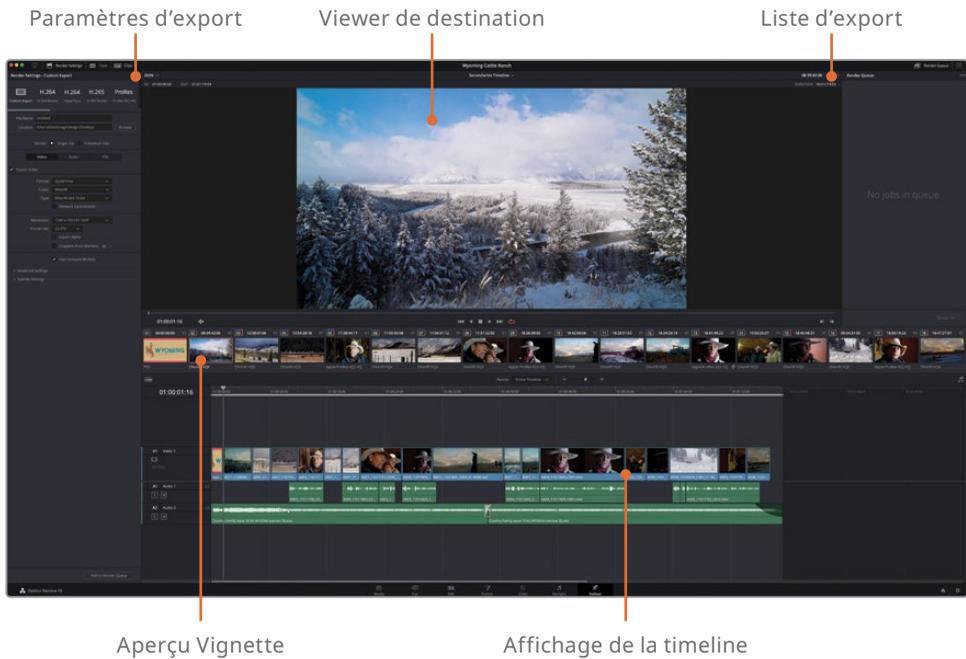
Dans ce chapitre, vous allez découvrir la page Exportation et créer deux fichiers distincts : un pour la diffusion en ligne, l'autre pour l'application ultérieure d'effets visuels.

Exporter un fichier pour le Web

De nos jours, la grande majorité des projets sont publiés sur des sites Web destinés à l'hébergement et à la diffusion de vidéos en ligne. Afin d'exporter rapidement vos projets dans les formats les plus utilisés, DaVinci Resolve propose des options d'exportation préenregistrées permettant de configurer vos projets en fonction du format d'exportation.

- 1 Faites un double-clic sur le projet Wyoming Cattle Ranch que vous avez utilisé précédemment.
- 2 Dans le projet, sélectionnez Secondaries Timeline.
Vous allez préparer cette timeline dans la page Exportation.

- 3 En bas de l'écran, cliquez sur l'onglet Exportation. La page Exportation est divisée en cinq espaces de travail.



Vous allez utiliser l'onglet Paramètres d'export (Render Settings). Si l'option Paramètres d'export (Render Settings) est sélectionnée (c'est le cas par défaut), vous avez la possibilité de choisir une option d'exportation préenregistrée.

- 4 En haut de la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur l'icône Vimeo.



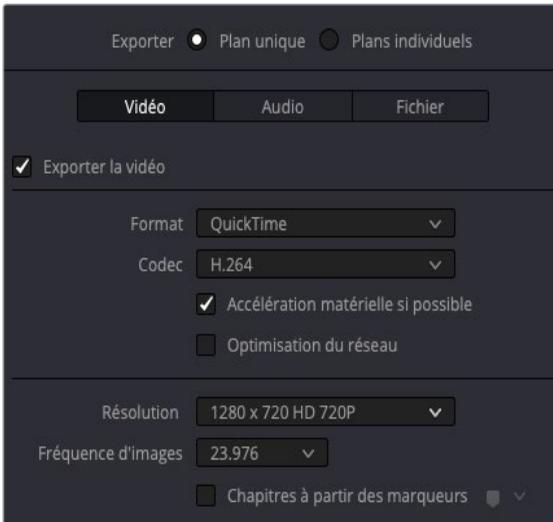
Une fois l'option d'exportation choisie, DaVinci Resolve configure les paramètres d'export de votre fichier afin qu'ils correspondent aux réglages requis par la destination. Vous pouvez exporter le fichier dès maintenant, si vous le voulez. Il suffirait de choisir l'emplacement du fichier sur votre disque dur.

- 5 Sous les options d'exportation, saisissez le nom de fichier **Wyoming Cattle Ranch**, puis cliquez sur le bouton Parcourir (Browse) pour choisir son emplacement de destination. Cliquez sur le bouton Fermer (Ok) pour fermer la fenêtre.



Comme vous avez sélectionné le préréglage Vimeo, vous pouvez d'ores et déjà exporter votre projet. Bien entendu, vous pouvez aussi modifier d'autres paramètres.

- 6 Sous le bouton Parcourir (Browse), réglez la résolution sur 1280x720 HD 720P (il s'agit de la résolution de la timeline actuelle).



Vous pouvez bien entendu personnaliser les paramètres de compression vidéo et du format dans l'onglet Video, mais quand vous choisissez une option d'exportation préenregistrée, les réglages choisis par Resolve sont optimisés.

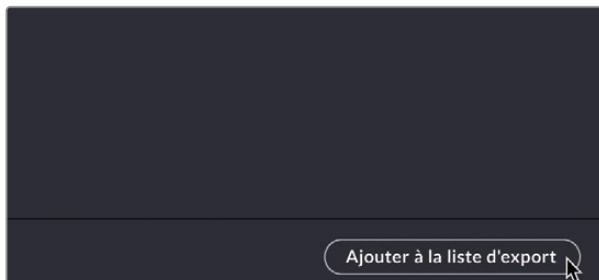
Le préréglage Vimeo propose le format QuickTime H.264 et le codec audio AAC, particulièrement adaptés à la diffusion sur Internet.

Les préréglages YouTube, Vimeo et Twitter permettent de faire des téléchargements automatiques sur ces plateformes en cochant la case Télécharger (Upload). Pour le moment, laissons-la décochée.

ASTUCE Pour télécharger les fichiers automatiquement sur YouTube, Vimeo ou Twitter vous devez préalablement vous y connecter, dans le menu DaVinci Resolve > Préférences (DaVinci Resolve > Préférences).

- 7 En bas de la fenêtre Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur le bouton Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue).

Ce projet est transféré dans la fenêtre Liste d'export (Render Queue),



La liste d'export est réservée aux projets destinés à l'exportation. Vous pouvez y ajouter autant de projets que vous voulez, ou choisir de les exporter immédiatement. En ce qui nous concerne, nous allons patienter un peu et y placer un autre projet.

Personnaliser une option d'exportation

En général, les aperçus pour les clients ou les exportations finales nécessitent des fichiers en haute résolution. De tels fichiers sont particulièrement utiles, car ils peuvent être transcodés ultérieurement ou bien simplement téléchargés sur des plateformes de streaming pour y être transcodés.

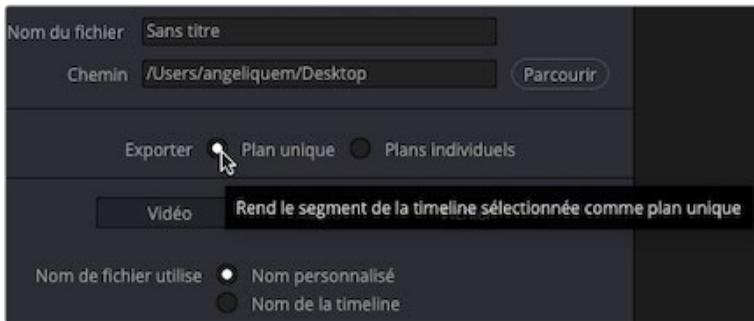
Vous allez exporter un fichier master, en gardant le réglage pour plus tard.

- 1 En haut de l'espace Paramètres d'export (Render Settings), cliquez sur Personnaliser (Custom).

Cette option rend tous les paramètres personnalisables. Tout d'abord, vous allez devoir choisir si vous voulez exporter chaque plan de la timeline individuellement ou en un fichier unique.

- 2 Cliquez sur l'onglet Fichier (File) et renommez le fichier **Wyoming Cattle Ranch HQ**.

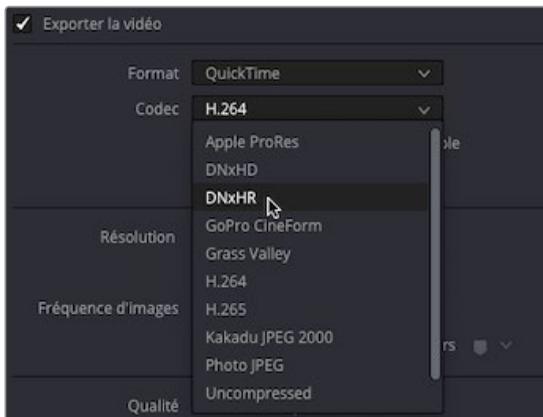
- 3 Sous le champ Chemin (Location), cliquez sur Plan unique (Single Clip) pour exporter un seul fichier.



- 4 Cliquez sur l'onglet Vidéo, et sous Format, choisissez QuickTime si ce n'est pas déjà le cas.

QuickTime est très souvent utilisé. C'est un peu comme un conteneur qui stocke le format vidéo du fichier rendu.

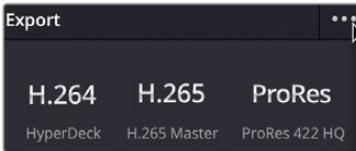
- 5 Sous Codec, cliquez sur le menu et choisissez DNxHR.



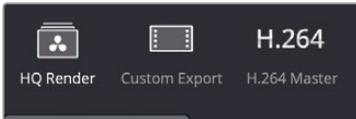
- 6 Sous Type, choisissez DNxHR 444 10bit.
- 7 Enfin, réglez la résolution sur 1280 x 720 HD 720p.

Avant d'ajouter ce fichier à la liste d'export, il serait bon de sauvegarder les réglages, car vous les réutiliserez peut-être plus tard. Au lieu de régler de nouveau les paramètres, vous pouvez les sauvegarder.

- 8 Cliquez sur les options du menu Paramètres d'export > Enregistrer comme nouveau préréglage (Render Settings > Save as New Preset).



- 9 Sauvegardez sous HQ Render. Vous voyez maintenant que le paramètre apparaît comme option sous le menu Paramètres d'export (Render Settings).



- 10 Ajoutez maintenant le fichier à la liste d'export.

Exporter des plans individuels

Les séquences n'ont pas besoin d'être rendues entièrement. Si vous voulez télécharger une partie d'une longue timeline, vous pouvez la sélectionner dans la page Montage ou dans la page Exportation, pour exporter uniquement cette partie. De la même façon, si vous voulez exporter un seul plan pour l'envoyer à un artiste VFX, vous pouvez simplement le sélectionner dans la timeline.

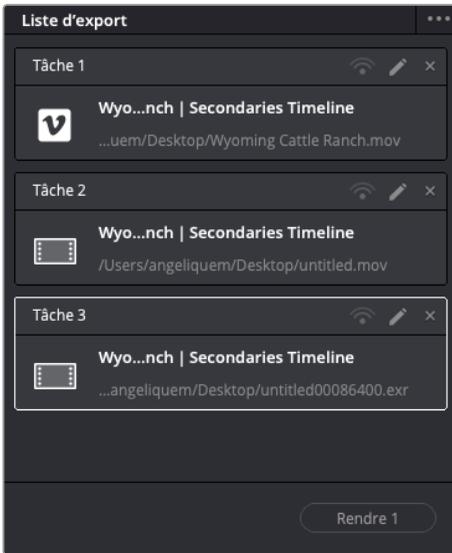
Le plan 02 doit être exporté, car un artiste VFX va y incruster des chevaux et des arbres en arrière-plan. Les artistes VFX ont souvent besoin de recevoir les plans dans des formats spécifiques.

- 1 Cliquez sur Exportation personnalisée (Custom Export).
- 2 Dans le menu Format, choisissez EXR.
- 3 Réglez la résolution sur 1280 x 720 HD 720P.
- 4 Faites un clic droit sur la vignette du plan 02 et choisissez Exporter ce plan (Render This Clip).



Vous allez maintenant voir les points d'entrée et de sortie sur le plan.

- 5 Cliquez sur Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue).
- 6 Dans la liste d'export, cliquez sur une zone grise pour vérifier qu'aucune des exportations spécifiques n'est sélectionnée.



- 7 Cliquez sur Tout exporter (Render All). Les trois tâches vont être exportées une à une.

La page Exportation propose un grand nombre d'options destinées à l'exportation de fichiers et de workflows. Vous disposez désormais d'une meilleure compréhension de son fonctionnement et de la manière de personnaliser les options d'exportation.

Gérer les médias et les bibliothèques de projets

Contrairement aux autres logiciels de montage, DaVinci Resolve utilise des bibliothèques de projets conformes aux normes de l'industrie pour stocker les projets, les chutiers, les plans et les timelines. Ainsi, tous les éléments, à l'exception des fichiers audio et vidéo, sont conservés dans des bibliothèques de projets. DaVinci Resolve réagit donc légèrement différemment des autres logiciels quand vous déplacez vos projets d'un système à un autre ou quand vous créez des sauvegardes de vos projets. Ce n'est pas plus compliqué, et dans certains cas, c'est même plus simple! Mais gardez à l'esprit que le fonctionnement est différent.

Vous allez maintenant apprendre à sauvegarder et à déplacer des éléments du projet, des projets en entier ou encore des médias. Vous verrez aussi comment gérer une bibliothèque de projets DaVinci Resolve et le Blackmagic Cloud.

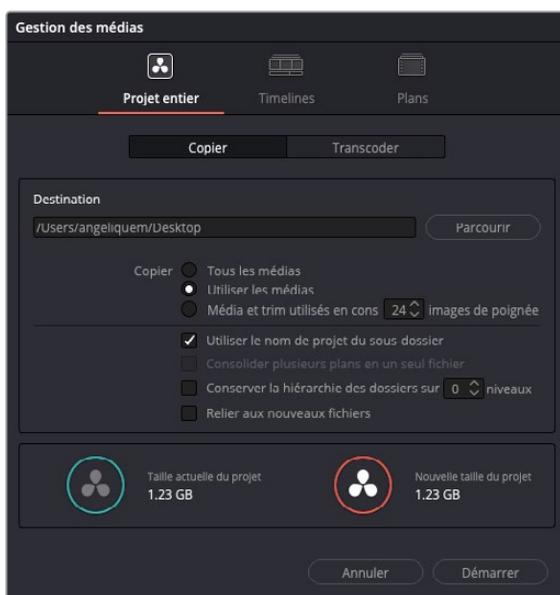
Consolider les médias

Avant de découvrir le fonctionnement des bibliothèques de projets, nous allons explorer la gestion des médias.

Tout projet implique un certain niveau de gestion des médias, qu'il s'agisse simplement de copier les médias d'un disque dur à un autre ou de convertir leur format, vous n'y échapperez pas. Dans DaVinci Resolve, c'est l'outil de gestion des médias qui prend en charge ce type d'opérations. Vous pouvez vous en servir pour copier, déplacer et même consolider vos médias.

La consolidation permet en effet de supprimer tous les éléments multimédias dont vous n'avez plus besoin, et qui encombrant votre disque dur. Le gestionnaire de médias (Media Manager) permet de ne copier que les médias que vous utilisez. Pour les grosses productions comportant beaucoup de matériel audiovisuel, la consolidation libère de l'espace et permet de sauvegarder un projet plus rapidement.

- 1 Cliquez sur le bouton de la page Montage (le plan Wyoming Cattle Ranch doit être ouvert).
- 2 Choisissez Fichier > Gestion des médias (File > Media Management).



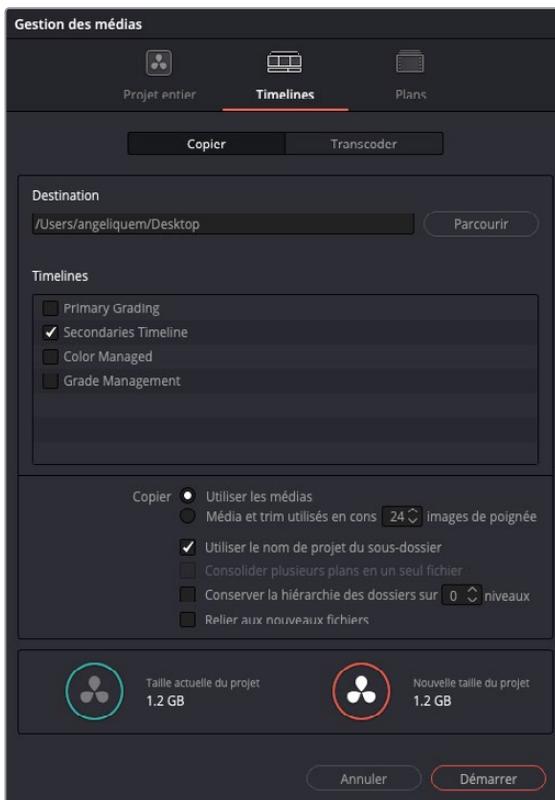
ASTUCE La fenêtre de gestionnaire des médias peut uniquement être ouverte quand vous êtes sur les pages Média, Cut ou Montage.

Par défaut, le bouton **Projet entier** (Entire Project) est sélectionné. La fenêtre est également réglée sur **Copier** (Copy). Avec ces paramètres, tous les médias de ce projet seront copiés à l'endroit de votre choix. La fonction **Copier** (Copy) crée des copies des fichiers sur l'emplacement de destination, mais conserve les fichiers originaux au même endroit. Cela vous permet de faire des copies sans avoir peur de supprimer les originaux.

ASTUCE Vous pouvez cliquer sur le bouton **Ajouter un nouveau dossier** (Add New Folder) pour créer un nouveau dossier de consolidation. Si vous ne créez pas de nouveau dossier, vous allez vous retrouver avec un grand nombre de fichiers sans savoir lesquels doivent être conservés et lesquels doivent être supprimés.

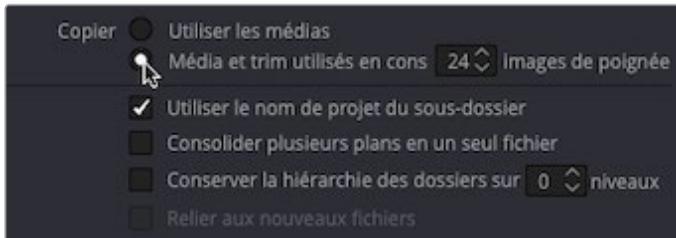
Pour le moment, vous n'allez pas copier tous les médias du projet, mais uniquement les médias que vous avez utilisés dans la timeline exportée précédemment.

- 3 Cliquez sur la zone **Timelines** dans le gestionnaire des médias, et cliquez sur **Timeline Secondaries** pour activer la case.



L'option de consolidation nécessite de sélectionner une ou plusieurs timelines pour choisir les fichiers à conserver. Vous disposez de deux options pour consolider les médias : soit copier l'intégralité des plans utilisés dans les timelines, soit copier seulement les segments des plans utilisés dans les timelines (avec les poignées).

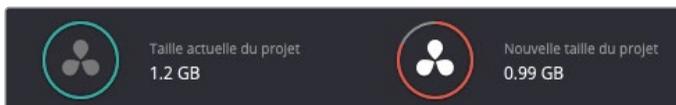
Choisissez Média et trim utilisés en conservant X images des poignées (Used media and trim keeping # frame handles).



Cette option permet de sélectionner uniquement les plans utilisés sur la ou les timeline(s) et de régler le nombre d'images à conserver dans les poignées des plans. Ces poignées offrent au monteur des images supplémentaires en cas de besoin.

ASTUCE Les formats qui reposent sur une compression temporelle, comme le format H.264, peuvent désormais être utilisés avec l'option Rogner les médias inutilisés (Trim unused media) proposée dans la fenêtre Gestion des médias (Media Management).

- 4 Dans le champ précédent Images de poignées (Frame handles), saisissez le chiffre **24**. Comme votre projet est réglé sur 23.979 images par seconde, cela permettra d'ajouter une seconde de part et d'autre du média et ainsi faciliter les raccords et les transitions. La fenêtre Gestion des médias (Media Management) vous permet de connaître la taille des fichiers d'origine et leur taille une fois rognés.



Quand vous voudrez véritablement consolider les médias, il faudra alors cliquer sur Démarrer (Start). Cependant, comme nous allons utiliser ces médias dans les prochains chapitres, nous n'en ferons rien.

- 5 En bas de la fenêtre Gestion de médias (Media Management), cliquez sur le bouton Annuler.

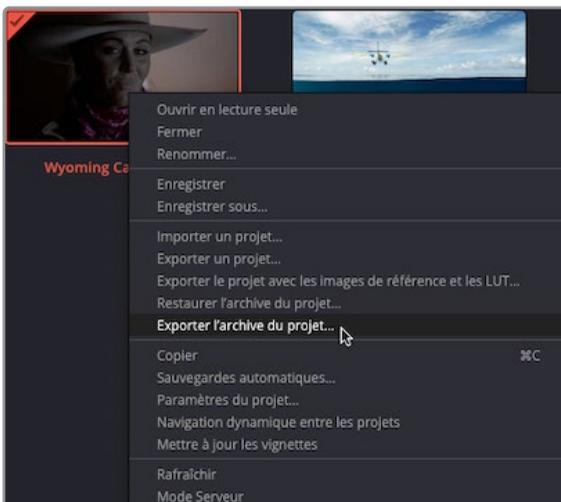
Les médias utilisés dans la timeline sont alors copiés sur un disque externe, puis ils sont rognés afin que seuls les segments utilisés (avec la demi-seconde de poignées) soient sauvegardés sur le disque.

Copier les projets et les médias sur un nouveau disque dur

La consolidation des médias permet de gagner beaucoup de temps, mais qu'en est-il des autres éléments de votre projet ? Les timelines, les plans et les métadonnées ne sont en effet pas consolidés. La façon la plus simple de copier, de sauvegarder ou de déplacer un projet et ses médias d'un ordinateur à un autre consiste à utiliser les fonctions d'archivage et de restauration de DaVinci Resolve. L'archivage d'un projet regroupe tous les fichiers (même ceux qui se trouvent sur d'autres disques durs) et les place dans un seul dossier sur l'emplacement de votre choix. Pour archiver un projet, il faut utiliser la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager).

REMARQUE Les exercices suivants nécessitent l'utilisation d'un deuxième disque dur, afin de copier et de transcoder les médias. Si vous n'en possédez pas, ou si vous ne voulez pas encombrer votre disque, vous pouvez simplement lire les explications données dans ce chapitre pour prendre connaissance des options offertes par Resolve.

- 1 Dans le Gestionnaire de projet (Project Manager), faites un clic droit sur la vignette Wyoming Cattle Ranch et choisissez Exporter l'archive du projet (Export Project Archive).



- 2 Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez le disque sur lequel vous voulez sauvegarder votre projet et cliquez sur Enregistrer (Save).

Tous les timelines et les médias contenus dans les chutiers sont sauvegardés dans un dossier sous l'extension .dra. Ce dossier contient tout ce dont vous avez besoin pour ouvrir le projet sur un autre ordinateur.

Ne vous inquiétez pas, les médias originaux sont conservés intacts à leur emplacement d'origine. Les deux dossiers constituent deux ensembles de médias identiques. C'est donc à vous de choisir si vous voulez ou non supprimer les médias qui se trouvent à l'emplacement d'origine.

Lorsque vous importez le dossier archivé sur un autre ordinateur, la première étape consiste à le restaurer dans DaVinci Resolve.

REMARQUE Comme le projet se trouve déjà sur votre ordinateur, les étapes suivantes sont présentées à titre indicatif.

- 3 Pour restaurer un projet archivé, retournez dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Projet Manager).
- 4 Faites un clic droit dans la fenêtre, et choisissez Restaurer (Restore).
- 5 Recherchez le dossier « .dra », et cliquez sur Ouvrir (Open).

Le projet archivé s'ouvre dans le Gestionnaire de projet (Projet Manager). Vous pouvez maintenant commencer à travailler.

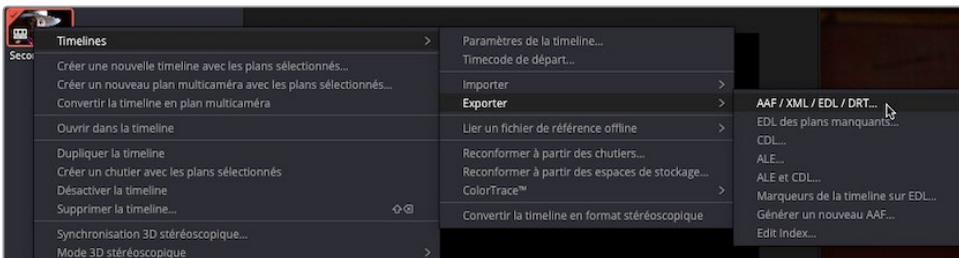
Exporter des timelines, des chutiers et des projets

Comme indiqué plus tôt, DaVinci Resolve utilise la bibliothèque de projets pour sauvegarder les projets. Les projets peuvent être exportés comme fichier unique et importés dans différentes bibliothèques. De cette façon, aucun des médias ne sera inclus dans le projet. Par contre, si vous voulez envoyer le projet à un autre utilisateur, mais qu'il dispose déjà des médias, il peut simplement importer le projet dans sa bibliothèque de projets et relier les médias.

- 1 Dans le Gestionnaire de projet (Project Manager), faites un clic droit sur la vignette Wyoming Cattle Ranch et choisissez Exporter un projet (Export Project).
- 2 Enregistrez le projet à l'emplacement de votre choix.

Vous pourriez aussi n'exporter qu'une partie du projet. Si vous envoyez le projet à un artiste VFX, par exemple, il n'aura pas besoin de recevoir toutes les timelines, mais uniquement celle sur laquelle il travaille. Vous pouvez exporter une timeline au lieu d'un projet entier.

- 3 Dans la bibliothèque de médias, faites un clic droit sur la Secondaries Timeline et choisissez Timelines > Exporter > AAF / XML / EDL / DRT.ort > AAF / XML / EDL / DRT.



- 4 La fenêtre Exporter la timeline (Export Timeline) s'ouvre. Par défaut, les fichiers Timeline DaVinci Resolve (.drt) sont sélectionnés.
- 5 Enregistrez le fichier afin de créer un fichier .drt.

Un fichier .drt contient la timeline, et les plans utilisés sur cette timeline. Le dossier ne contient pas de média, juste les identifiants DaVinci Resolve.

Cette timeline peut désormais être importée dans un autre projet. La timeline et les plans apparaissent alors dans la bibliothèque de médias, et les médias peuvent être reliés.

ASTUCE Vous pouvez aussi exporter les chutiers individuels, qui fonctionnent comme une timeline. Un simple clic droit sur le chutier et la création d'un fichier .drb importeront le contenu du chutier dans un autre projet.

Travailler avec la bibliothèque de projets DaVinci Resolve

DaVinci Resolve conserve tous les projets dans une bibliothèque de projets. Contrairement aux autres logiciels, vos projets ne sont pas sauvegardés à l'emplacement de votre choix. Ils sont tous stockés dans la bibliothèque de projets. Et bien que cela semble un peu compliqué, vous verrez qu'il y a aussi de nombreux avantages à ce workflow. La bibliothèque de projets organise vos projets sans que vous vous en aperceviez. Vous pourrez alors oublier les chutiers, car ils sont automatiquement sauvegardés dans la bibliothèque.

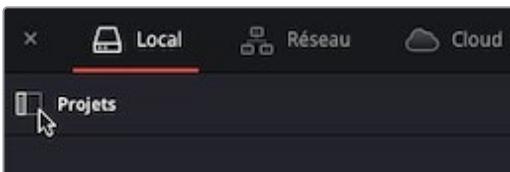
De plus, comme il s'agit d'une bibliothèque de projets, vous pouvez la sauvegarder sur un serveur connecté à plusieurs logiciels DaVinci Resolve. Vous avez donc la possibilité d'accéder à tous vos projets à partir de n'importe quel ordinateur, ou de travailler de manière collaborative sur différents projets.

Créer et échanger les bibliothèques de projets

Lorsque vous ouvrez DaVinci Resolve pour la première fois, le logiciel crée automatiquement une bibliothèque de projets sur le disque dur. Vous pouvez donc facilement la repérer. Sur macOS, la bibliothèque de projets se trouve dans le dossier Library, et sur Windows, il se trouve dans le dossier Program data. Ce n'est pas parce que vous savez où se trouve la bibliothèque de projets qu'il faut renommer ou modifier les dossiers ou fichiers. Et surtout, ne les supprimez pas !

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à naviguer entre différentes bibliothèque de projets, mais aussi à les créer et à les sauvegarder sans les modifier sur votre ordinateur. Vous allez commencer par créer une nouvelle bibliothèque de projets.

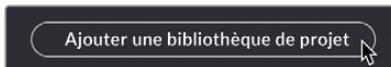
- 1 En haut à gauche de la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager), appuyez sur le bouton Bibliothèque de projets (Projects library) pour afficher la liste des bibliothèques disponibles.



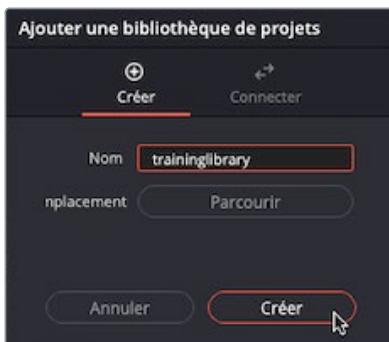
Par défaut, la barre latérale affiche une bibliothèque locale. Il s'agit de la bibliothèque de projets créée par défaut par DaVinci Resolve au début d'un projet.

Vous pouvez soit vous y connecter, soit en créer une nouvelle. La création d'une nouvelle bibliothèque de projets peut être utile pour avoir une bonne organisation. Par exemple, si vous effectuez plusieurs tâches pour votre client, vous pouvez lui assigner sa propre bibliothèque de projets, mais en utiliser une autre pour chaque nouveau client. Vous allez créer une nouvelle bibliothèque de projets, comme si vous commenciez un nouveau projet pour un client.

- 2 En bas de la barre latérale de la bibliothèque de projets, cliquez sur le bouton Ajouter Bibliothèque de projets (Add Project Library) pour en créer une nouvelle.



- 3 Dans le champ Nom, saisissez **traininglibrary**.
- 4 Cliquez sur le bouton Parcourir (Browse) pour ouvrir le navigateur et choisir l'emplacement de la bibliothèque de projets.
- 5 Allez sur le dossier Lesson 9.
- 6 Sélectionnez le dossier Training Project Library.
- 7 Cliquez sur Créer (Create) pour charger la nouvelle bibliothèque de projets.



Traininglibrary apparaît désormais dans la liste des bibliothèques de projets. En cliquant sur le nom d'une bibliothèque de projets, vous l'ouvrez. La nouvelle bibliothèque est déjà sélectionnée. Elle est prête à accueillir de nouveaux projets.

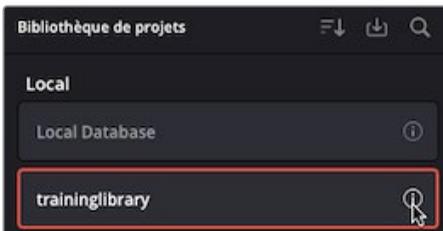
ASTUCE Les bibliothèques qui contiennent peu de projets ou des projets relativement petits seront plus performantes que celles qui contiennent un grand nombre de projets.

Sauvegarder les bibliothèques de projets

Vous allez sans doute enregistrer le projet en l'exportant à partir du Gestionnaire de projet (Project Manager) au format DRP, mais vous pourriez aussi créer une sauvegarde de la bibliothèque de projets. La bibliothèque de projets ne contient pas les médias, mais uniquement les projets, chutiers, plans et timelines. Vous pouvez aussi sauvegarder la bibliothèque de projets directement dans la barre latérale.

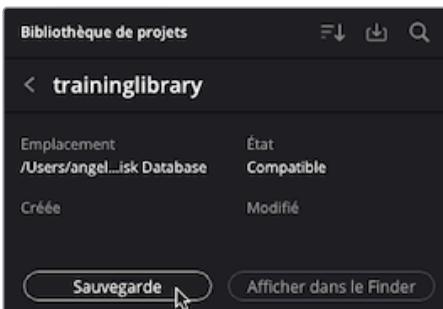
REMARQUE L'exercice suivant nécessite l'utilisation d'un deuxième disque dur ou d'un espace de stockage en ligne. Si vous ne disposez ni de l'un ni de l'autre, vous pouvez simplement lire les explications données dans ce chapitre pour prendre connaissance des options offertes par Resolve.

- 1 Dans la liste des bibliothèques de projets, vérifiez que **traininglibrary** est sélectionné.
- 2 Cliquez sur le bouton Détail (Details) à droite du nom de la bibliothèque.



En général, la taille des bibliothèques varie entre une centaine de mégaoctets et une dizaine de gigaoctets. Mais contrairement aux médias, celles-ci peuvent être sauvegardées dans des espaces de stockage en ligne ou sur de petits disques durs locaux.

- 3 Cliquez sur le bouton Sauvegarder (Back up).



- 4 Choisissez le disque dur ou l'espace de stockage en ligne que vous voulez utiliser pour sauvegarder votre bibliothèque, puis cliquez sur Enregistrer (Save).
- 5 Une fois la sauvegarde terminée, cliquez sur la flèche vers le bas pour retourner sur la liste des bibliothèques de projets.

ASTUCE Si vous n'êtes pas sûr de l'emplacement où se trouve la bibliothèque de projets, allez dans les détails et choisissez l'option Afficher dans le Finder (Reveal in Finder) pour afficher le dossier où elle se trouve.

- 6 Cliquez sur Fermer (Close).

Un fichier `.resolve.diskdb` est alors créé. Ce fichier contient l'intégralité de la bibliothèque de projets. Ainsi, si vous achetez un nouvel ordinateur et que vous souhaitez exporter votre projet, vous pouvez la copier sur votre nouveau disque dur. Sur l'autre ordinateur, cliquez simplement sur le bouton Restaurer (Restore) dans DaVinci Resolve pour ouvrir et utiliser cette bibliothèque.

Les bibliothèques de projets dans le Blackmagic Cloud

Pour le moment, vous avez utilisé les bibliothèques de projets stockées sur votre disque local ou sauvegardées sur un disque dur externe. Mais vous pouvez aussi les placer dans le Blackmagic Cloud. Cela signifie que vous pouvez accéder à vos projets de n'importe quel ordinateur en vous connectant au Cloud. Vous pouvez facilement travailler sur vos projets grâce au Cloud. En outre, ils y sont automatiquement sauvegardés, de cette façon, vous pouvez passer d'un ordinateur à un autre sans vous soucier de la version.

REMARQUE Souvenez-vous que votre projet ne contient pas de média, il faut donc en avoir une copie sur l'ordinateur.

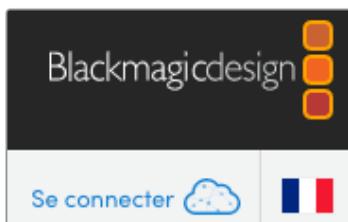
Grâce à la bibliothèque de projets, vous pouvez collaborer avec d'autres utilisateurs, et travailler sur le même projet simultanément. Vous pourriez par exemple construire la timeline pendant que l'étalonneur corrige la couleur.

Le prix à payer est faible, il faut juste que la bibliothèque de projets soit hébergée sur un serveur. Vous pouvez l'annuler à tout moment, mais vous pourrez toujours récupérer votre travail. Les projets peuvent être copiés du Blackmagic Cloud à la bibliothèque de projets locale. En outre, si vous travaillez à plusieurs, une seule personne doit héberger la bibliothèque, les autres utilisateurs peuvent être invités gratuitement.

Pour le moment, vous ne savez peut-être pas si vous devrez travailler sur le Cloud. Vous pouvez toutefois vous enregistrer gratuitement afin de pouvoir être invité par d'autres utilisateurs.

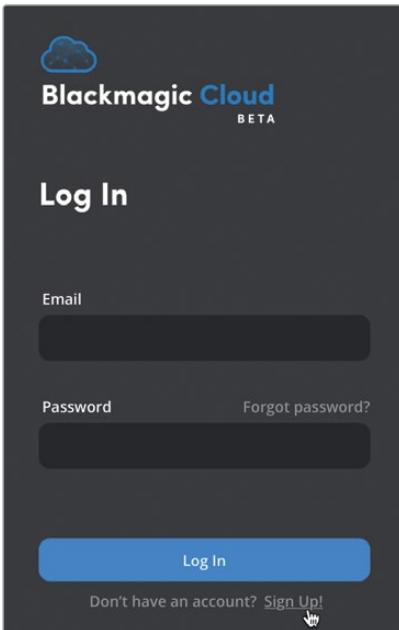
REMARQUE Si vous choisissez de ne pas vous inscrire sur le Blackmagic Cloud pour le moment, lisez simplement les étapes suivantes. De cette façon, si vous vous inscrivez plus tard, vous saurez quoi faire.

- 1 Allez sur le site Blackmagic Design : <https://www.blackmagicdesign.com/fr>.
- 2 Sur la page d'accueil, cliquez sur l'icône en forme de nuage en haut à droite.

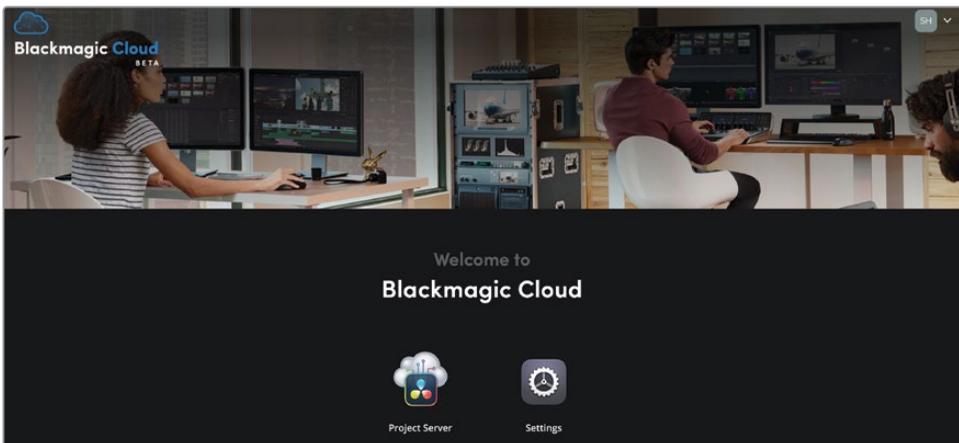


- 3 Cela ouvre la page de connexion au Cloud.

- 4 Cliquez sur le lien Sign Up! en bas de la page de connexion .



- 5 Saisissez les informations nécessaires et cliquez de nouveau sur Sign up. Vous êtes désormais connecté au Blackmagic Cloud.
- 6 L'écran d'accueil s'affiche. Vous êtes connecté à votre espace Cloud.



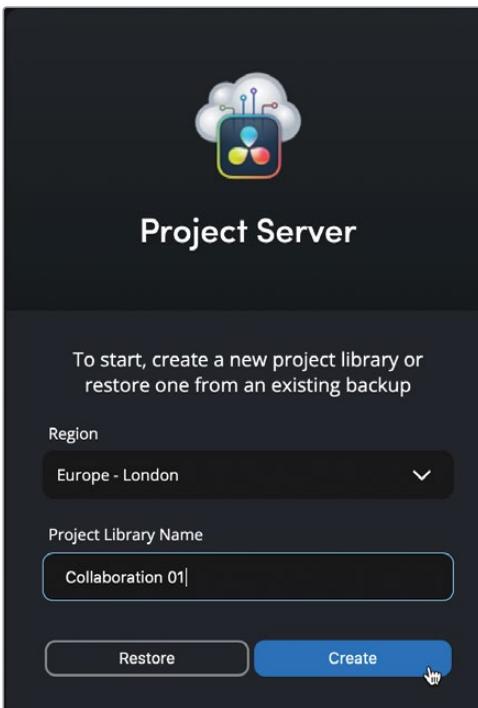
- 7 Retournez sur DaVinci Resolve et ouvrez la fenêtre Gestionnaire de projet (Project Manager). Cliquez sur le bouton Cloud en haut à gauche de l'écran.



- 8 La fenêtre de connexion apparaît. Remplissez les champs avec les informations que vous avez renseignées plus tôt.

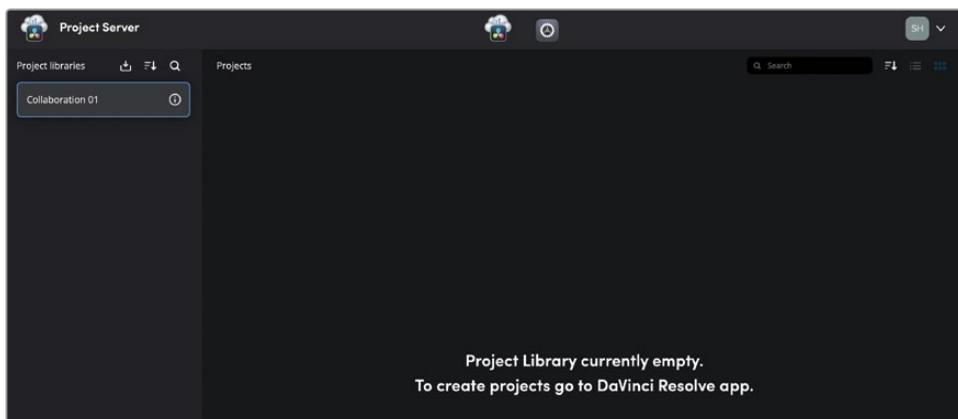
Si vous voulez collaborer avec quelqu'un qui a déjà créé une bibliothèque de projets, il peut simplement vous inviter en renseignant votre adresse mail. Vous pouvez aussi utiliser votre propre bibliothèque de projets.

- 9 Retournez sur le navigateur Internet. Si la fenêtre a été fermée, connectez-vous de nouveau au Cloud.
- 10 Cliquez sur le bouton Project Server pour faire apparaître le menu. Choisissez la région la plus proche de chez vous.
- 11 Donnez un nom à votre bibliothèque de projets. Il s'agit du nom qui apparaîtra dans DaVinci Resolve.

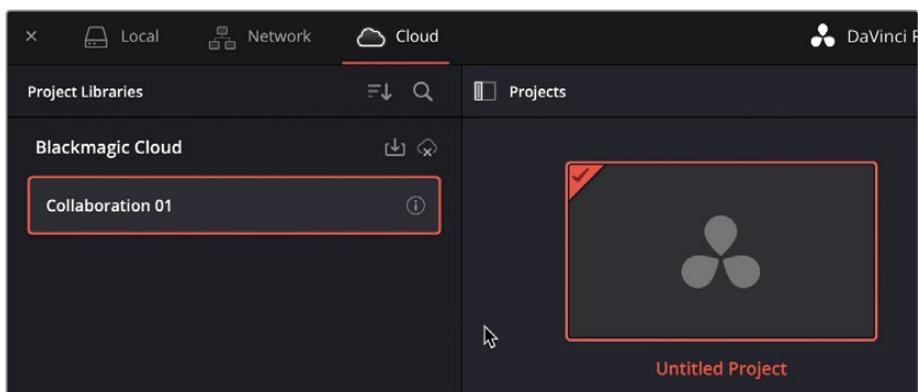


À ce stade, il faut remplir des informations de paiement. Arrêtez-vous là pour le moment, vous n'aurez ainsi rien à payer.

Sur la page de paiement, vous verrez un écran avec la bibliothèque de projets dans le navigateur Internet, comme indiqué ci-dessous.



Cette bibliothèque de projets apparaîtra également dans la section Cloud du Gestionnaire de projet.



Comme vous le voyez, même si DaVinci Resolve utilise des bibliothèques de projets pour stocker tous vos projets, il existe plusieurs options pour sauvegarder, partager et archiver votre travail. Les projets conservés dans les bibliothèques de projets présentent de nombreux avantages. Vous pouvez notamment faire collaborer les monteurs, les étalonneurs, les ingénieurs son, ainsi que les artistes VFX et animateurs graphiques.

Révision

- 1 Comment rendre un seul plan dans la timeline ?
- 2 Avec Vimeo, quel paramètre d'encodage est utilisé par défaut pour l'audio ?
- 3 Vrai ou faux ? Les préréglages Vimeo affichent les options les plus répandues pour créer des fichiers téléchargeables sur cette plateforme.
- 4 Comment peut-on enregistrer les préréglages personnalisés dans la page Exportation ?
- 5 Après avoir réglé les paramètres d'export, comment exporte-t-on un projet ?
- 6 Vrai ou faux ? Le gestionnaire de médias gère les plans, les timelines et les chutiers.
- 7 Quelle est la différence entre l'exportation d'un projet et l'archive d'un projet ?
- 8 Vrai ou faux ? Si vous ouvrez un fichier .drt dans un projet, il sera chargé dans une timeline, ainsi que tous les plans qui y sont associés.
- 9 Comment affiche-t-on les bibliothèques de projets dans le Gestionnaire de projet ?
- 10 Quels sont les avantages d'avoir une bibliothèque de projets sur le Blackmagic Cloud ?

Réponses

- 1 En faisant un clic droit sur la vignette et en choisissant Exporter ce plan.
- 2 Le fichier audio est encodé en AAC.
- 3 Vrai. Les préréglages regroupent les options les plus répandues. Pour voir toutes les options disponibles, cliquez sur le paramètre Personnalisé (Custom).
- 4 Pour enregistrer des préréglages personnalisés dans la page Exportation, il faut cliquer sur le menu Option dans la fenêtre Paramètres d'export (les trois points en haut à droite) et choisir Enregistrer comme nouveau préréglage (Save as New Preset).
- 5 Pour l'export d'un fichier vidéo, il faut cliquer sur le bouton Ajouter à la liste d'export (Add to Render Queue), puis dans la liste d'export, cliquer sur Exporter (Start Render).
- 6 Faux. Le gestionnaire de médias ne gère que les médias.
- 7 Un projet exportera simplement le fichier projet qui ne contient pas de média. Une archive de projet exportera un dossier avec tous les médias. Elle sera reliée au projet quand celui-ci sera ouvert.
- 8 Vrai. Un fichier .drt est un fichier timeline DaVinci Resolve, qui importera une timeline dans un projet avec tous les plans nécessaires. Il n'importera pas les médias, car, comme un fichier projet, il ne contient pas de média.
- 9 Pour afficher les bibliothèques de projets reliées à DaVinci Resolve, il faut cliquer sur le bouton Bibliothèques de projet dans la fenêtre Gestionnaire de projet (Project manager).
- 10 Vous pouvez accéder à la bibliothèque de projets à partir de n'importe quel ordinateur pour y travailler. Le projet est automatiquement sauvegardé dans le Cloud.

Félicitations !

Vous avez réalisé tous les exercices du *Guide du débutant DaVinci Resolve 18*. Vous êtes prêt à explorer les autres fonctionnalités de montage, d'effets visuels, d'étalonnage et de mixage audio présentés dans les autres livres de la série. Grâce aux exercices de ce livre, vous êtes désormais en mesure de passer l'examen qui fera de vous un utilisateur certifié DaVinci Resolve. Pour obtenir votre certificat, vous devez passer un test en ligne qui est disponible à l'adresse indiquée plus bas.

Nous serions également heureux de vous compter parmi les membres actifs de la communauté DaVinci Resolve, n'hésitez donc pas à nous rejoindre sur le forum de Blackmagic Design. Vous pourrez y poser toutes les questions que vous souhaitez sur le montage, l'étalonnage et le mixage audio.

Nous espérons que les outils de montage et d'étalonnage proposés par DaVinci Resolve 18 répondront à vos attentes et à celles de votre workflow de postproduction!

Testez vos connaissances en passant l'examen en ligne. Vous trouverez toutes les informations sur la page Formation du site Blackmagic Design : Le guide du débutant DaVinci Resolve 18 > Passer l'examen en ligne <https://www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/training>

Cette page a été laissée volontairement libre.

Le guide du débutant

DaVinci Resolve 18

Blackmagicdesign 

Ce guide du débutant DaVinci Resolve 18 offre une approche pas-à-pas des techniques qui répondront aux besoins de tous les utilisateurs, débutants et confirmés. Grâce à des projets dédiés, vous apprendrez à monter la bande-annonce d'un documentaire, à étalonner un film avec les célèbres outils d'étalonnage DaVinci Resolve, vous améliorerez votre bande-son sur la page Fairlight et vous construirez vos VFX sur la page Fusion. Téléchargez la version gratuite de DaVinci Resolve 18 et créez des films dignes des plus grosses productions hollywoodiennes dès aujourd'hui !

Ce que vous apprendrez dans ce guide :

- Comment monter vos propres projets avec les outils de montage conformes aux normes de l'industrie
- Réaliser le montage avec les fonctionnalités Écraser, Insérer, Remplacer, Placer au-dessus et Ajouter à la fin
- Rogner les plans dans la timeline avec les fonctionnalités contextuelles Ripple, Roll, Coulissement et Glissement
- Normaliser les niveaux audio, ajouter et mixer les effets sonores et musicaux
- Réaliser des corrections primaires avec les roues et les courbes de la page Étalonnage
- Apprendre à lire les scopes vidéo pour bien régler le contraste, la balance des blancs et la saturation d'un étalonnage
- Créer des corrections secondaires avec les courbes personnalisées, le sélecteur 3D et l'outil de déformation couleur
- Comment ajouter des Power Windows™, suivre des objets et ajouter des effets ResolveFX
- Comment faire correspondre les prises, créer des looks, copier et gérer les étalonnages complexes
- Améliorer votre montage et votre mix audio sur la page Fairlight
- Comment exporter des projets dans une variété de formats, y compris ceux adaptés aux réseaux sociaux les plus populaires
- Des conseils et des astuces qui transformeront votre façon de travailler

À qui s'adresse ce livre

Ce guide s'adresse à la fois aux débutants et aux professionnels de la postproduction. Les débutants y trouveront des chapitres clairs et concis qui leur permettront de faire leurs premières armes en toute sérénité. Les professionnels qui souhaitent amorcer une transition vers DaVinci Resolve y trouveront des exercices pour comprendre le fonctionnement du logiciel ainsi que des outils avancés pour le mixage audio, l'ajout de texte et la création d'effets. Ce guide contient un grand nombre d'astuces pour travailler comme un vrai pro sur DaVinci Resolve !



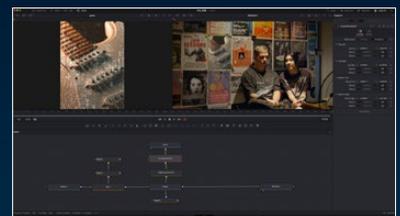
Outils de montage professionnel



Correction colorimétrique légendaire



Montage et mixage audio avec Fairlight



Structure nodale pour VFX avec Fusion