

Etalonnage vidéo dans DaVinci Resolve

10 jours 70,00 heures
Programme de formation

Public visé

Monteurs, Chef opérateurs, Réalisateur, Assistants, Etalonneurs

Pré-requis

- Être à l'aise avec l'environnement de montage vidéo
- Être parfaitement à l'aise avec l'utilisation d'un ordinateur tournant sous Mac OS

Objectifs pédagogiques

Assimiler les fondamentaux de l'étalonnage numérique et maîtriser des techniques évoluées grâce auxquelles vous pourrez créer vos propres looks tout en sachant paramétrer un projet, importer des rushes, créer dailies et proxies.

Compétences développées

- Savoir configurer son environnement de travail
- Savoir paramétrer un projet, importer des rushes, créer dailies et proxies
- Conformer un montage offline
- Savoir créer des looks et donner une autre dimension colorimétrique à son travail
- Effectuer des round-trips vers AVID, PREMIERE PRO CC, FCPX et FCP7

Description / Contenu

Présentation et prise en main

- Qu'est-ce que l'étalonnage ?
- Pourquoi étalonne-t-on ?
- De la pré-production au mastering : à quel moment l'étalonneur intervient-il ?
- Le lien avec le réalisateur, le chef opérateur et le monteur : le rapport au film
- Maîtriser son workflow : format d'enregistrement, espaces colorimétriques et support de diffusion
- Notions essentielles : compression, quantification, résolution, etc

Bien commencer sur DAVINCI RESOLVE

- Mise en place de l'espace de travail : un point sur le matériel (Quel ordinateur choisir, quelle carte graphique utiliser, choix du monitoring, gestion des données, surface de contrôle)
- Découverte du logiciel et de l'interface
- La fenêtre des Settings
- Gestion des préférences
- Créer et paramétrer sa base de données



- Créer et paramétrer son profil utilisateur
- Créer et paramétrer son projet, les erreurs à éviter
- Les settings

Media Management

- Connecter ses disques de travail ; distinction disque scratch et disque disponible
- Importer et gérer ses rushes
- Utilisation des Smart bins
- Consolider un projet et relier les médias
- Optimisation des performances de la machine
- Création, utilisation et distinction entre médias optimisés, proxies, et render cache

Montage

- Un « look & feel » à mi-chemin entre FCP X et Premier Pro CC
- Les spécificités de Resolve : trimming symétrique, asymétrique et contextuel
- Les outils de montage
- Les outils avancés : création de sub-clip, utilisation du take selector, time wrap et optical flow
- Utilisation des transitions et des plug-ins OpenFX
- Paramétrer ses effets : utilisation de l'inspecteur et des courbes de Bézier

Gestion de l'audio

- Présentation du nouveau moteur audio
- Synchroniser l'audio à l'aide du timecode, d'une analyse automatique du signal ou manuellement
- Utilisation de l'audio mixer et mixage en temps réel
- Gestion des plug-ins

Conformation

- Importer un AAF, une EDL, un XML ou un FCPXML
- Utiliser une EDL pré-conformée
- Utiliser le Scene Cut Detector
- Comparer une timeline à un Film de référence
- Gérer des VFX, des plans anamorphosés
- Identifier et corriger les erreurs éventuelles

Étalonnage : les outils

- Se familiariser avec la structure nodale et les possibilités qu'elle offre
- Présentation et utilisation des différents types de Nodes
- Color Wheels & Custom Curves
- Utilisation des courbes secondaires
- Utilisation du Qualifier HSL, du Qualifier 3D, des masques et du tracker
- Présentation des outils créatifs
- Lecture et utilisation des scopes

Étalonnage: les techniques

- Correctement contraster une image
- Répartir la couleur selon la luminosité
- Corriger une balance des blancs
- Gérer sur-exposition et sous-exposition
- Diriger le regard et traiter les éléments clés

Étalonnage : les looks

- Théorie des couleurs et des contrastes
- Raconter une histoire avec son travail
- Apprendre à analyser une image pour mettre en place un look efficace
- Travailler sur plusieurs niveaux : Pre-Clip, Clip,

- Post-Clip et Timeline
- Gérer ses looks : apprendre à utiliser et optimiser la Gallery et ses PowerGrades

Méthodologie

- Corrections primaires et secondaires
- Shot matching
- Création de look
- Conseils et méthodologies pour gérer son temps
- Conseils pour gérer son client

Color Management

- Comprendre le rapport et les différences entre les espaces colorimétriques d'enregistrement, de travail et de diffusion
- Utilisation du RCM (Resolve Color Management)
- Comprendre et travailler des images en RAW et en LOG

Finishing et mastering

- Ajouter des titres et des transitions
- Notions de compositing : bien gérer les VFX et ajouter du grain
- Contrôle qualité et broadcast safe
- Gestion de la page DELIVER
- Utiliser les EASY SETUP
- Les workflows pour FCP 7, FCP X, PREMIERE CC et AVID
- Les différents modes de sortie
- Faire des rendus en INDIVIDUAL SOURCE CLIPS et SINGLE CLIP
- Créer des listes de render
- Exporter vos projets pour réintégrer les images étalonnés dans vos montages
- Introduction à la création d'un DCP

Création de looks : Techniques Simples

- Présentation des outils d'étalonnage utile à la création de look: Node parallèle, hue, saturation, Blur, curves, masque, keyer, couche rgb...
- Synthèse additive et soustractive
- Comprendre et travailler les couleurs avec les roues chromatiques
- Etalonner et reproduire un look dit 'américain'
- Sauvez et récupérer ses looks de la library
- Les nodes de fusion
- Les différents type de noir et blanc
- Les monochrome et bichromies
- Blur et color vignette
- Effet Vhs : décalage des couches RGB

Looks et techniques pour des films de fiction et la pub

- Le traitement sans blanchiment
- Effet Pleasantville
- Traitement Technicolor : les différents type de Technicolor
- Look beauté : retravailler les peaux, le maquillage (avec et sans ofx)
- Le grain et texture film
- Les LUTs 'film' : travailler avec des LUTs
- La nuit américaine : comment etalonner un plan tourne de jour en nuit
- Profondeur de champs et effet d'optique
- Cross processing : look vintage à partir des curves, roues cromatiques, et couche RGB
- Look flat et film flash
- Les barres scope et les formats d'images type film

Looks et technique pour des clips

- Les ofx
- Le tritone
- Glow, bloom, et glaze look
- Autre texture : importer une texture et création de look
- Light leaks, et color bleeds
- Sharpening
- Undertones
- Vibrance et Targeted saturation
- Effet Lolo
- Le compositing : travailler avec un Alpha, ou un fond vert
- Look négatif plein ou partiel
- Look à partir de la fonction hue
- Effet Black and Red
- Effet Timming

Modalités pédagogiques

Chaque matin, l'instructeur expose aux apprenants les points qui seront abordés dans la journée.

La journée se déroule ensuite par une suite de présentations théoriques et techniques, suivies de l'application de la technique au moyens d'exercices en atelier pratique.

En fin de journée, un récapitulatif des points abordés est effectué.

A partir du 2ème jour, une session de questions/réponses sur les points vus la veille amorce la journée.

Moyens et supports pédagogiques

Un support de cours synthétique imprimé est fourni à chaque stagiaire à l'issue de la formation.

Des projets de référence sont analysés et décomposés. Chaque leçon comporte une partie théorique qui est immédiatement mise en application : l'enseignement étant basé sur de véritables exemples issus de situations professionnelles, les exercices permettent de pratiquer largement les techniques étudiées et de les situer dans le workflow de production.

La partie Atelier de la formation permet de remettre en perspective toutes les connaissances acquises dans le contexte de réalisation d'un projet complet.

Modalités d'évaluation et de suivi

A l'issue de la formation, le formateur évalue le degré d'acquisitions des points définis dans les objectifs de la formation au moyen d'un questionnaire individuel.

Les apprenants évaluent à chaud la formation en remplissant un questionnaire en ligne, transmis ensuite au formateur et discuté afin d'améliorer la formation si nécessaire.

Un questionnaire d'évaluation à froid est envoyé 1 mois après la formation aux apprenants afin de jauger l'impact de la formation sur leur quotidien en production.