

DaVinci Resolve 9.1 Lite

Manuel utilisateur débutant



© Video Effects Prod Février 2013

DaVinci Resolve Light

Version 9.1 Débutant



Table des matières :

1. L'art de la correction couleur :	5
1.1 Optimiser le Look de vos médias :	6
2. Les outils de DaVinci Resolve :	8
3. Installer l'application :	10
3.1 Mettre son ordinateur en 64 bits :	12
3.2 Installer DaVinci Resolve 9 :	12
3.3 La base de donnée :	14
4. Démarrer un projet :	14
4.1 Ouvrir un nouveau projet :	14
4.2 Valider les partitions connectées :	16
5. La page Média :	18
5.1 Configurer le Frame Rate du projet :	21
5.2 Importer les médias :	22
5.3 Les médias Offline (vérification) :	24
5.3.1 Exporter un film de FCPX dans une qualité H264 :	24
5.4 Organiser son travail :	25
5.6 Sauvegarder son travail :	27
6. La page Conform :	28
6.1 La Master Timeline :	29
6.2 Une nouvelle timeline :	31
6.3 Les vues de la timeline :	33
6.4 Les marqueurs et drapeaux :	34
6.5 Lire le son :	35
6.6 L'Edit History :	35
6.7 La palette d'effet «Effects Pool» :	36

6.8 L'Onglet Conform EDL :	38
7. La page Color :	39
7.1 Le Viewer :	40
7.1.1 Le menu des OSC (On-Screen Control) :	43
7.1.2 Zoomer dans le Viewer :	43
7.1.3 La LightBox :	45
7.1.4 Rajouter des clips dans un groupe :	46
7.2 Affichage des scopes :	48
7.3 Visualiser les repères ou les drapeaux :	51
7.4 La timeline :	52
7.5 Les versions d'un clip dans la timeline :	54
8. L'onglet Color Wheel :	56
8.1 Le mode LOG :	60
9. L'onglet Primaries :	65
10. Enregistrement et affectation d'un réglage à une autre image :	67
11. L'onglet Gallery :	68
11.1 Les Stills :	68
11.2 Les Power Grade :	71
11.3 Les Memory :	31
12. L'onglet Nodes :	32
12.1 Les raccourcies de travail dans les Nodes :	36
13. L'onglet Curves :	36
14 L'onglet Qualifier :	38
14.1 Les différents modes de Qualifier :	43
15. L'onglet Window :	44
15.1 Réglages Primaires :	45
15.2 Rajout d'un Node Parallel :	46
15.3 Rajout d'un Qualifier :	46
15.5 Rajout d'un masque Circle Window :	48
15.6 Les autres Power Windows :	49
15.7 Rajouter des Nodes avec des Power Window :	53
16. Affichage de l'interface Utilisateur : Window Outline :	54
16.1 Affichage dans le Viewer :	55
17. Le Cache Rendu dans la Page Color :	56
18. L'onglet Key de la Page Conform :	58
18.1 Fonctionnement du Key :	58
19. La Page Gallery :	64
19.1 Sauver et Deleter les Stills :	65
19.2 Sauvegarder un Still pour chaque clip du projet en cours :	65
20. La Page Deliver :	70
20.1 Le panneau «Render Settings» :	71
20.2 La timeline de la Page Deliver :	72
20.3 Le Viewer :	74
20.4 Rendre les plans individuellement :	75
20.5 La queue de rendu :	77

21. Les niveaux vidéo ou de données :	77
22. Les settings et les préférences :	79
22.1 Les settings Scaling :	80
22.2 Image Scalling :	81
22.3 Proxy Image Scalling :	82
22.4 Proxy et DPX :	83
22.5 Editing :	83
22.6 Color :	83
22.7 Look Up Tables :	84
22.8 Versions :	85
23. Exemple de travail avec les rushes de Blackmagic :	34
23.1 Naviguez dans le projet et utiliser les outils «Scopes» :	38
23.2 Faire une correction de couleur primaire :	41
24. Travaillez avec Final Cut Pro X :	45
24.1 Préparer votre projet dans le Resolve :	45
24.2 Importer les médias et les fichiers de vérification :	49
24.3 Importer les médias en XML :	51
24.4 Vérifier l'importation dans DaVinci :	52
24.5 Exporter son travail vers Final Cut Pro X :	57
24.6 Revenir dans Final Cut Pro X :	59
25. Exporter un film complet :	61
26. Organiser les plans dans la timeline :	62
27. Rajouter une couche alpha dans la Page Conform :	64
28. Le mode compositing de la Page Conform :	67
29. Déplacer un clip avec l'onglet Sizing :	71
30. L'onglet Stabilisation et Tracking :	73
30.1 Réaliser un tracking manuel :	82
30.2 Retravailler un tracking automatique :	83
30.3 La stabilisation :	86
31. Conclusion :	47

1. L'art de la correction couleur :

Depuis 30 ans, **DaVinci** est le pionnier pour le développement des hardwares et softwares dans le monde de la correction couleur.

DaVinci Resolve 9 est l'un de ces produits leader dans les applications de colorimétrie. Un logiciel puissant reconnu dans le monde professionnel pour **des outils précis** et un **dialogue** avec de nombreux logiciels comme Final Cut Pro X, Avid, Première Pro CS6 entre autres.

Une puissance dorénavant accessible par tous avec la **version Lite** du logiciel. Cette application gratuite nous donne accès à toutes les **fonctions d'étalonnage** avec un nombre illimités de Nodes, des possibilités de corrections couleur comme dans sa version Pro avec des primaires et secondaires, des Qualifiers pour des retouches couleurs, des trackings puissants et des exportations professionnelles pour le dialogue avec des logiciels extérieurs.

Les seules limitations du logiciel gratuit de Blackmagic sont :

- Le format utilisé sera HD au maximum 1920x1080 pixels.
- Pas de possibilité de travailler en Stéréoscopie.
- Les fonctions de dé-bruiteur d'image sont inhibées.

Mais toutes ces fonctions ne sont pas forcément vitales pour la majorité d'entre vous....

Alors laissez vous guider et entrons dans le monde du «**Color Grading**» avec **DaVinci Resolve 9.1 Lite**.



1.1 Optimiser le Look de vos médias :

L'**aspect fondamental de l'étalonnage** est de donner à chaque image une correction colorimétrique la plus proche possible de l'ambiance d'un film voulue par le réalisateur ou le chef opérateur.

Lorsque l'on étalonne un film, il faudra modifier les **ajustements de la couleur** et du **contraste** de chaque image. Pour améliorer les finesses de l'image, on jouera sur les différentes zones de l'image pour se rapprocher de l'ambiance globale du film ou du documentaire.

L'étalonnage réside dans l'art de faire que chaque plans se raccordent les uns par rapport aux autres en donnant l'ambiance du film.

Aujourd'hui les caméras numérique comme l'**Arriflex**, la **BMCC** ou encore les réflexes numériques, nous fournissent des images aux formats RAW, LOG C ou encore Style Neutre.

Ces formats nous permettent de préserver au maximum la plage des réglages sur les basses et hautes lumières pour l'étalonnage.



Cinestyle : neutre

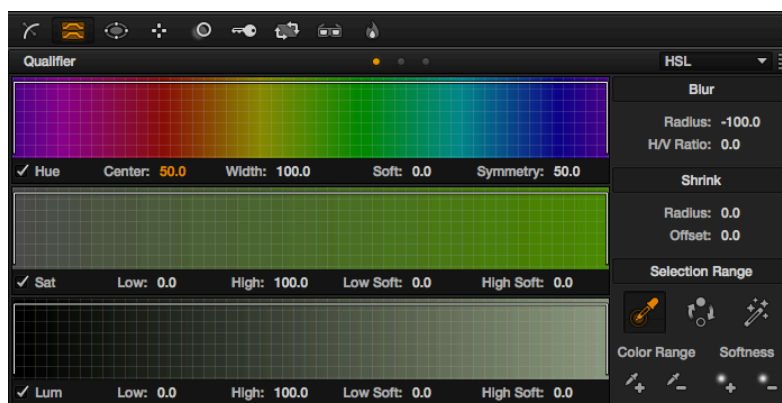


Image corrigée

Toute la **finesse** des corrections couleur dépendra surtout de la qualité de vos images lors de la prise de vue.

Il est évident qu'avec des images RAW provenant d'un **ARRI ALEXA** ou d'une **RED EPIC** vous obtiendrez une **latitude de correction** bien plus élevée qu'avec des rushes d'un Canon 5D qui sont au format H264 avec seulement un débit de l'ordre de 45 Mbit/s.

Cependant, le logiciel vous fournira de nombreux outils pour améliorer les images et leur donner un meilleur aspect tout en essayant de retranscrire l'ambiance d'un film.



L'Onglet Qualifier pour une retouche limitée sur une couleur.

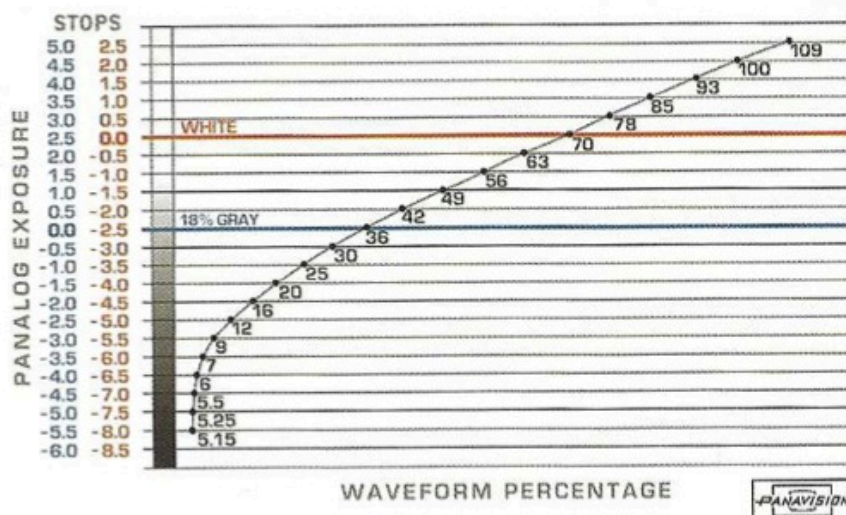
Remarque :

Lorsque l'on travaille avec des caméras professionnelles, on aborde souvent les thèmes de LOG C, REC 709 ou encore de Profile Neutre pour les DSLRs comme les Canon ou Nikon.

Les **formats logarithmiques «LOG»** permettent de respecter une courbe linéaire de l'échelle des gris avec une légère correction de gamma de 0,45 pour pouvoir restaurer un signal **dit linéaire**. Ces formats permettent d'avoir une plus grande latitude d'enregistrement dans les basses et hautes lumières.

Le **format REC 709** quand à lui est la norme actuelle pour le format numérique. Il utilise une correction qui permet de restituer correctement les couleurs et leur contraste, il est utilisé dans de nombreux logiciels comme After Effects pour restituer une image dans le visualiseur.

Les **Profils neutres**, eux sont des réglages que l'on retrouve dans les DSLRs pour essayer de conserver toute la latitude du signal comme le font les LOGs. Vous avez le style Neutre des Canon ou encore le [Cinestyle de Technicolor](#).

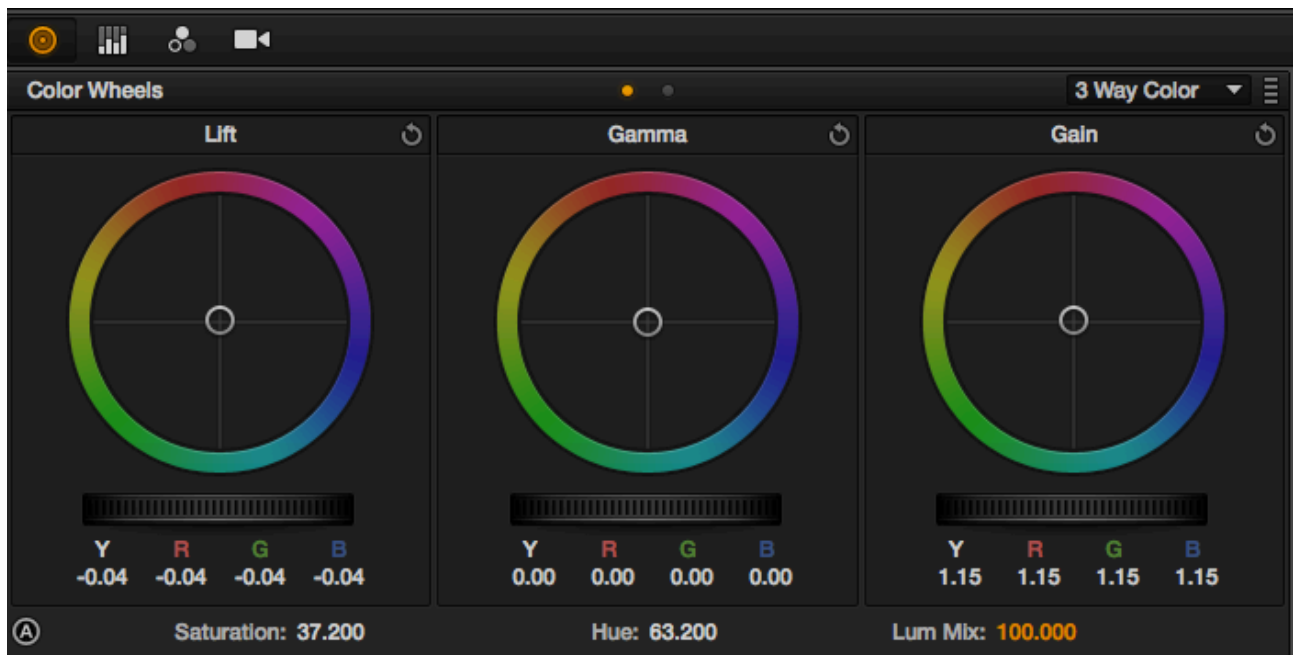


*Exemple d'exposition d'une courbe LOG (ici Panalog sur la Genesis) :
Gris 18% posé à 36% du signal HDSDI*

2. Les outils de DaVinci Resolve :

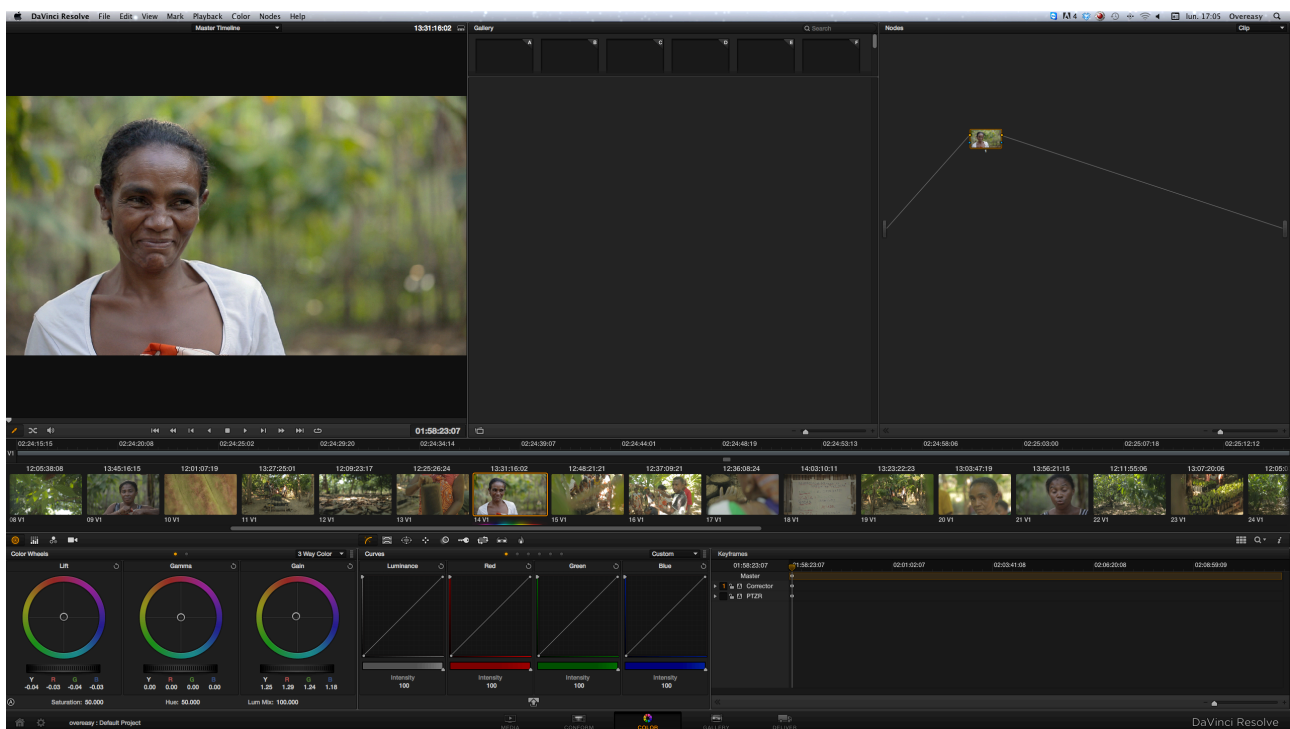
Pour travailler l'image dans un logiciel de colorimétrie nous devons intervenir sur :

- **Les Primaires** pour l'étalonnage général de premier niveau sur l'image qui correspond à l'amélioration des contrastes.
- **Les secondaires** qui vous permettront par la suite de modifier une partie de l'image comme un ciel bleu ou un détail d'une voiture.



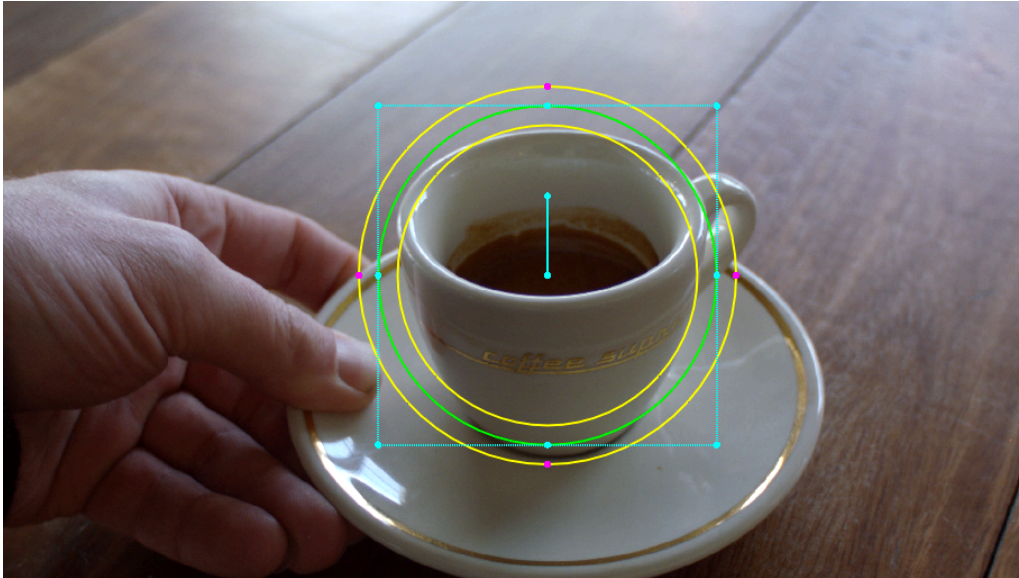
L'Onglet Color Wheels pour les corrections Primaires de l'image.

Ci-dessus **les roues colorées** nous permettent de modifier directement une image complète en jouant sur le niveau des noirs, le gamma ou encore le gain.



L'interface du logiciel vous donne accès à de nombreux paramètres, à vous de bien les organiser et de les comprendre pour optimiser vos images.

Ensuite DaVinci vous propose des **outils de masques**, de **stabilisation**, de **tracking d'image** pour suivre un mouvement etc....



Utilisation d'un masque circulaire pour limiter une zone de retouche colorimétrique.

Ci-dessus **création d'un masque** à l'aide de ce que l'on appelle des «**Nodes**». Ces réglages sont importants dans **DaVinci**, car ils permettent de travailler avec des masques d'image, Qualifiers ou encore les keys. Ils sont paramétrables et si besoin est, on peut à l'aide du **tracking**, suivre une zone en mouvement.

D'autres fonctions permettent de faire une sélection de zone par chroma key que l'on appelle **Qualifier**. Cette sélection permet par exemple de modifier une couleur de peau ou encore un ciel pour lui donner plus d'intensité ceci sans altérer le reste de l'image.



Utilisation du Qualifier pour sélectionner seulement une couleur dans l'image.

Des outils comme les «[Stills](#)» dans la [Gallery](#), vous permettront de comparer une source par rapport à une autre pour garder une même teinte ou encore appliquer un réglage d'un plan sur l'autre.



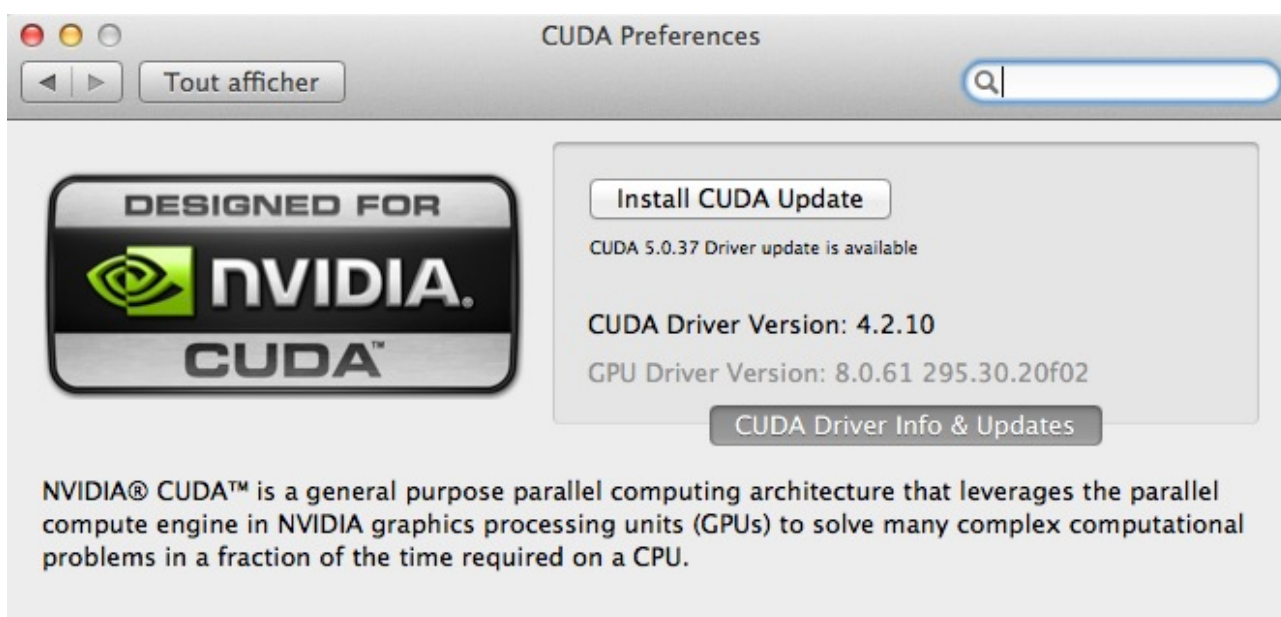
Utilisation du mode Wipe entre deux sources.

3. Installer l'application :

DaVinci Resolve est téléchargeable à l'adresse suivante : [lien de la page](#).

Dans certain cas d'installation vous serez amené à mettre à jour votre **version du driver CUDA** surtout si vous possédez une **carte graphique NVIDIA**.

Lors de l'installation du logiciel, si vous possédez des cartes graphiques Nvidia, les drivers CUDA seront installés automatiquement.



Dans l'image ci-dessous, il est nécessaire de mettre à jour le **driver CUDA**, on cliquera sur **Install CUDA Update**. Puis, suivez les instructions d'installation.

La version CUDA nécessaire pour un bon fonctionnement de la version Lite 9.1 sera la version 5.0.36 de CUDA.

DaVinci Resolve ne fonctionne que sur **des machines en 64 bits**, ce qui n'est pas le cas si votre processeur n'est pas au dessus d'un **Intel Core 2 Duo**.

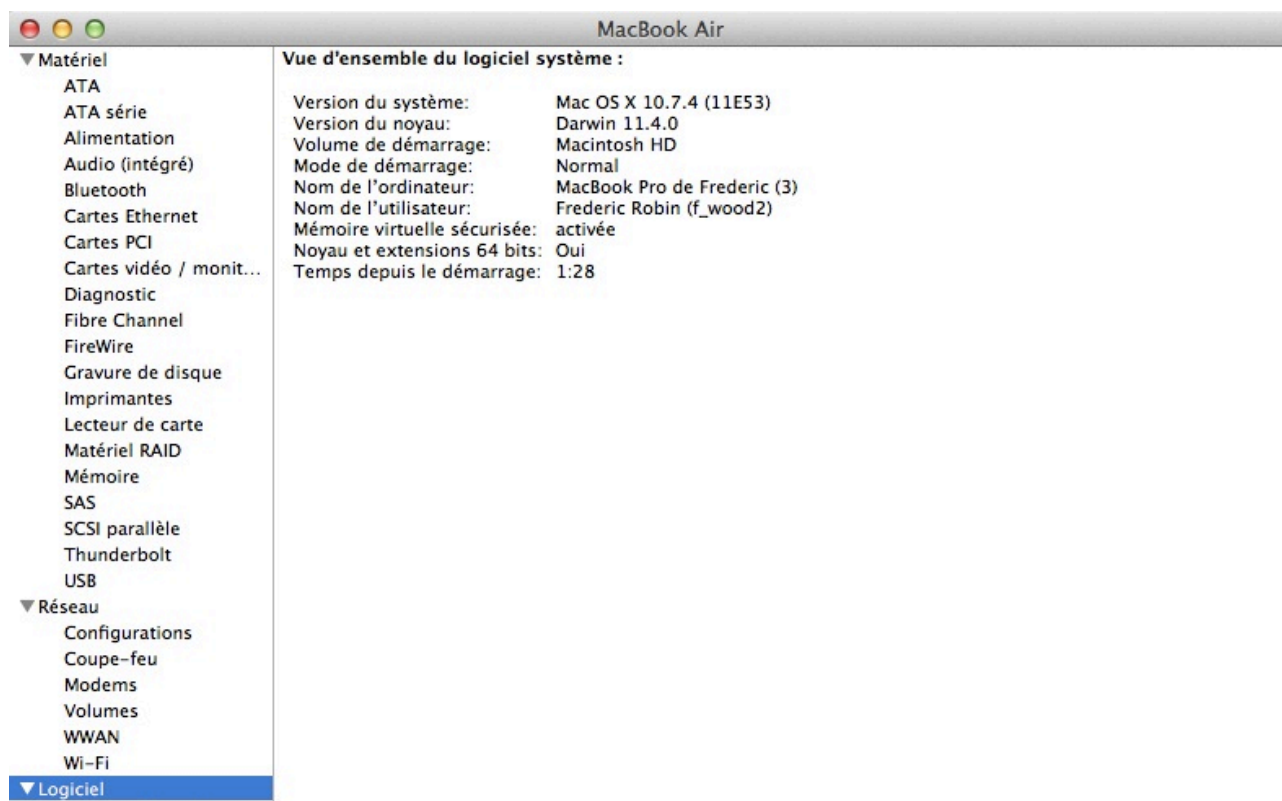
Vous devrez vérifier cela avant de commencer.

Rendez vous dans la **Menu Pomme** de votre machine pour vérifier :

- **A propos de ce mac.**



Puis choisissez **Plus d'Infos** et regardez **la partie Logiciel** :



- Si la ligne : **Noyau et extensions 64 bits : OUI**

Cela signifie que vous êtes bien en **64 bits**. Sinon, il vous faudra redémarrer votre machine avec un petit logiciel pour tester et configurer ce paramètre.

3.1 Mettre son ordinateur en 64 bits :

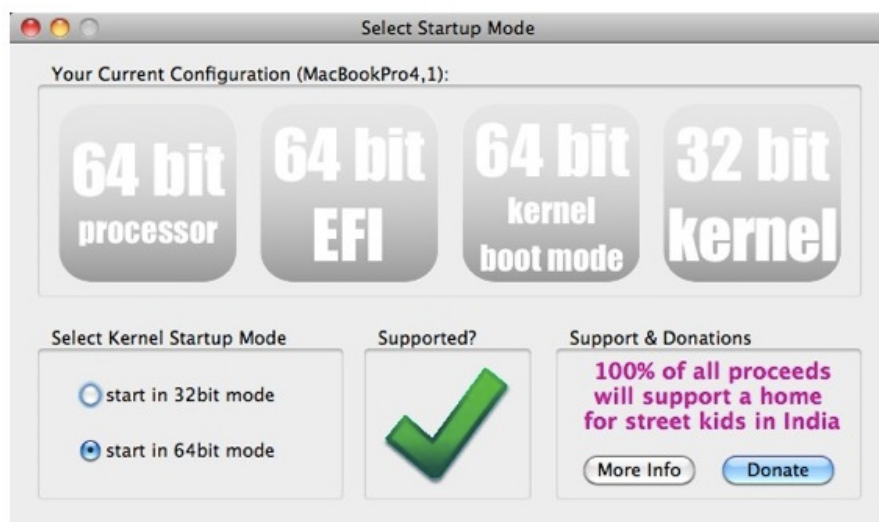
Première méthode :

Redémarrez en maintenant les **touches 6 et 4** de votre clavier. Ceci aura pour effet de redémarrer le mac en mode 64 bits mais de façon temporaire. Au prochain démarrage, il reviendra en **mode 32 bits**.

Deuxième méthode :

Téléchargez «**Kernel Startup Mode Selector 1.5**» : [lien de téléchargement](#).

Installez le et faites les tests proposés par le logiciel :



Quittez le et redémarrez la machine.

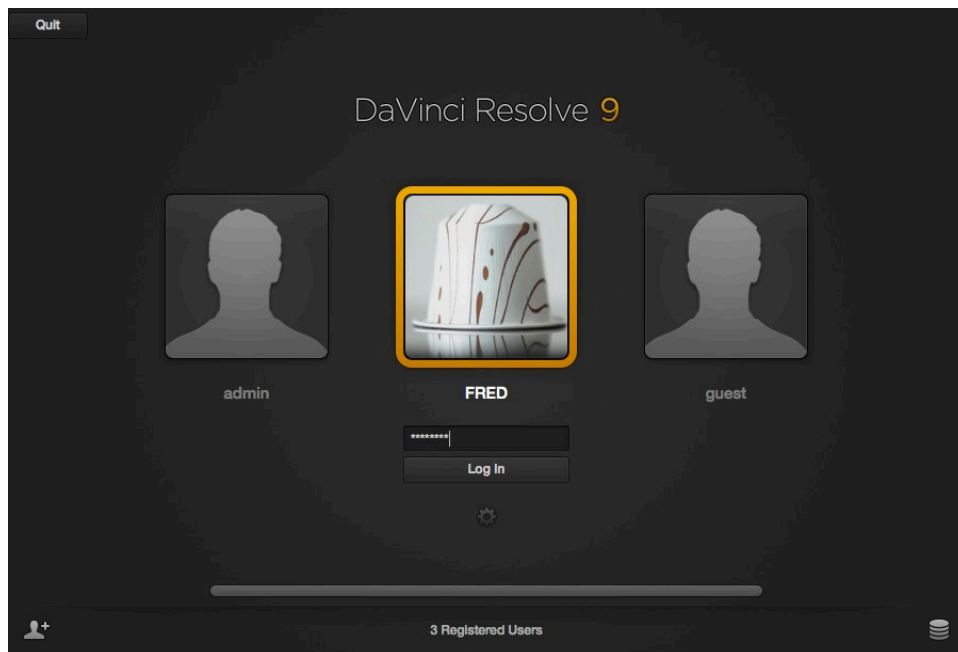
3.2 Installer DaVinci Resolve 9 :

L'application **DaVinci Resolve** est une application **multi-utilisateurs**. Vous avez la possibilité de démarrer avec **l'un des comptes suivants** :

- Administrateur
- Invité
- Utilisateur qu'il vous faut créer pour retrouver vos paramètres et vos projets.

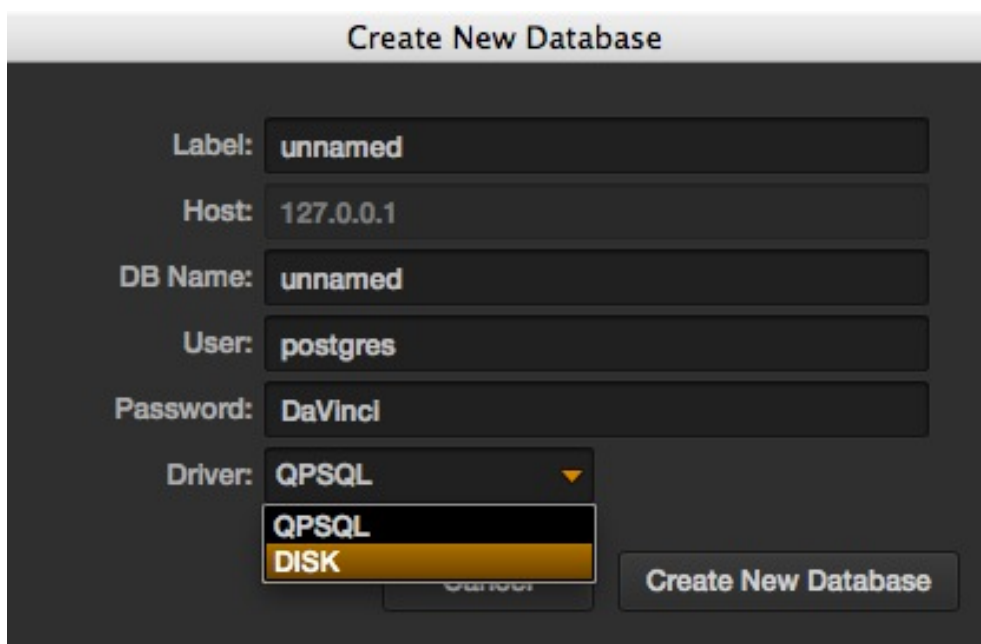
Pour paramétrer le logiciel, il faudra régler le dossier de travail. Il se sert d'une [base de donnée de type QPSQL](#) donc si vous voulez travailler sur plusieurs ordinateurs, il vous faudra paramétrer le **chemin d'accès** de cette base sur un disque externe.

Cliquez sur le **symbole base de donnée** en bas à droite de la fenêtre d'ouverture :



Création d'un compte utilisateur personnalisé.

Pour créer un nouveau chemin cliquez sur le +, puis, dans **Driver** sélectionnez **Disk**.



Création d'une nouvelle base de donnée sur disque externe.

Cliquez sur «**Host**» pour déterminer l'emplacement et créer le dossier sur votre disque externe.

Donnez lui un nom dans «**Label**» et finissez en validant avec OK.

Pour utiliser cette base de donnée sur le Disk, sélectionnez la dans le menu de la gestion des bases.

DaVinci Resolve sauvera désormais toutes les données sur cette nouvelle base de donnée sur un disque externe.

3.3 La base de donnée :

Pour mieux comprendre l'utilisation d'une base de donnée, on va voir comment les données sont gérées dans chaque base.

Voici comment sont stockées les informations dans chaque base de données :

Database > Users > Projects > Timeline > Clips > Timecode > Versions > PTZR/Grade.

Chaque base est organisée avec un numéro d'utilisateur (users). Chaque utilisateurs peut avoir plusieurs projets. Chaque projet peut contenir plusieurs Timelines qui eux mêmes contiennent plusieurs clips. Chaque clip possède une information de timecode et de bobine, et chaque version possède des informations sur les données d'ajustements avec les paramètres des sources et les différents réglages colorimétriques.

Dans le cas de problème de gestion de ces bases de données, vous pourrez les retrouver dans votre ordinateur.

Chaque base de données créées par DaVinci sont localisée dans un fichier caché qui se trouve :

- **Mac OS X :**

Library/Application Support/Blackmagic Design/DaVinci Resolve/ Resolve Disk Database

- **Windows :**

C:\ProgramData\Blackmagic Design\DaVinci Resolve\Support\Resolve Disk Database

N'essayer pas de modifier ou déplacer ces fichiers sous peine de ne plus pouvoir faire fonctionner le logiciel.

4. Démarrer un projet :

Nous allons commencer par ouvrir **DaVinci resolve 9** pour y aborder les différentes fenêtres du logiciel :

- Connecter les partitions, et gérer les médias.
- Importer des clips, et les conformer pour notre travail.
- Faire les corrections couleur.
- Et pour finir exporter notre travail ou retourner dans le logiciel de montage.

Ces étapes sont les principales pour un **workflow simple**. Par la suite nous explorerons le logiciel en profondeur.

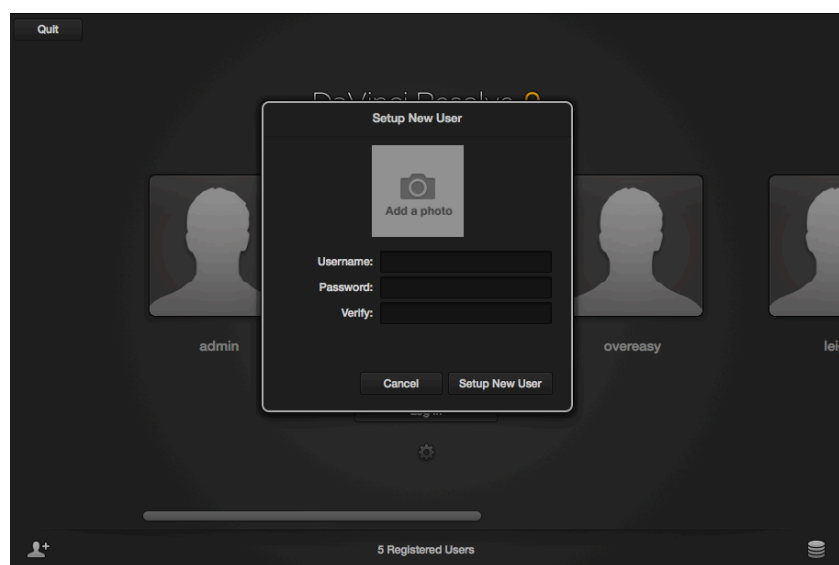
4.1 Ouvrir un nouveau projet :

Lorsque vous installez pour la première fois le logiciel, vous devrez créer un **compte utilisateur** pour **gérer votre projet**. Si vous désirez aller plus vite, vous pourrez vous servir du **compte administrateur**.

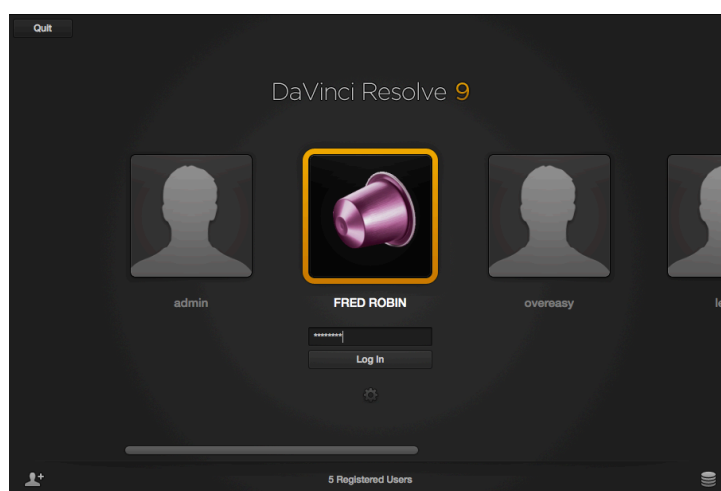
Mais il est conseillé d'avoir son propre compte pour garder ses propres réglages sur des stations où plusieurs étalonneurs peuvent travailler.



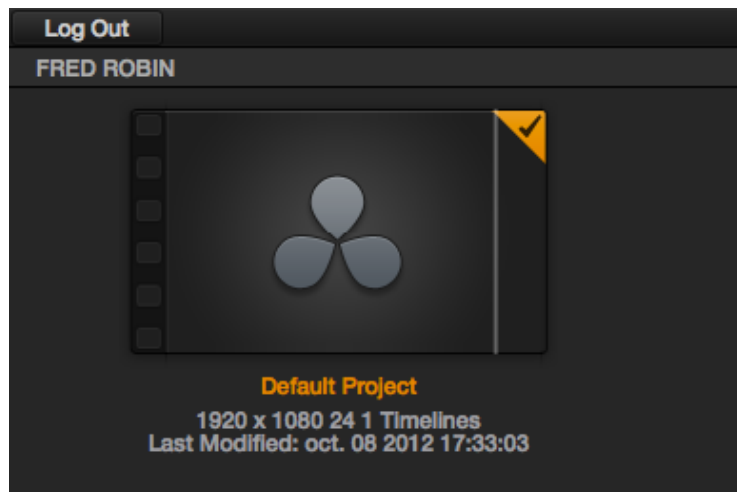
Une fois le programme ouvert, **choisissez un compte** ou créez en un :



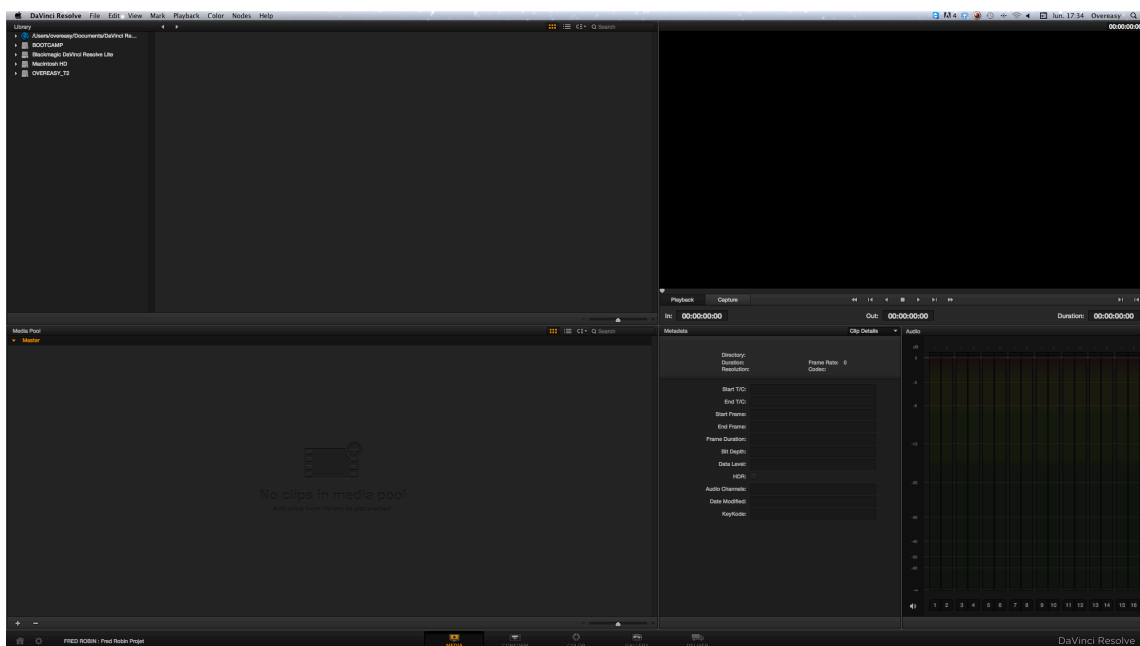
Choisissez un **Username**, un mot de passe et une image si vous le souhaitez....



Une fois votre compte validé, une fenêtre de projet apparaîtra, double cliquez sur le projet par défaut (celui qui s'affiche) :



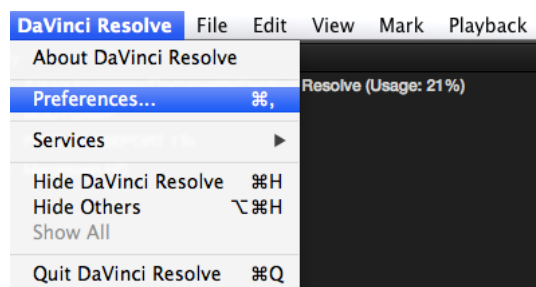
Vous arrivez sur le premier onglet du logiciel : l'**onglet Média**



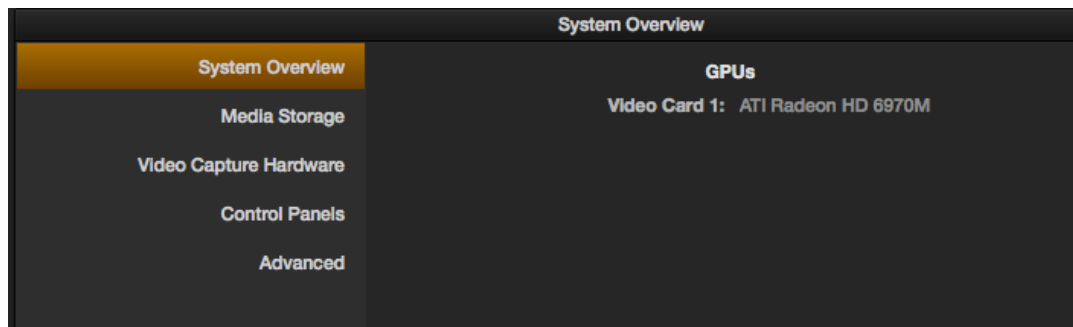
4.2 Valider les partitions connectées :

Pour pouvoir travailler, il vous faudra valider les partitions connectées au logiciel pour qu'il puisse les voir dans la **Librairie** :

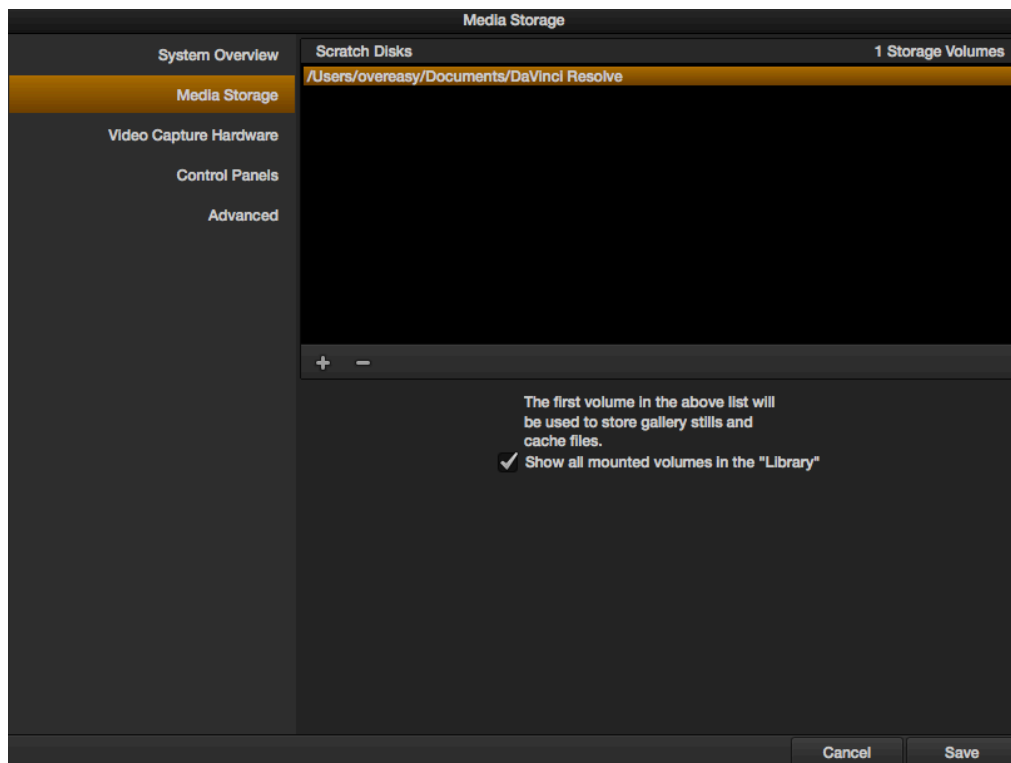
Ouvrez les **Préférences** du logiciel :



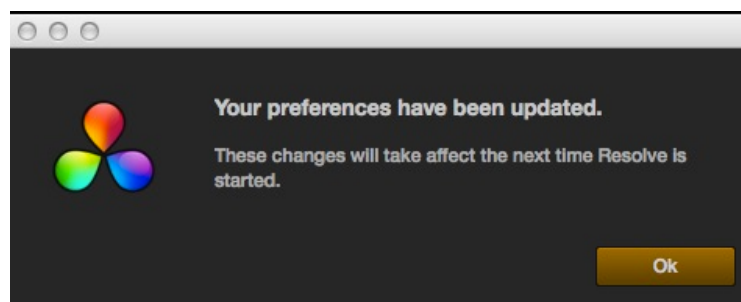
System Overview : montre la ou les cartes actives de votre ordinateur. Ici on travaille sur un IMac 2012 avec une carte graphique **ATI Radeon HD 6970M**.



Media Storage : vous permettra de rajouter des partitions au disque de travail. Appuyez sur **+** et choisissez le dossier ou les volumes à rajouter. Cette action rend visible les volumes accessibles par le logiciel dans la Page Media.

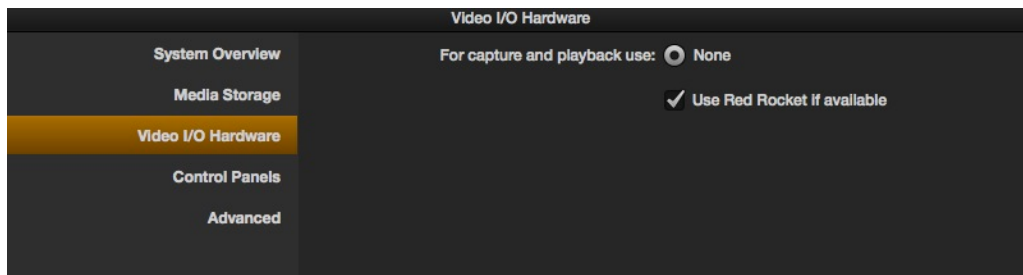


En appuyant sur **+** vous pouvez rajouter un nouveau disque dur connecté à votre ordinateur. **Validez le chemin d'accès** puis sauvegardez le changement en appuyant sur **SAVE**.

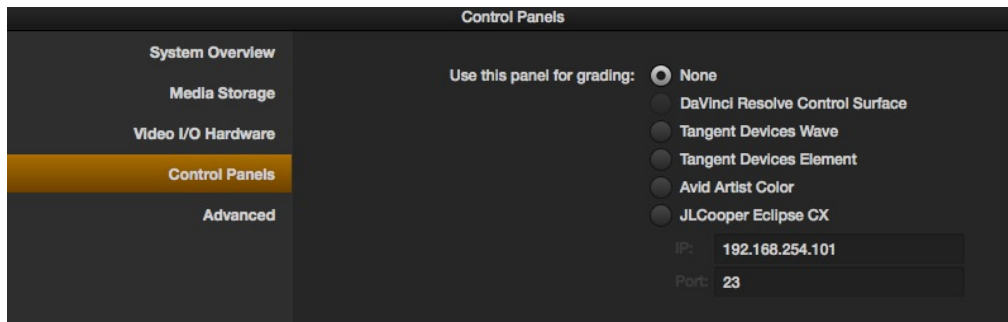


Relancez l'application pour prendre en compte les nouveaux disques connectés.

Video Capture Hardware : affiche la carte d'interface qui nous permettra d'acquérir des médias ou de sortir sur un moniteur externe.



Control Panels : pour connecter une interface de travail ou surface de contrôle, dans notre cas, nous travaillons avec une souris.



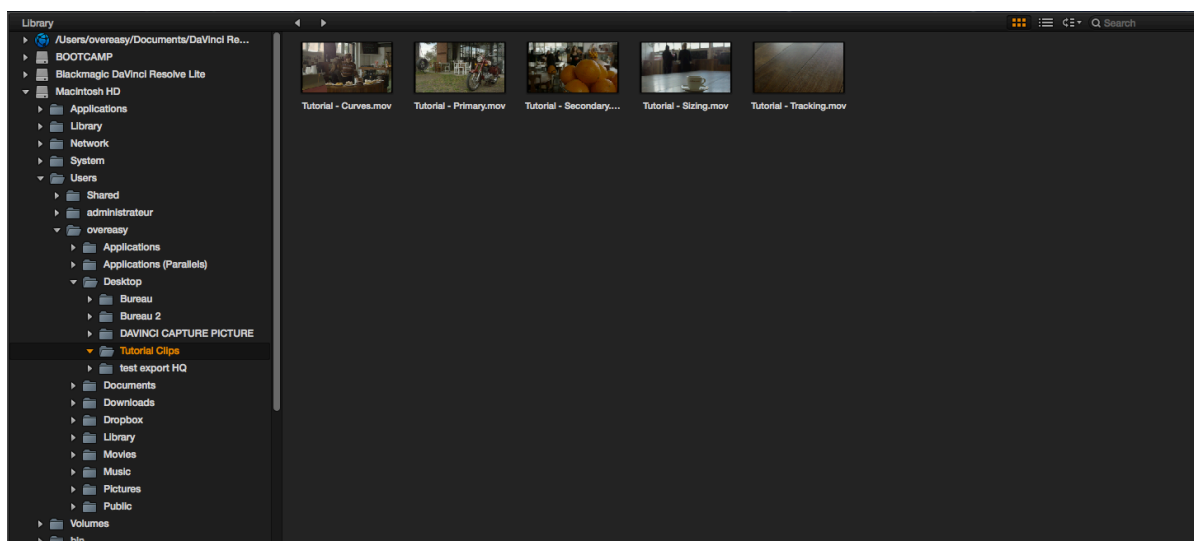
Advanced : qui est réservé au débogage et fonctions avancées du logiciel.

**Si vous avez modifié un réglage,
n'oubliez de sauvegarder vos modifications en appuyant sur Save
et redémarrer le logiciel pour les prendre en compte.**

5. La page Média :

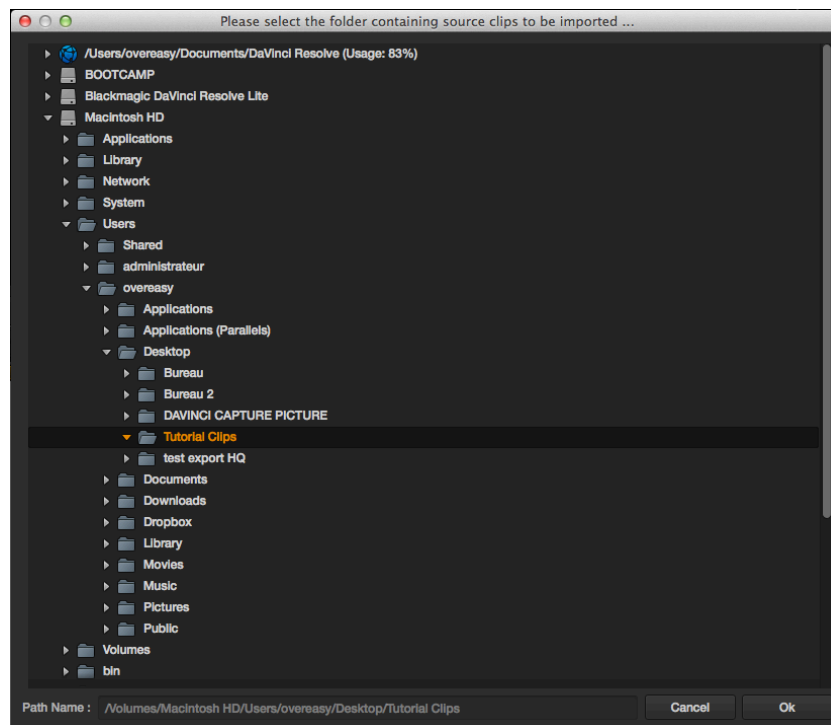
La première des cinq pages du logiciel. Elle vous permettra **d'importer manuellement les médias dans la Librairie** qui ne sont pas associés à des projets ultérieures.

Lorsque vous télécharger le logiciel de la page de **Blackmagic**, vous pouvez aussi télécharger les **fichiers d'exercices**.



Gestion des médias dans l'Onglet Library.

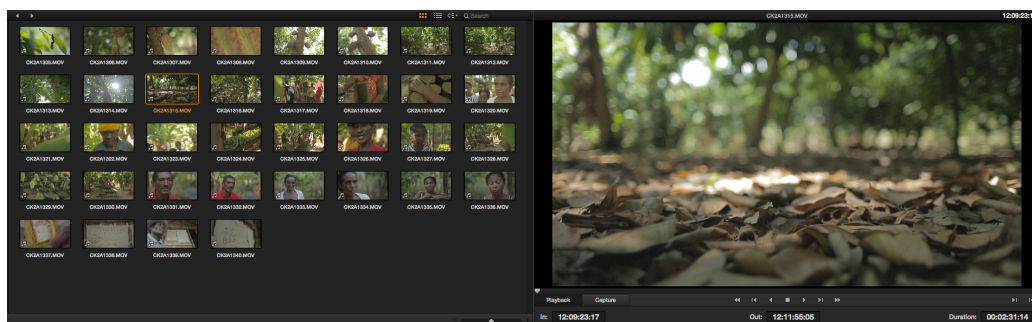
Placez les exercices où bon vous semble sur votre disque dur.
Puis allez les chercher dans la «**Library**» à l'emplacement choisi auparavant.



La liste **des disques connectés** à DaVinci Resolve est divisé **en deux catégories de volume** :

- **Scatch volumes** : représentés par un icône de globe sont les disques que vous avez rajoutés dans la fenêtre de préférences du logiciel. Le disque placé le plus haut sera celui où sont stockés les Stills de la Gallery et les fichiers temporaires.
- **Available volumes** : représentés par un icône de disque, sont les disques durs disponibles connectés à votre machine qu'ils soient fixes, externes ou encore sur le réseau.

Sur cette page, vous pouvez lire **les médias dans le visualiseur ou Viewer**, voir les **informations associées** (métadatas du fichier) et pour chaque clip lire le son présent.



Visualisation des médias dans le visualiseur du logiciel.



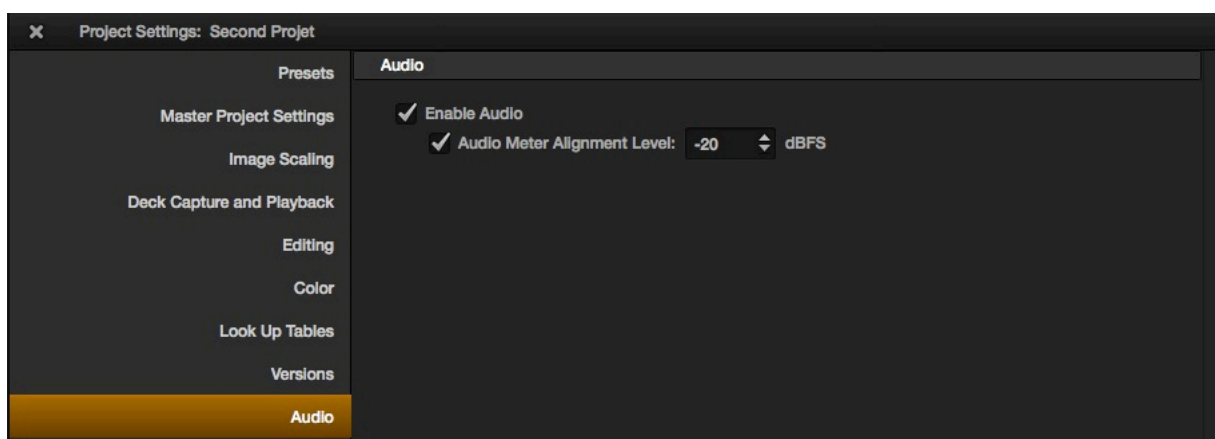
Ci-dessus, nous avons importé tous les fichiers de notre sélection dans le **Medias Pool**. Pour importer les fichiers, voir le [prochain paragraphe](#).

Vu-mètres audio :

Le logiciel peut gérer jusqu'à **16 pistes audio** suivant le format de votre média. Si vous possédez **un écran avec 2560x1440 pixels** vous pourrez voir les 16 pistes affichées, par contre avec une autre résolution de moniteur, vous ne verrez que 8 pistes affichées.

On peut gérer **notre écoute ou la visualisation des pistes** en les mettant ON/OFF en cliquant dessus, on a un bouton **Mute global** sur la gauche de l'affichage

Le niveau de référence par défaut est aligné sur -20dBFS (full scale), cette valeur peut se régler dans une échelle entre -24 et -15 dBFS dans le Project Settings.



En France la **valeur de référence est -18dBFS**.

Réaménagement de la présentation globale des fenêtres :

En déplaçant la **bordure centrale**, vous avez la possibilité **d'agencer les fenêtre** en elles.

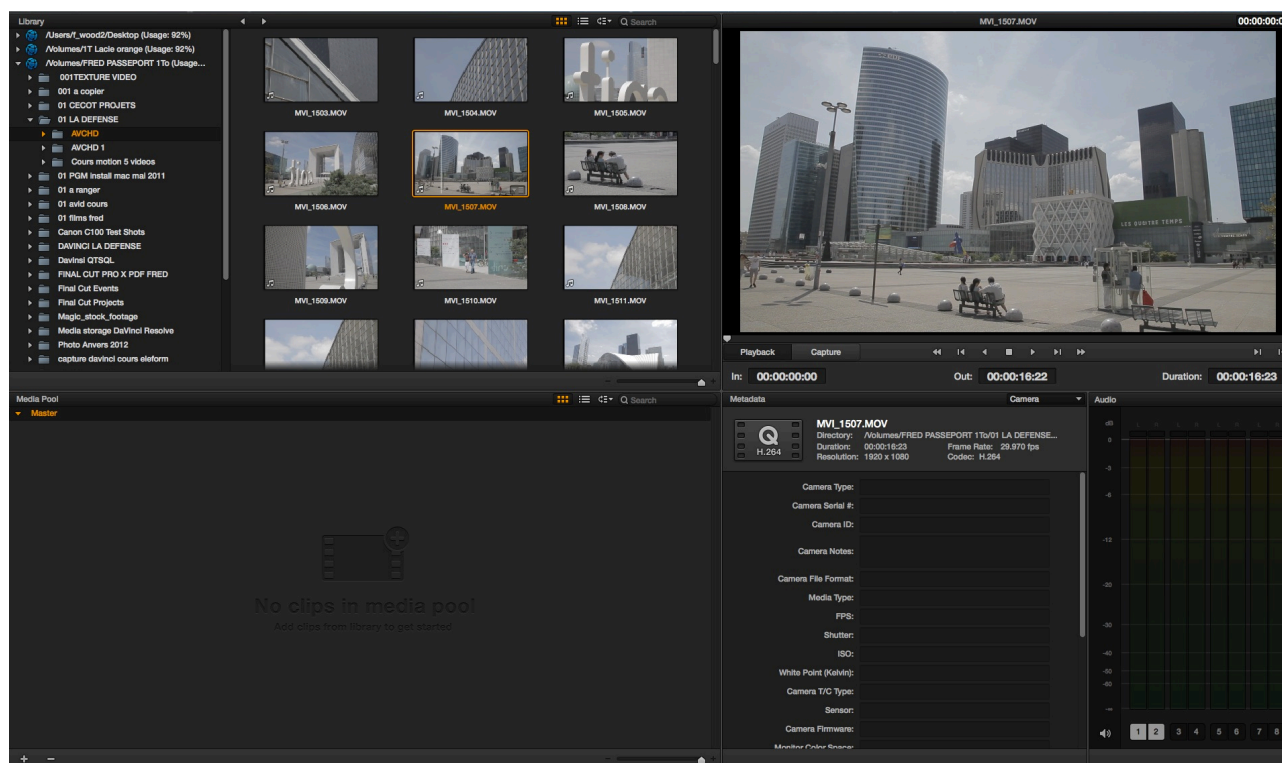
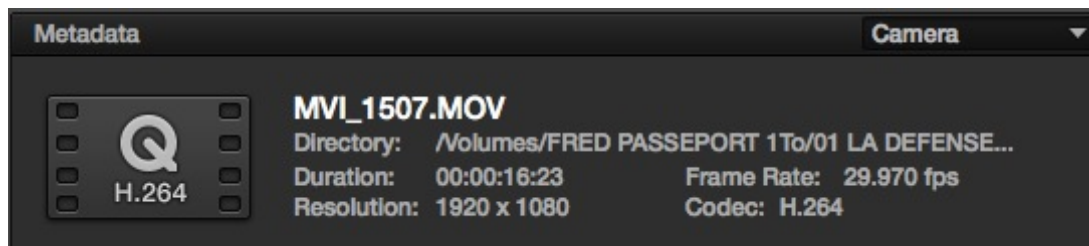
Pour remettre la valeur par défaut : View > reset UI layout. (UI : User interface : interface utilisateur).

5.1 Configurer le Frame Rate du projet :

Avant de démarrer quoi que ce soit, il faudra bien vérifier dans les préférences du projet que l'on va conformer notre projet dans la bonne fréquence d'image correspondant au montage source.

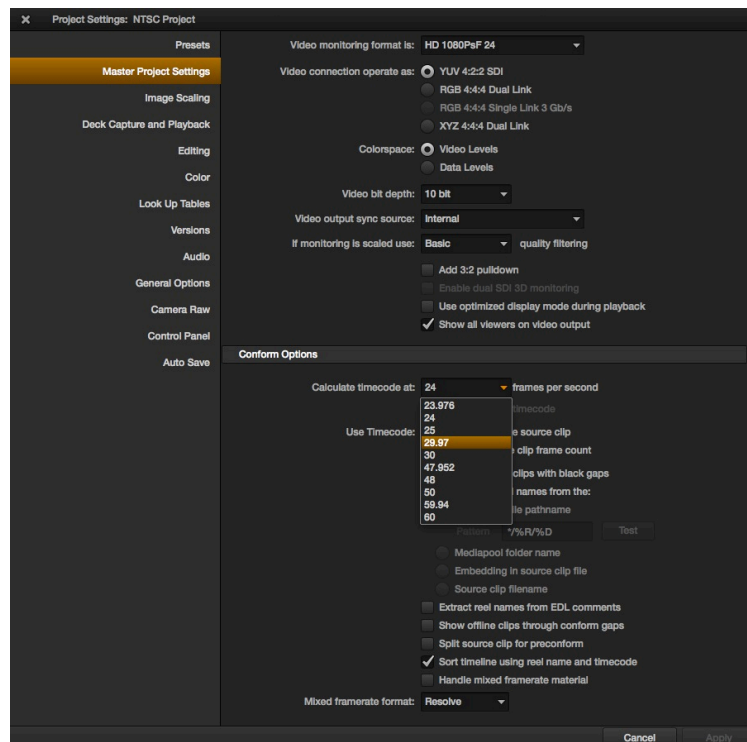
Vérifiez le Frame Rate de vos sources avant d'importer vos plans, en choisissant un plan dans la **Library** puis lisez les **Metadata** du clip :

Ci-dessous, on a un clip en **NTSC**, avec un **frame rate de 29,970 fps**. On réglera notre projet dans ce format dans les préférences « **Project Settings**».



Visualisation des médias dans la Page Media.

Cliquez sur la roue dentée en bas à gauche de la fenêtre pour ouvrir la **fenêtre Project Settings**. Dans **Conform Options** > **Calculate timecode at** > **choisir 29,97** ou une autre fréquence d'image suivant vos rushes.



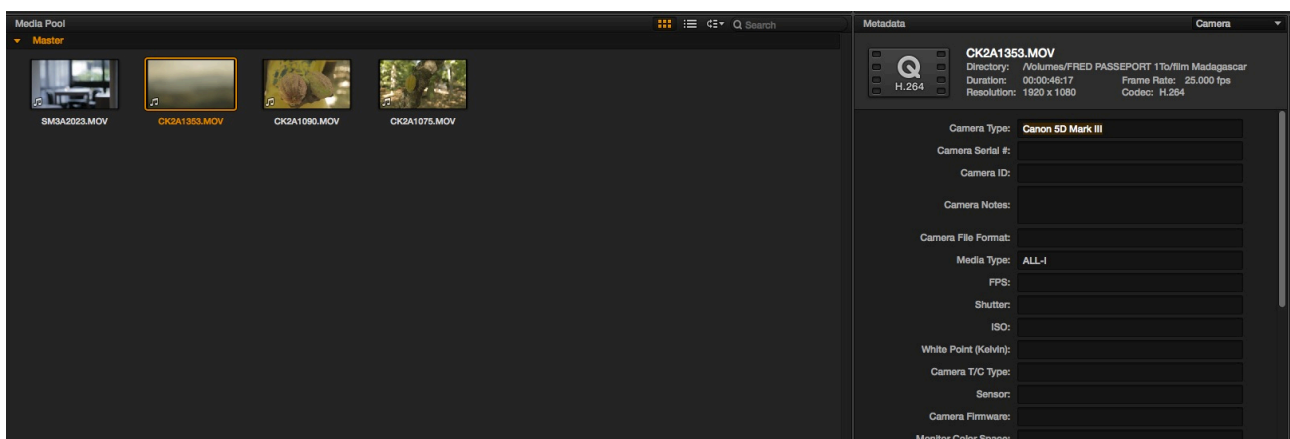
5.2 Importer les médias :

Pour pouvoir travailler, il nous faudra **importer les clips** du disque dur dans le dossier «**Media Pool**» du logiciel. Pour cela, nous disposons de trois solutions :

- **Double clic** sur les médias pour les importer.
- **Glissez/déposez** les clips vers l'onglet Média Pool en bas à gauche.
- Clic droit sur le clip puis **choisir > Add to media Pool**.

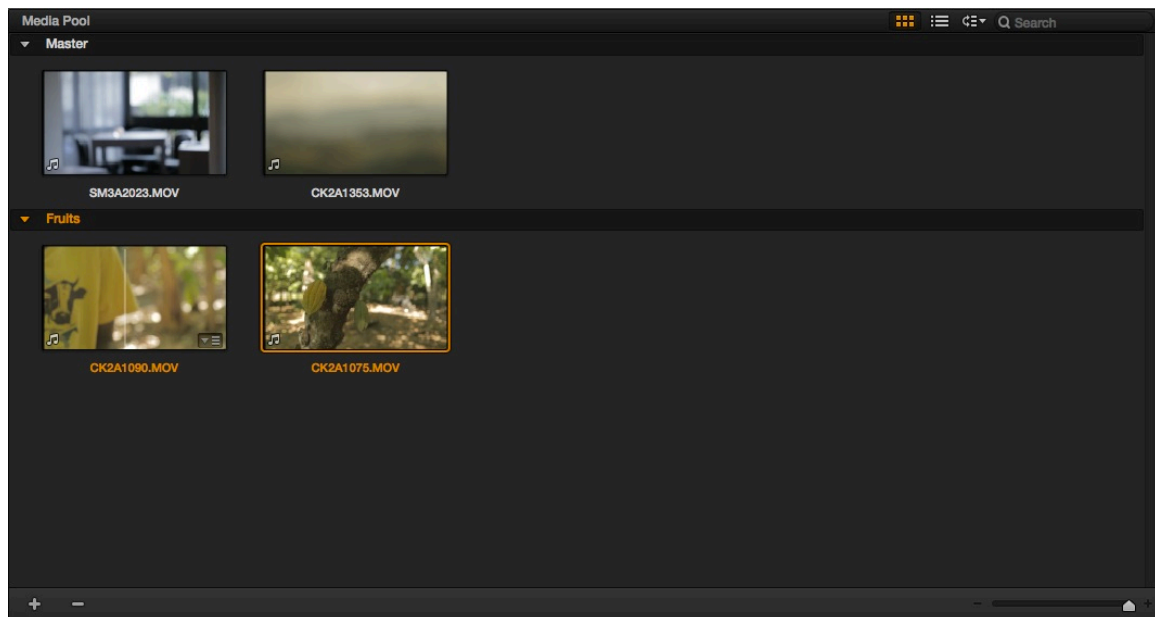
Par défaut, tous les médias importés dans un projet iront dans un **dossier «Master»** du **Media Pool**. Pour vous organisez, vous pouvez créer des dossiers que vous renommerez et dans lequel vous y placerez des clips manuellement....

Une fois les médias dans le **Media Pool**, vous pourrez les manager avec des métadonnées que vous pourrez modifier dans la **fenêtre Metadatas** du logiciel :

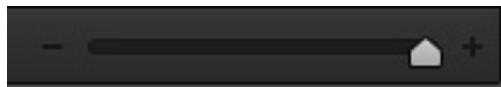


Gestion des métadonnées dans l'Onglet Metadatas.

Puis en appuyant sur **+ de l'onglet Media Tool** vous pourrez rajouter des dossiers pour y ranger vos clips (meilleur organisation des médias).
Vous pouvez renommer ces dossiers pour une meilleur organisation.
Sélectionnez vos clips avec **Shift ou Cmd**, puis glissez les dans le nouveau dossier créé précédemment.

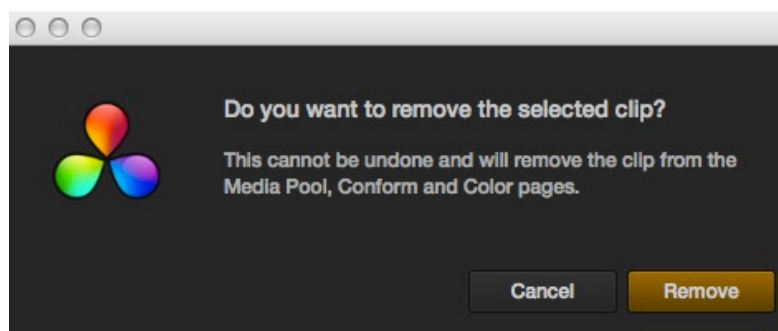


Vous pouvez grossir la **visualisation des vignettes** avec le curseur en bas à droite du **Media Pool** :



En supprimant un **bin du Media Tool**, vous supprimerez le dossier et son contenu du **Media Pool** mais pas des disques durs.

Pour supprimer des clips, sélectionnez les, puis **Delete** du clavier. Un message d'alerte vous signifiera que vous supprimé un clip :



Lorsqu'un dossier est choisi, lorsque vous importez des médias ceux-ci seront directement glissés dans ce dossier.

5.3 Les médias Offline (vérification) :

On peut amener dans ce dossier des clips, mais aussi des masques et des film en quicktime que l'on appelle des **fichiers offline**.

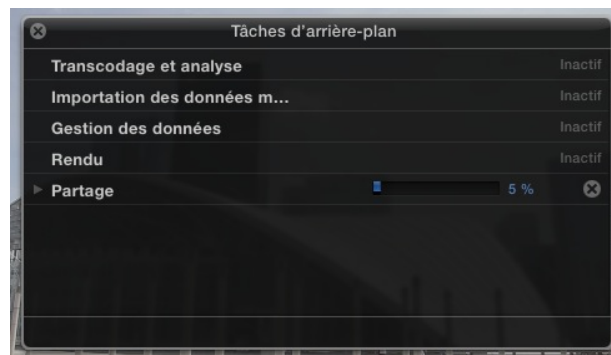
Un fichier Offline est un fichier de basse qualité. Celui-ci, vous permettra de vérifier si les médias importés et leur ordre est conforme avec le montage initial.

5.3.1 Exporter un film de FCPX dans une qualité H264 :

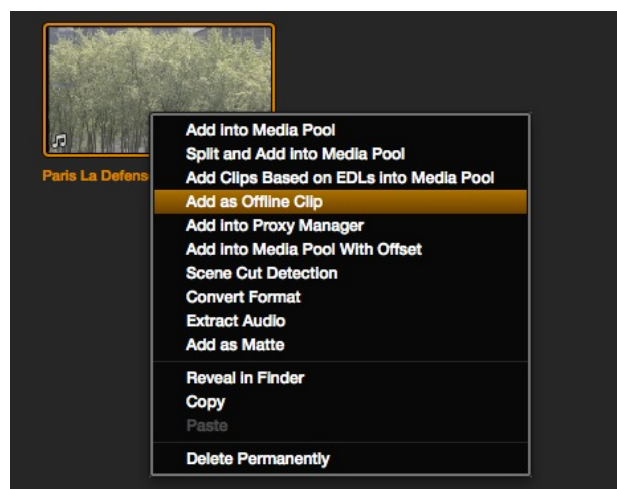
Choisissez **Partager**



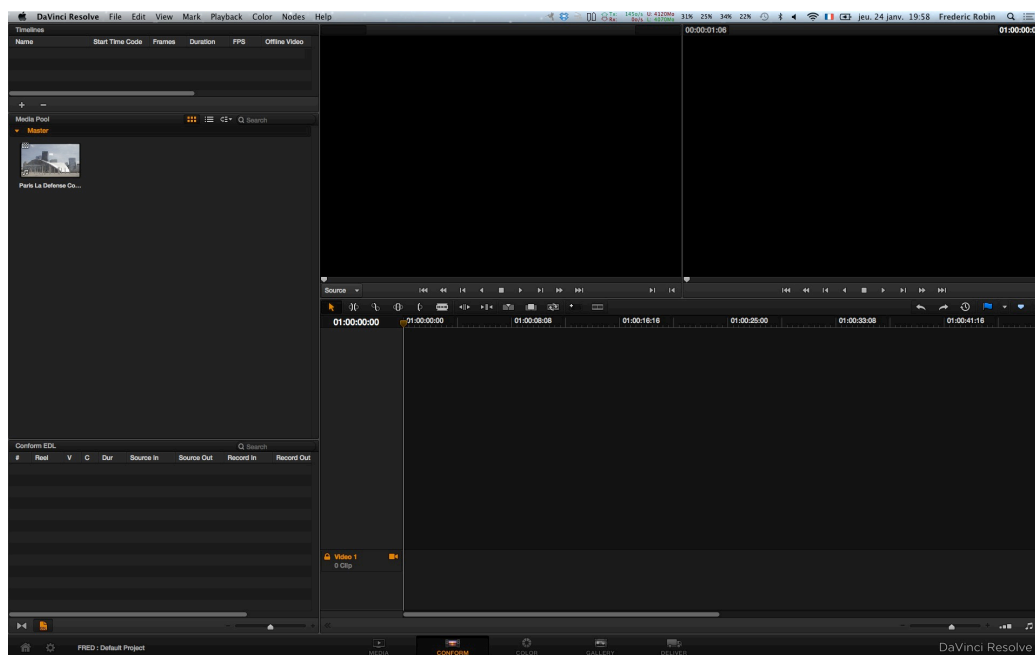
Donnez lui un nom et validez **les réglages de votre export** :



Dans DaVinci, importez le en sélectionnant **Ctrl+clic** sur le rush et «**Add as Offline Clip**».



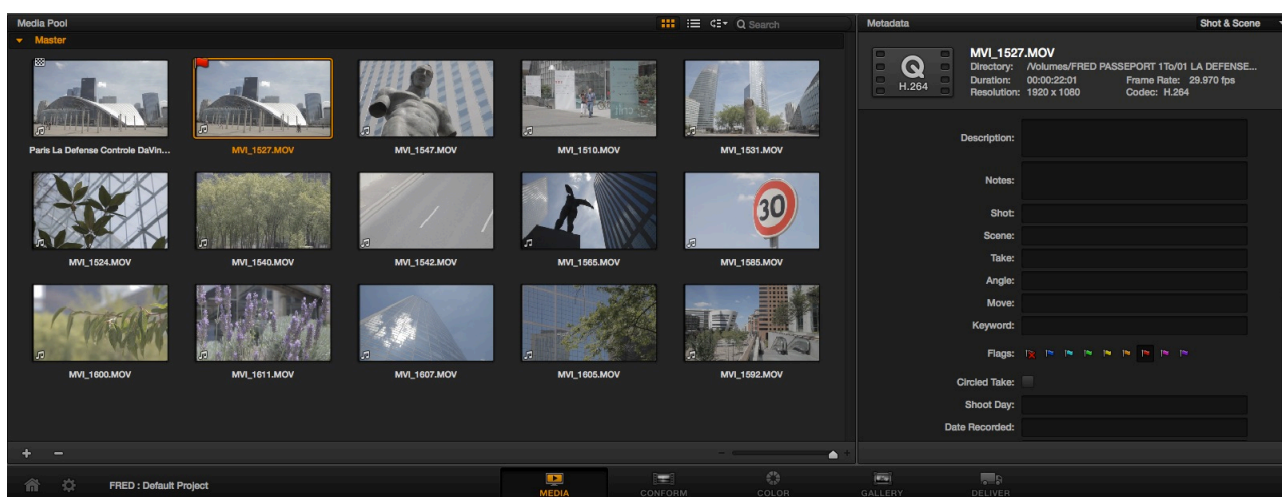
Ce **clip Offline** ne sera pas visible dans la **timeline Conform** du logiciel, il nous servira seulement de **repère pour vérifier un import XML, EDL ou AAF** que l'on verra lors de l'étude de la **Page Conform**. [Voir dossier vérification](#).



La page Conform, le fichier Offline n'est pas introduit dans la Timeline.

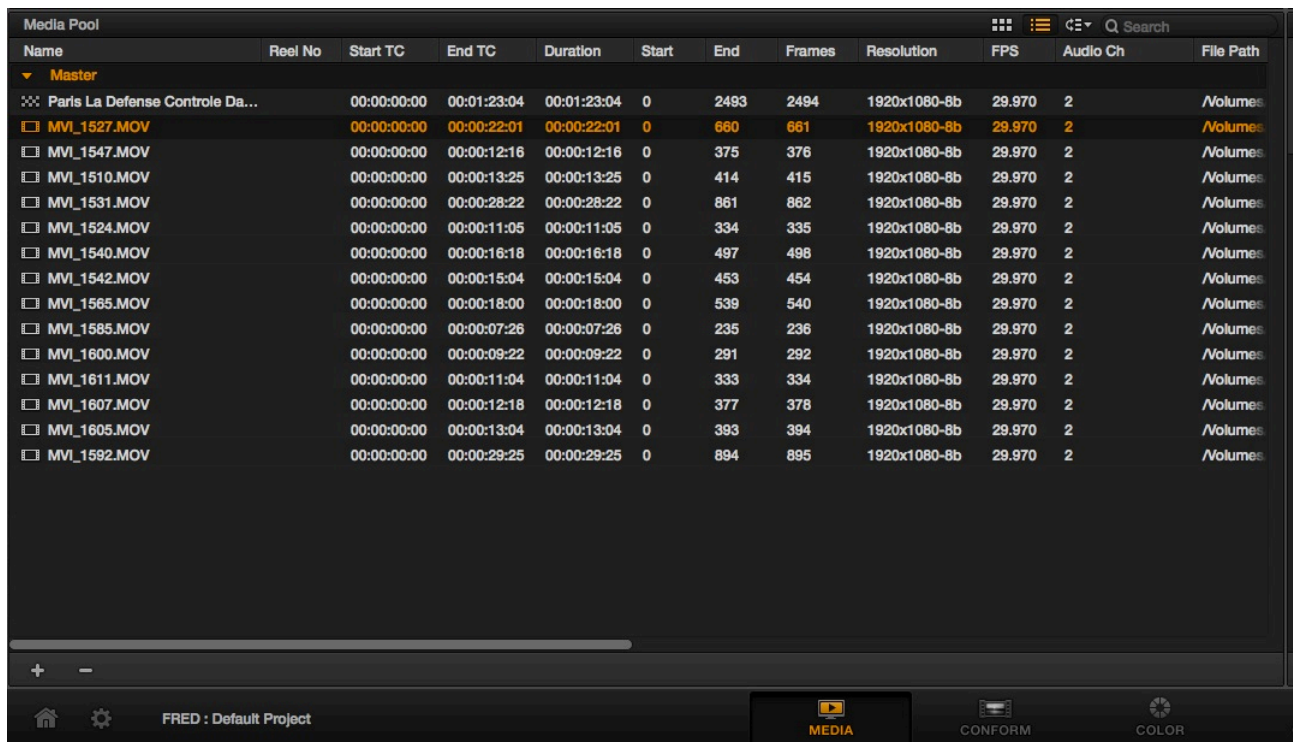
5.4 Organiser son travail :

Pour organiser facilement nos médias, on va rajouter **un drapeau au clip** qui nous servira de contrôle. Dans l'**onglet Métadata**, choisir dans le menu déroulant «**Shot & Scene**» et cliquez sur le drapeau rouge.

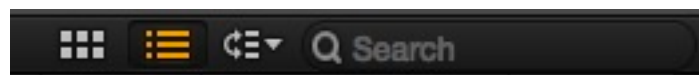


Ce drapeau nous permettra lors d'une recherche sur la timeline d'isoler tous les plans qui possèdent un drapeau ou un repère que l'on verra plus tard.

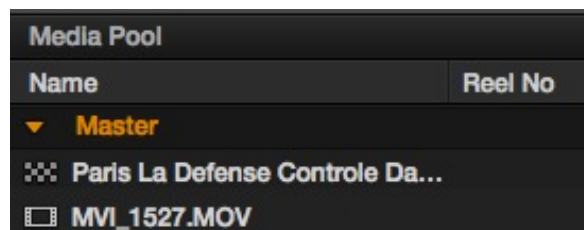
On peut organiser la visualisation des fenêtres en mode vignette, texte et faire une recherche des clips dans la barre des outils de la **Library** ou du **Media Pool**



Pour changer de mode, choisissez le **mode de visualisation** dans la barre d'outils :



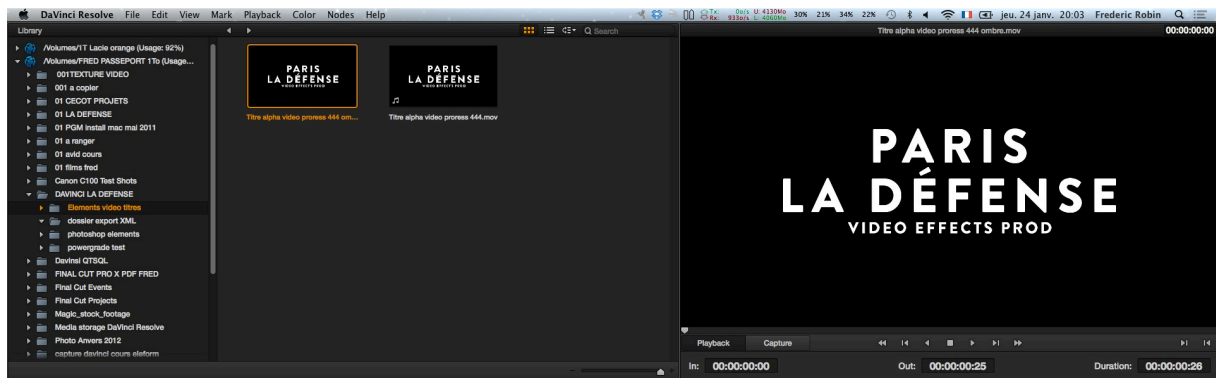
Remarquez la différence entre les **clips classiques** directement accessibles dans la timeline pour l'étalonnage et un **clip Offline** :



Remarque :

Lorsque vous rajoutez une fichier ou changez l'organisation d'un disque dur, il vous faudra faire un «**Refresh**». Cette manipulation re-scanner les disques pour qu'il prenne en compte les changements d'organisation.

Ci-dessous, on a créé un nouveau dossier pour **deux fichiers Proress 444** qui correspondent à des fichiers vidéos avec une couche alpha pour pouvoir superposer des titres sur une vidéo.



Pour comprendre **les fichiers avec alpha** : voir la leçon sur le site. [Link sur Video Effects Prod.](#)

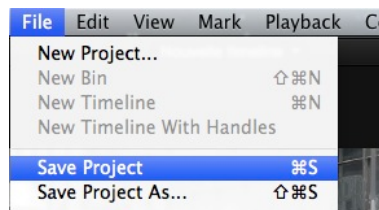
Une fois vos médias dans le **Media Pool** vous pouvez passer à l'étape suivante, mais avant on va **sauvegarder** notre travail.

5.6 Sauvegarder son travail :

Pour travailler dans de bonne condition, il est **important de sauvegarder son travail**. Ceci pour plusieurs raisons :

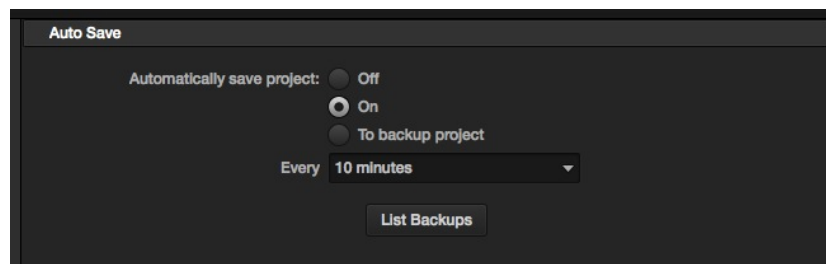
- Retrouver son travail lorsque l'on ré-ouvre le logiciel.
- Ne pas perdre tout ce que l'on a fait en cas de plantage du système.

On va dans **File > Save Project** ou **Cmd+S** :



Une fois son projet sauvegardé et seulement dans ce cas, on peut mettre ON la procédure de **sauvegarde automatique**. Celle-ci se trouve dans **les paramètres du Project** (Roue dentée en bas à gauche) :

Auto Save > Automatically save project > ON



Apply pour valider notre choix.

Une fois tous nos médias choisis en mode manuel, on peut cliquer sur la **page Conform** pour organiser notre travail.

Si on importe directement un fichier XML, EDL ou AAF, vous vous rendez directement sur cette page.

6. La page Conform :

Cette nouvelle page vous permettra d'affiner votre montage. Si vous travailler avec des médias sans montage vous pourrez choisir l'ordre des sources dans la timeline, de visualiser les effets, placer de nouveaux calques comme des titres ou autres etc...

Importez des rushes dans la **Page Media** comme vu précédemment, puis cliquez sur la **Page Conform** dans la barre de gestion des pages en bas de la fenêtre de travail.



Vous pouvez organiser vos fenêtres en jouant sur les bordure de chaque fenêtre. En bas de la timeline à droite vous avez une flèche pour agrandir la timeline :



En cliquant sur cette flèche, vous agrandirez la timeline en réduisant les autres fenêtres vers le haut :

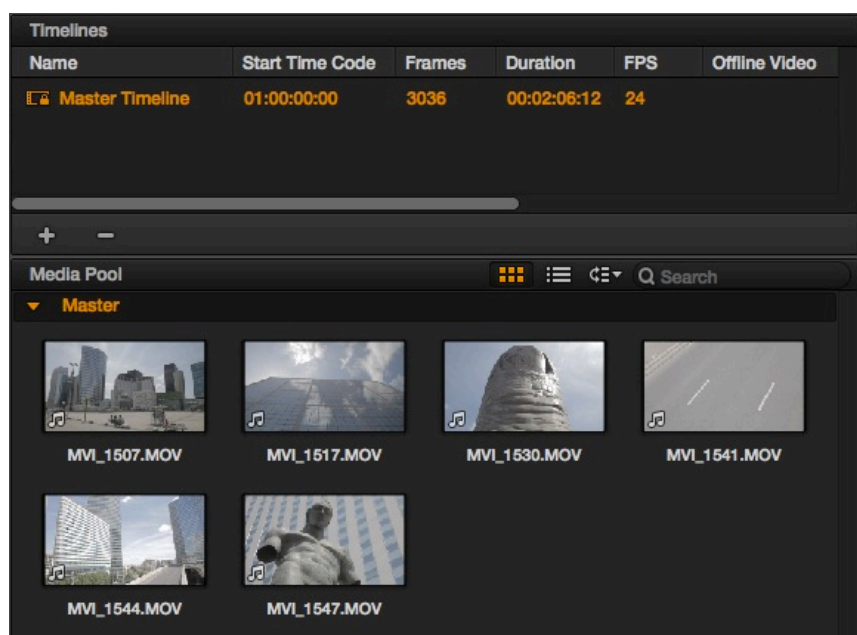


Agrandissement de la timeline dans la Page Conform.

Nous allons découvrir les différentes fenêtres composant cette page :

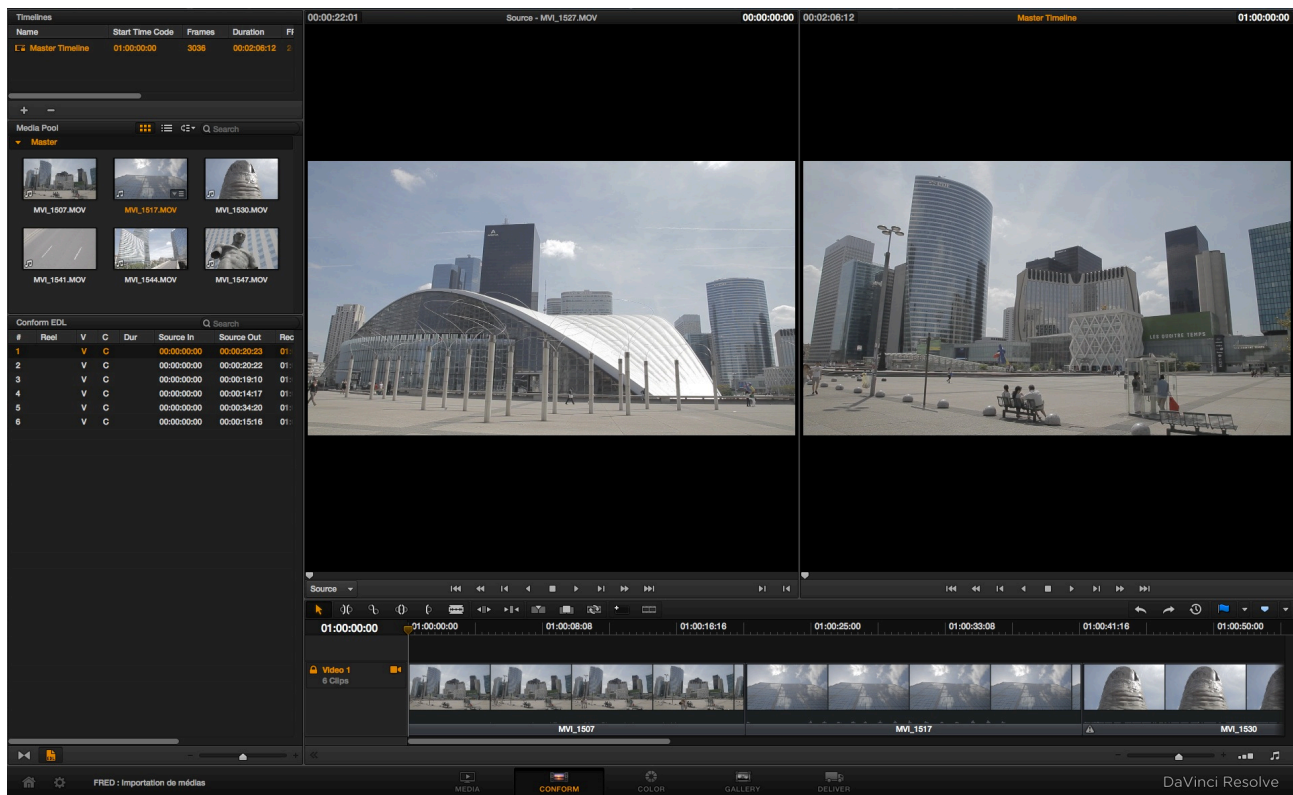
6.1 La Master Timeline :

Dans cette page, DaVinci va créer automatiquement une **Master Timeline**. Celle-ci comprendra l'ensemble **des fichiers incorporés dans la page Media Pool**.



un timecode de début, le nombre d'image de votre séquence, sa durée en temps, la fréquence du projet et vous signifie si un clip est un fichier Offline etc....

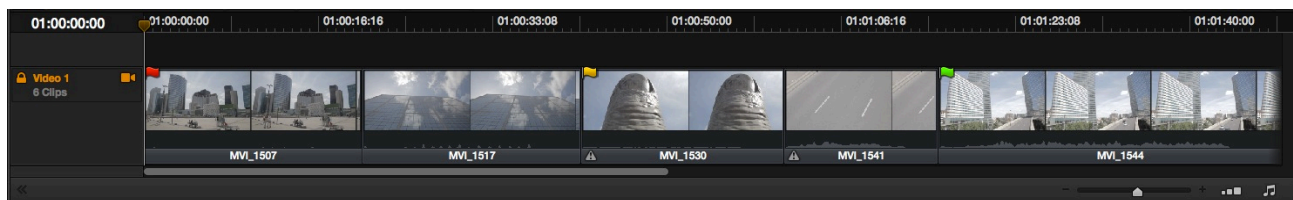
Vous pouvez **réorganiser les fenêtres** en jouant sur les traits verticaux ou horizontaux de la fenêtre globale du logiciel :



Remarque :

En quittant le logiciel, vous retrouverez **cette nouvelle organisation** dans l'état où vous l'avez quittée.

Dans cette **Master Timeline**, vous retrouverez tous les clips et les annotations rajoutés auparavant comme les drapeaux. **Ceux-ci** peuvent vous permettre **de marquer les clips** pour des travaux spéciaux à faire.



Master Timeline avec des drapeaux Rouge, Jaune et Vert.

On peut organiser les différentes colonnes de l'onglet **Media Pool** en les glissant à l'emplacement choisi.

Ci-dessous, on a ramener la **colonne flag** pour organiser les médias suivant la couleur des drapeaux :

Media Pool							
Name	Flags	Reel No	Start TC	End TC	Duration	Start	End
▼ Master							
MVI_1544.MOV	🚩		00:00:00:00	00:00:27:26	00:00:27:26	0	835
MVI_1507.MOV	🚩		00:00:00:00	00:00:16:23	00:00:16:23	0	502
MVI_1530.MOV	🚩		00:00:00:00	00:00:15:16	00:00:15:16	0	465
MVI_1541.MOV			00:00:00:00	00:00:11:23	00:00:11:23	0	352
MVI_1517.MOV			00:00:00:00	00:00:16:22	00:00:16:22	0	501
MVI_1547.MOV			00:00:00:00	00:00:12:16	00:00:12:16	0	375

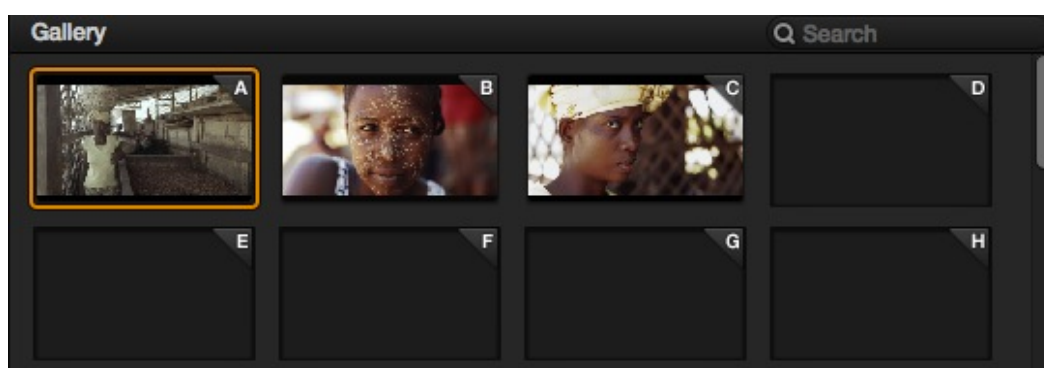
A l'intérieure de la timeline, pour se déplacer entre les plans, on peut utiliser les flèches haut et bas du clavier.

Aucunes modifications ne peut être effectuées sur la **Master Timeline**. C'est à dire qu'elle respecte scrupuleusement l'ordre de l'importation des rushes dans la **Page Media**. Pour pouvoir rajouter des clips, des masques ou bien changer la longueur des clips, il nous faudra obligatoirement créer une nouvelle timeline.

Le logiciel peut gérer plusieurs timelines. Le choix s'effectue dans la **page Color** au dessus du **Viewer**. Vous avez le nom de la timeline et un menu déroulant pour sélectionner celle sur laquelle vous souhaitez travailler.

11.3 Les Memory :

Lorsqu'un étalonnage est souvent rappelé, il est nécessaire de le stocker dans les mémoires que l'on appelle «**Memory**».

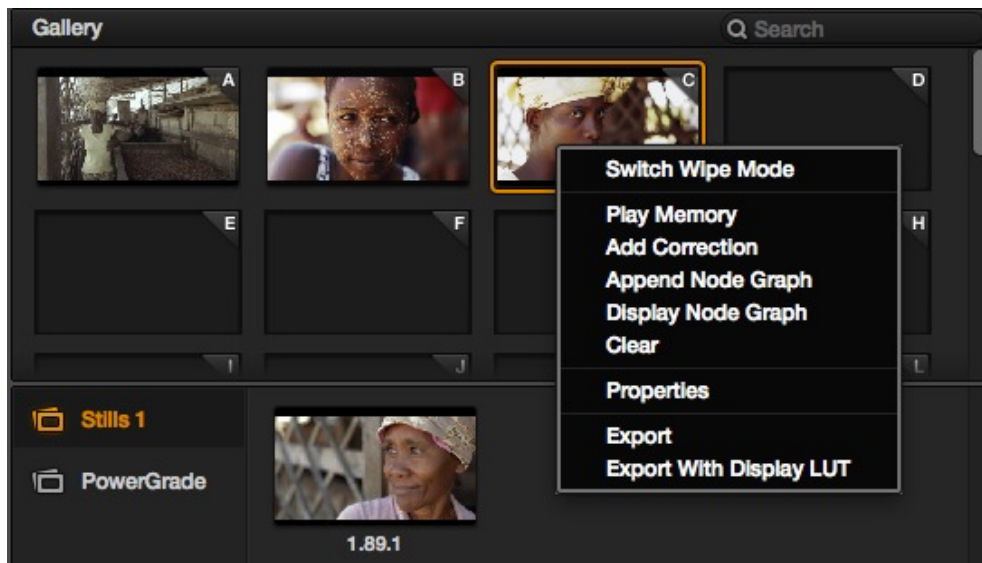


Pour sauvegarder un réglage ou le rappeler :
Dans le menu **Color > Memory > Load** ou **Save Memory de 1 à 8**.

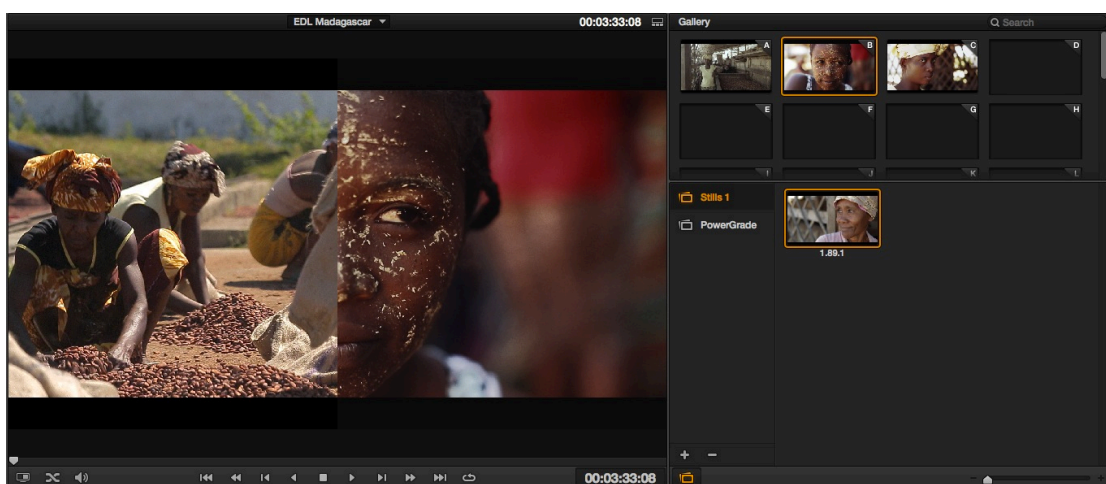
On aura accès à des raccourcis pour rappeler les mémoires stockées dans la **Gallery** :

- **Save Memory Alt de 1 à 9**
- **Load Memory Cmd de 1 à 9**

N'oubliez pas de regarder toujours avec un clic droit sur les images ce que l'on peut avoir comme options :



- **Switch Wipe Mode** : dans le Viewer permet de rentrer dans le **mode wipe** de comparaison entre deux images. C'est la même fonction que pour les **Stills**.
- **Play Memory** : on rentre aussi dans le mode wipe.
- **Add Correction** : affecte la mémoire d'étalonnage au plan du Viewer.
- **Append Node Graph** : affiche l'onglet Nodes de la mémoire.
- **Display Node Graph** : masque l'affichage précédent.
- **Clear** : supprime la mémoire de l'onglet Gallery.
- **Properties** : affiche les propriétés de la mémoire.
- **Export** : nous permet d'exporter le powerGrade pour le sauvegarder dans un autre endroit ou l'importer sur une autre station.
- **Export With Display LUT** : permet d'exporter le PowerGrade pour en faire un qui permet de gérer l'affichage du Viewer.



Utilisation de la Memory avec le mode Wipe pour comparer deux images dans le Viewer.

12. L'onglet Nodes :

Cet onglet gère **les Nodes** (noeud en français). Ces noeuds nous permettent de **poser différentes corrections** sur une image. On pourra **masquer ou non l'effet** pour voir ce qui se passe sur l'image.



Onglet Nodes avec trois Nodes en série.

Dans l'**onglet Nodes** ci-dessus nous avons trois nodes en série.

Il existe plusieurs types de nodes qui sont :

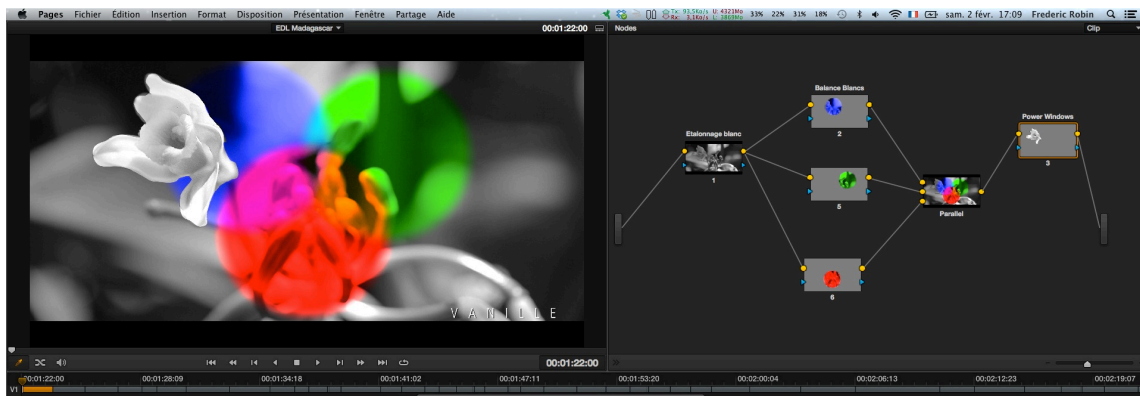
Nodes	Help
Add Serial Node	⌘S
Add Serial Before Current	⇧S
Add Parallel Node	⌘P
Add Layer Node	⌘L
Append a Node	⌘K
Add Outside Node	⌘Y
Add Serial Node + CPW	⌘C
Add Serial Node + LPW	⌘Q
Add Serial Node + PPW	⌘G
Add Serial Node + PCW	⌘B
Enable/Disable Current Node	⌘D
Enable/Disable All Nodes	⌘D
Delete Current Node	

Serial Node : node série qui se place dans la continuité de la chaîne.

Serial Node Before : place un node série avant le node que l'on a sélectionné.

Parallel Node : qui est un node parallèle qui permet de traiter plusieurs niveaux de correction en même temps.

Layer Node : noeud de key pour mélanger les entrées et obtenir des effets différents de correction couleur.



Utilisation d'un **Parallèle Node** pour voir le mélange des couleurs sur trois nodes.

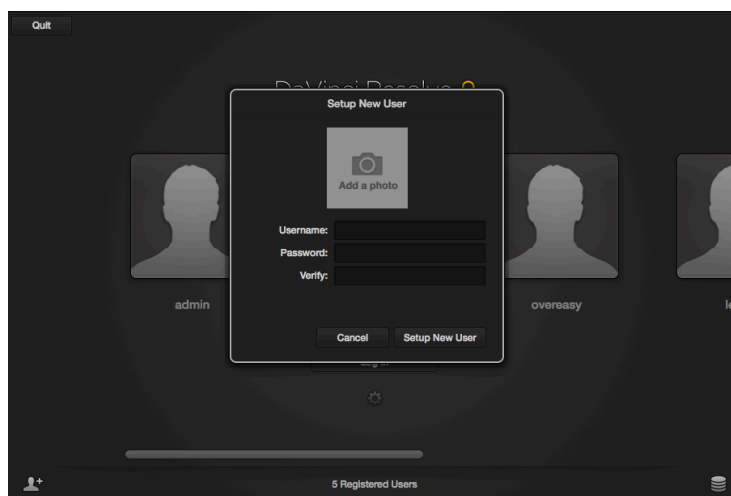
23. Exemple de travail avec les rushes de Blackmagic :

Pour commencer nous allons travailler avec les sources que nous fourni **Blackmagic** à cette adresse :

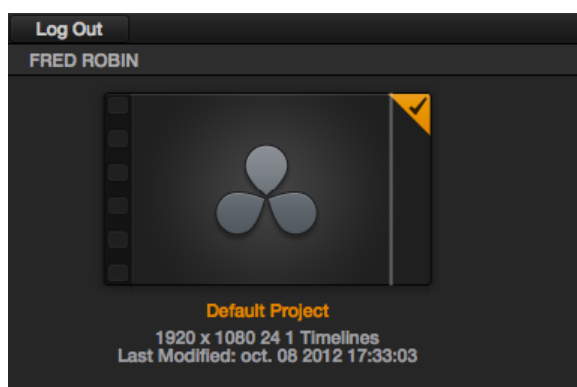
<http://www.blackmagicdesign.com/support/detail?sid=3948&pid=11735&leg=false&os=mac>

Installer les médias sur un disque rapide pour profiter du logiciel.

- Ouvrez le logiciel.
- Créer un nouveau utilisateur.

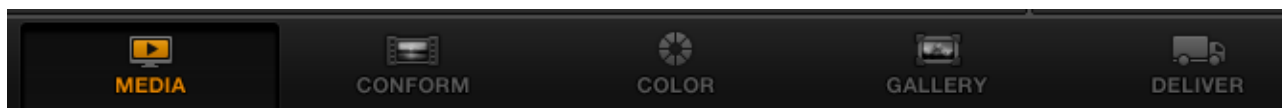


Une fois votre **compte** créé, double cliquez sur le **projet par défaut** :



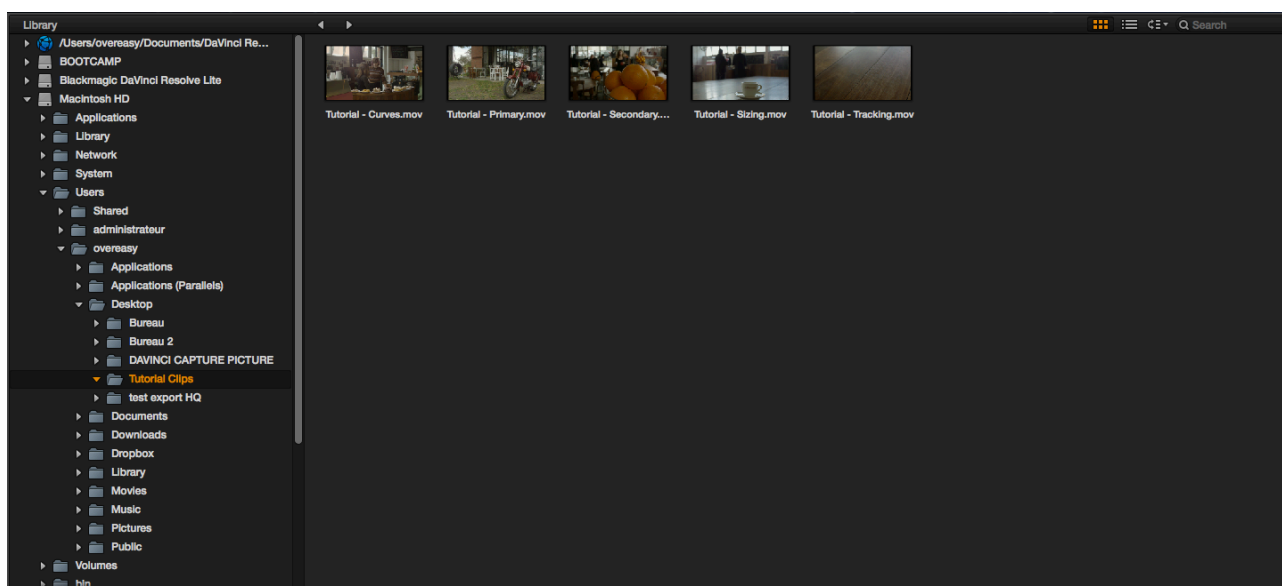
Vous premier projet ouvert, vous atteindrez **la page des médias**, qui est la première des cinq pages du logiciel pour organiser votre projet.

Chaque page peut être ouverte en cliquant sur le **dock de sélection** du logiciel (en bas) :



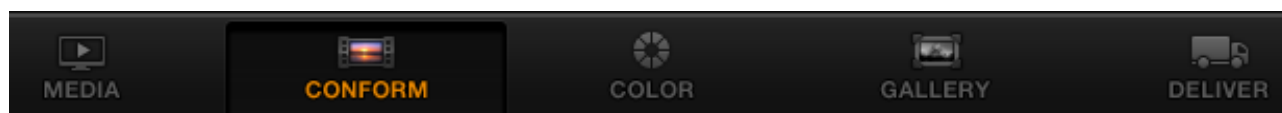
Ces pages sont arrangées dans l'ordre de travail, la **page Média** est celle qui gère les médias avec leur emplacement.

Dans **la Librairie** allez chercher vos **médias du tutoriel** sur le disque dur où vous les avez placés.

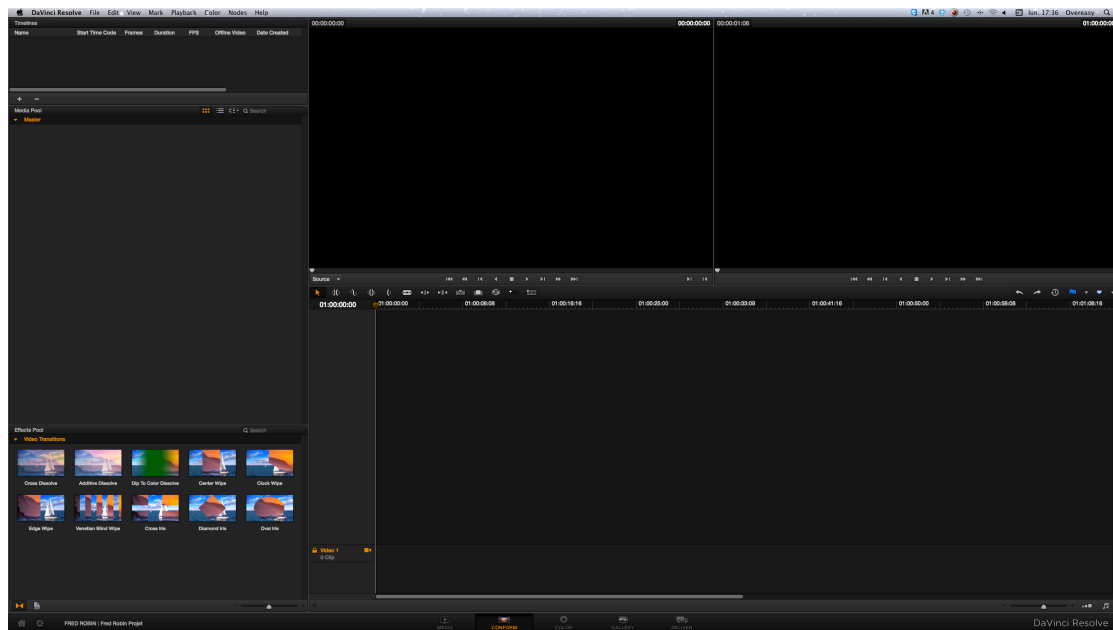


Dans notre cas nous avons placé les médias sur le bureau de notre Mac... donc on se rend dans le **Desktop** de la **racine de l'utilisateur** de l'ordinateur. Dans le dossier tutoriel vous aurez **5 clips** pour les exercices qui vont suivre.

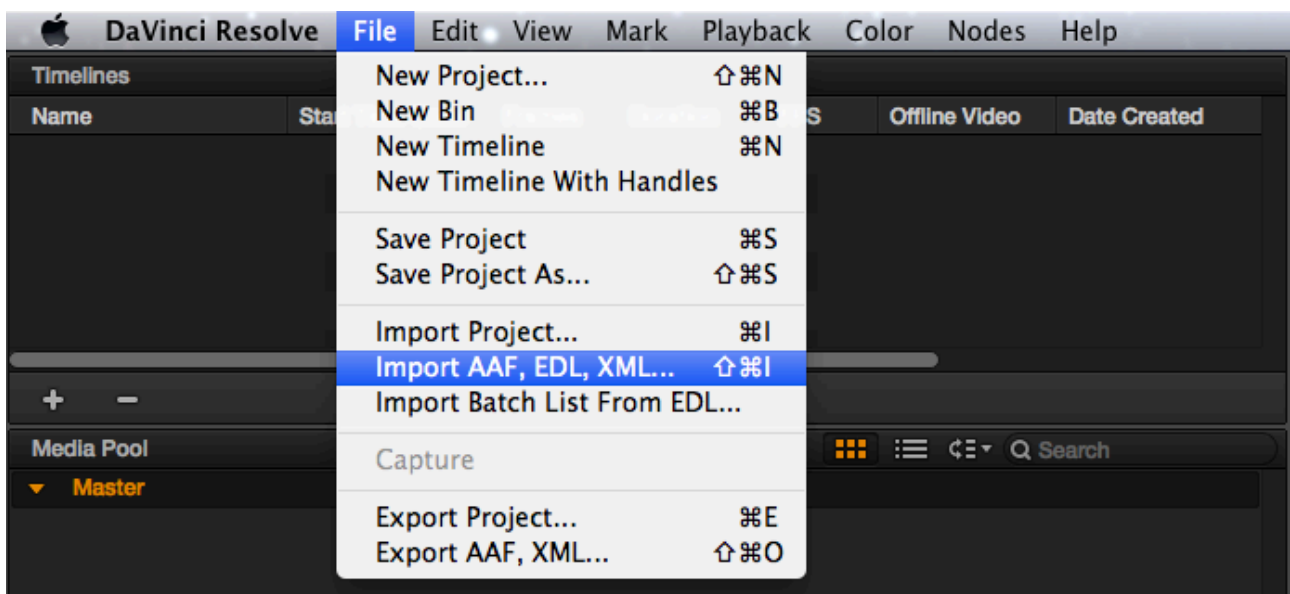
Pour démarrer, on va ouvrir **un projet** DaVinci Resolve. Cliquez sur la **page Conform** du **dock de sélection** des pages.



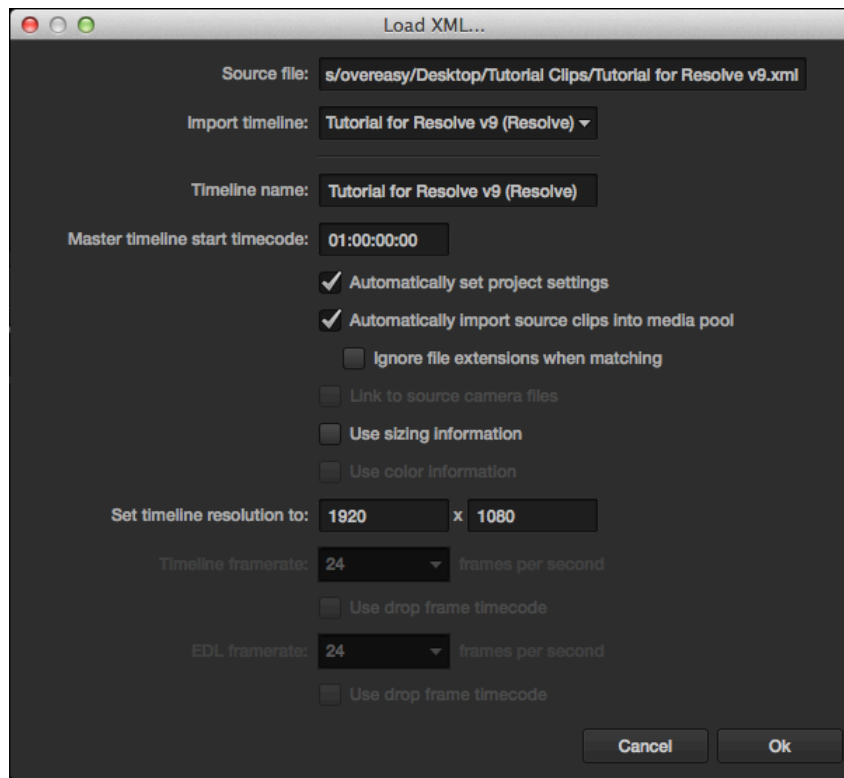
Cette page contient la liste des timelines du logiciel et celle du monteur. Vous pourrez y importer les projets de vos logiciels de montage grâce **aux XMLs** et préparer votre travail en réorganisant vos plans.



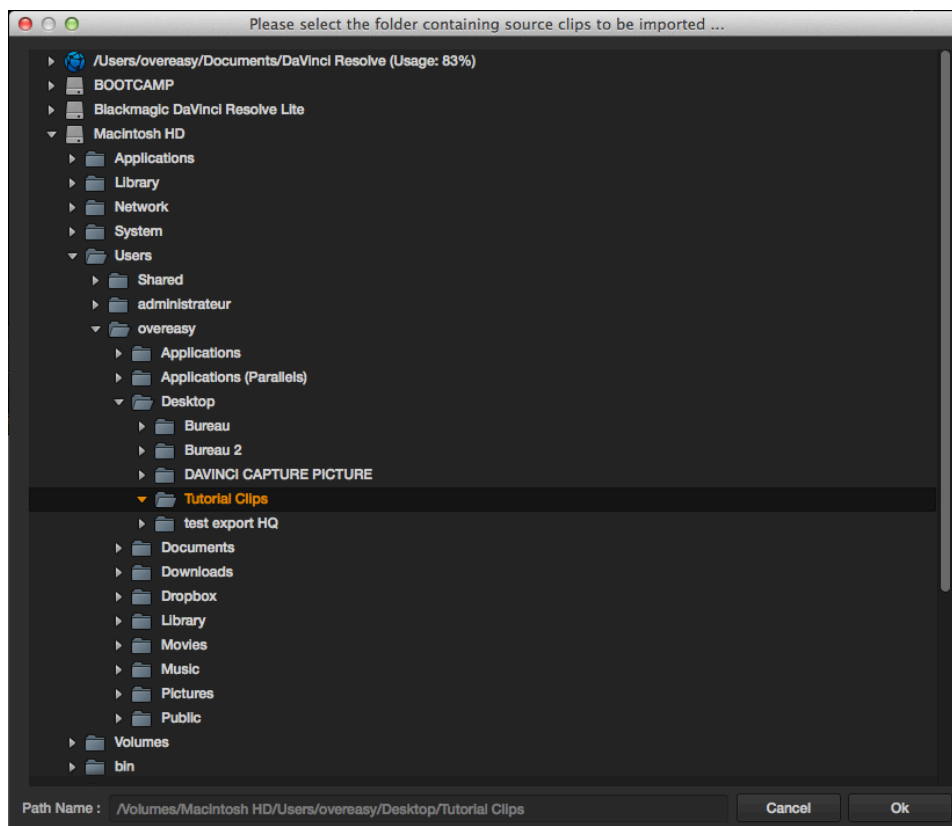
Choisissez **File > Import AAF/EDL/XML** et dans le menu choisissez le fichier XML «**Cafe tutorial**» situé dans le dossier «**Tutorial media**» que vous avez sur le bureau ou ailleurs lorsque vous avez copié les médias fourni par Blackmagic.



La boîte de dialogue de **chargement de XML** apparaît :



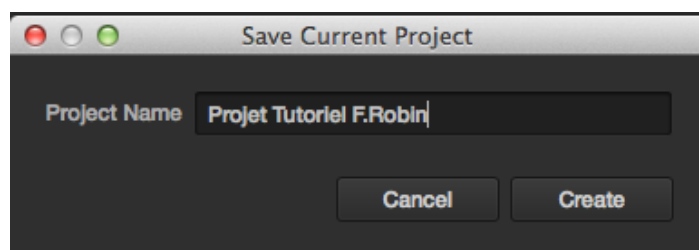
Tous les réglages par défauts sont corrects, vérifiez bien que «**Automatically import source clips into Media Pool**» est bien cochée. cette option confirme que vous importez les médias dans le dossier média tool du logiciel. Une **opération primordiale** pour démarrer votre travail sous DaVinci Resolve. Une nouvelle boîte de dialogue vous permettra de spécifier le **chemin d'accès** des médias sur vos disques.



Une fois le chemin validé, le **Media Pool** organisera votre timeline avec les contenus du projet. Les médias seront rangés dans l'ordre de votre logiciel de montage comme ci-dessous :

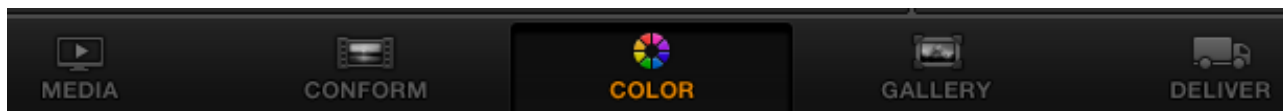


Nous allons faire une sauvegarde de notre projet en cours; Appuyez sur les touches **Cmd +S** et donnez lui un nom et cliquez sur **Create** :

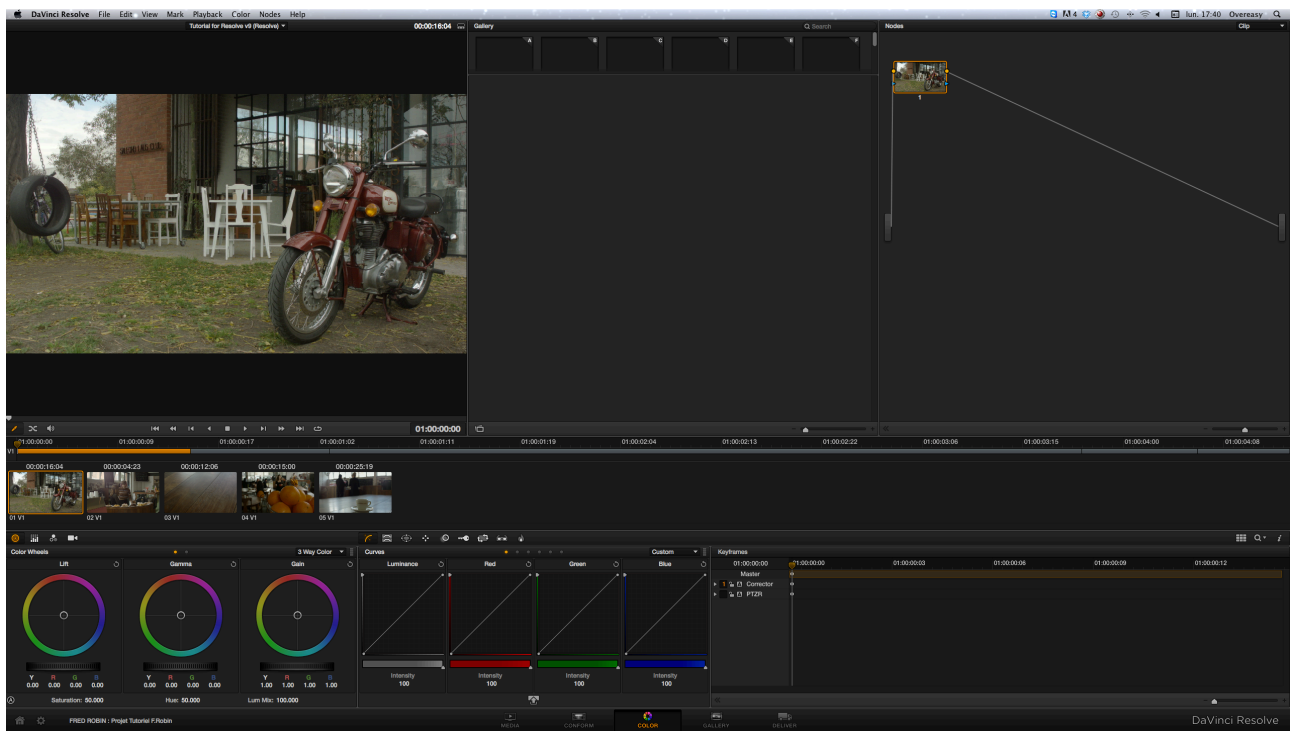


23.1 Naviguez dans le projet et utiliser les outils «Scopes» :

Maintenant que votre projet est ouvert, nous allons nous rendre dans la **page Color** du logiciel pour commencer l'étalonnage de nos rushes ou montage.



C'est la page principale pour **les corrections couleur** du logiciel :

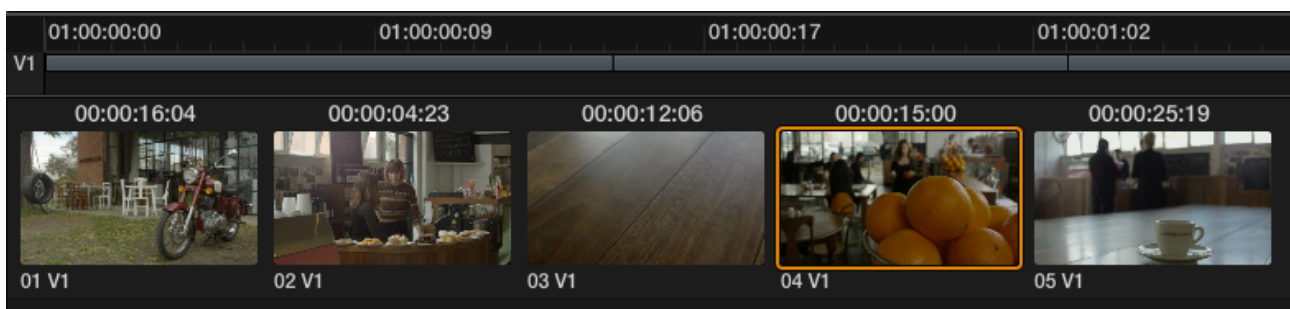


A gauche en haut vous avez le **visualiseur des médias** qui vous montre l'image sous le curseur de la timeline qui se trouve au milieu. Appuyez sur play pour lire la séquence ou la barre espace.

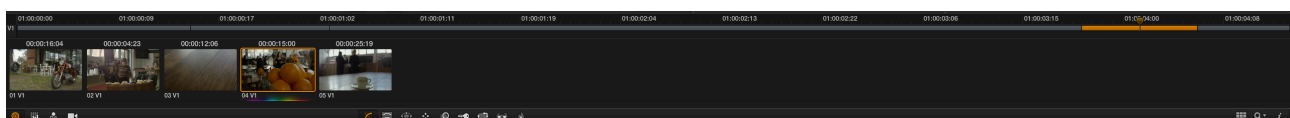


Si votre ordinateur est assez puissant vous pourrez lire en temps réel vos médias. Sinon essayez de passer en **mode Offline** pour réduire le poids des fichiers en utilisant le raccourci **Alt+P**.

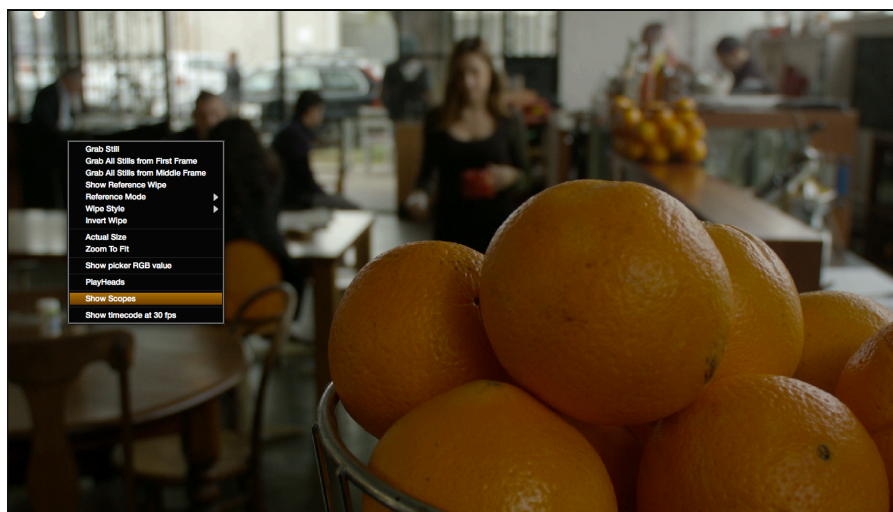
Pour passer à un autre clip directement, il vous suffit de cliquer sur les vignettes de la timeline ou les flèches haut / bas.



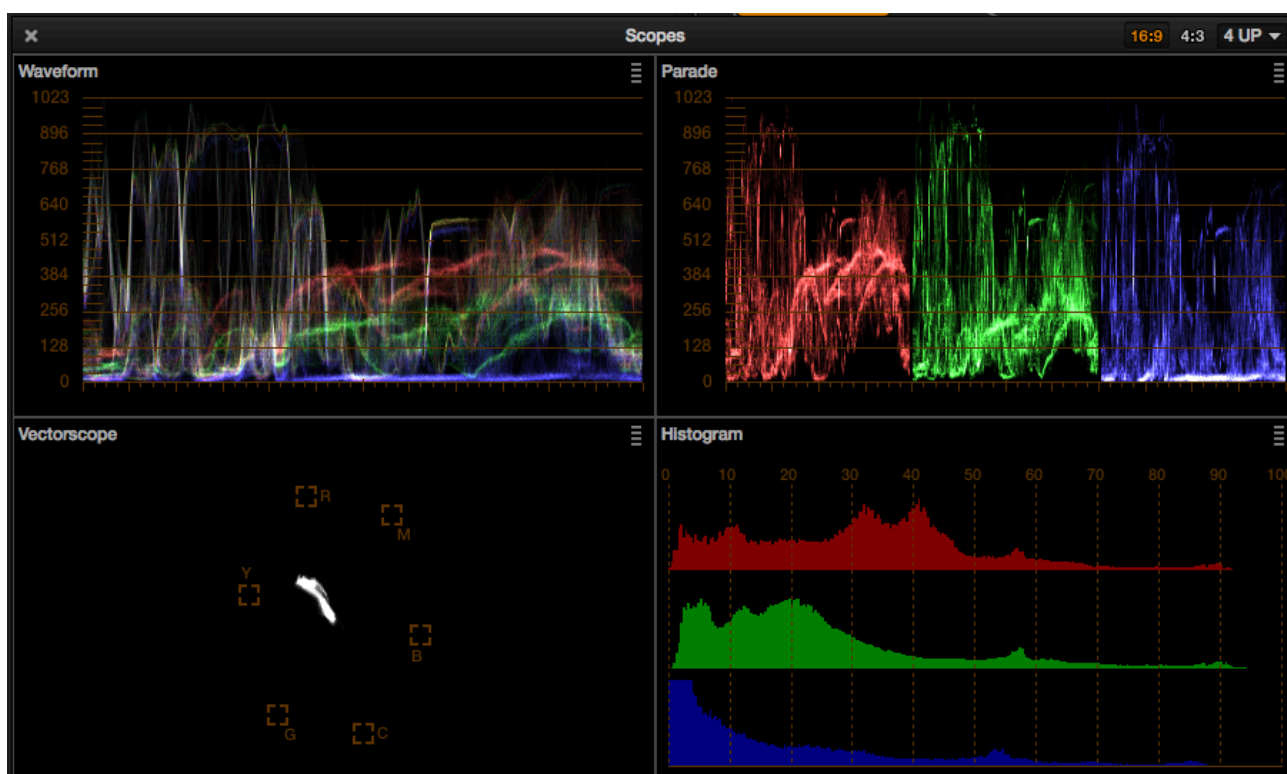
Sur la timeline, les clips sont représentés par des lignes grises et oranges quand elles sont en lecture ou sélectionnés pour travailler :



Vous savez maintenant naviguez dans la timeline à travers les clips, pour passer à l'étape suivante : **la correction couleur**. Pour bien travailler et voir le signal, il vous faudra ouvrir **les outils de scopes** pour vérifier et ajuster le signal.



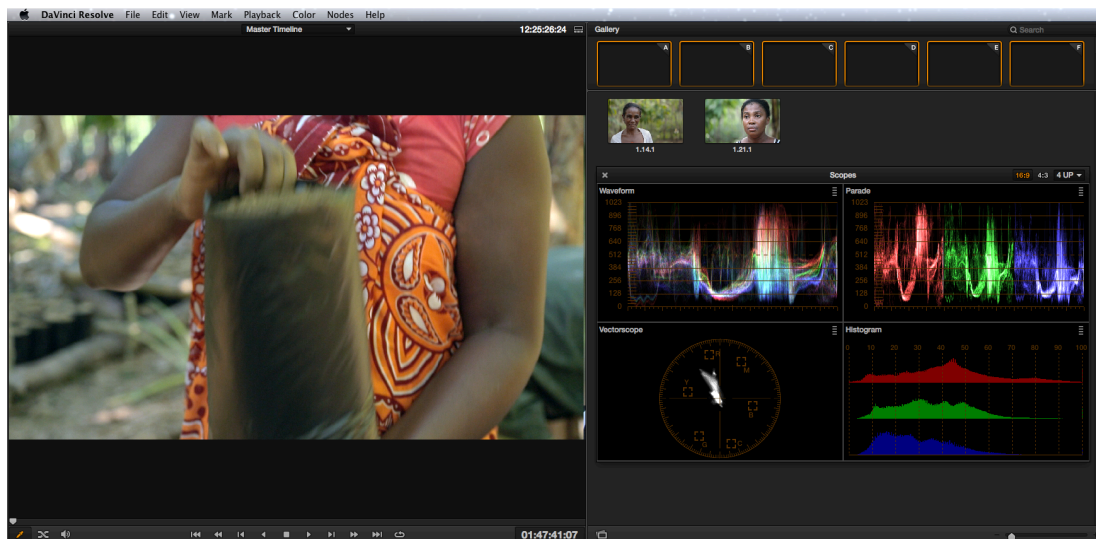
Choisissez votre clip, puis dans le visualiseur faite un **Ctrl+clic** et «**Show Scopes**».



Une fenêtre s'ouvre avec les **4 fenêtres de visualisation du signal** :

- **Le Waveform**
- **La parade RVB**
- **Le Vecteurscope**
- **L'histogramme**

Si vous ne possédez pas les connaissances sur comment lire ces signaux reportez vous à la leçon sur le site : «[FCPX : lire les outils d'étalonnage](#)».



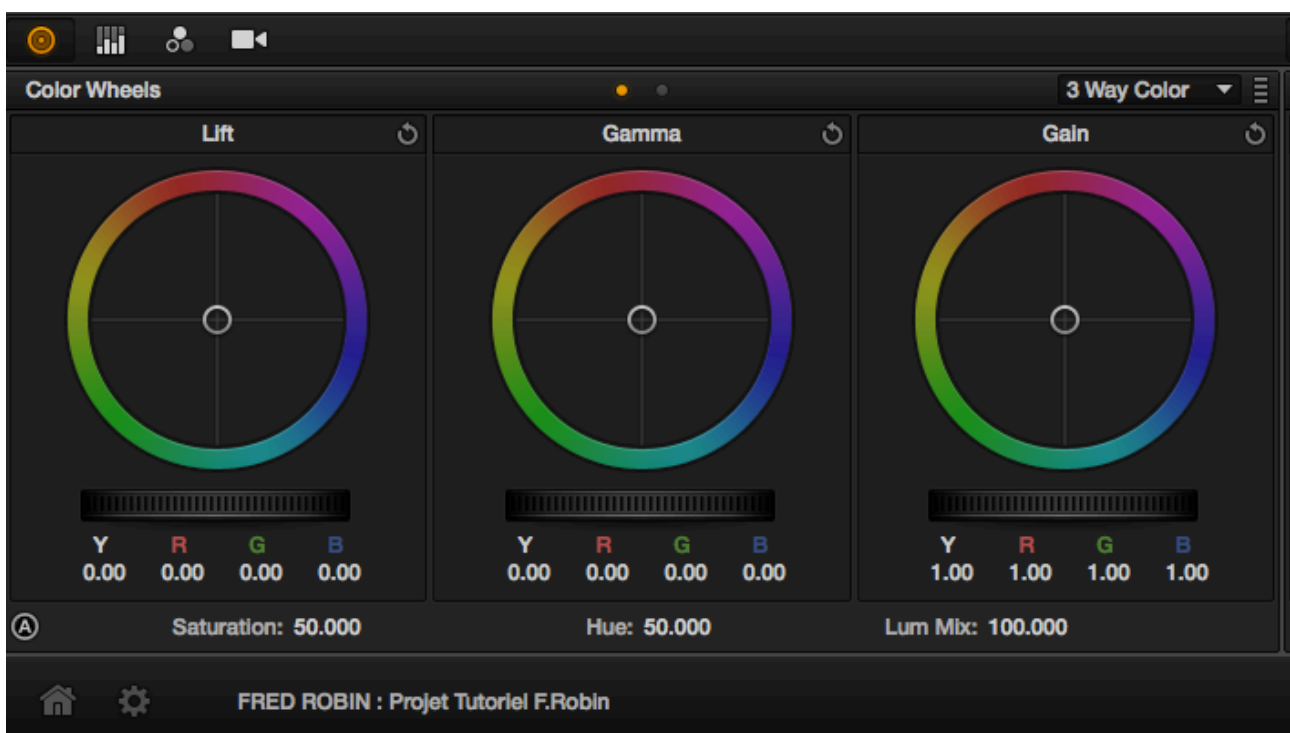
Vous pourrez déplacer la fenêtre où bon vous semble dans votre écran et si vous disposez d'un deuxième moniteur pas de soucis utilisez le....

23.2 Faire une correction de couleur primaire :

Cliquez sur le bouton de «roues de palette couleur»



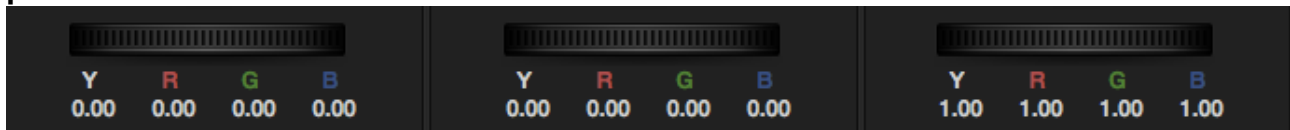
Cette action affichera l'interface des roues de couleur montrant **les contrôle de Lift, Gamma et Gain** du signal pour ajuster la balance des blancs et le contraste de l'image.



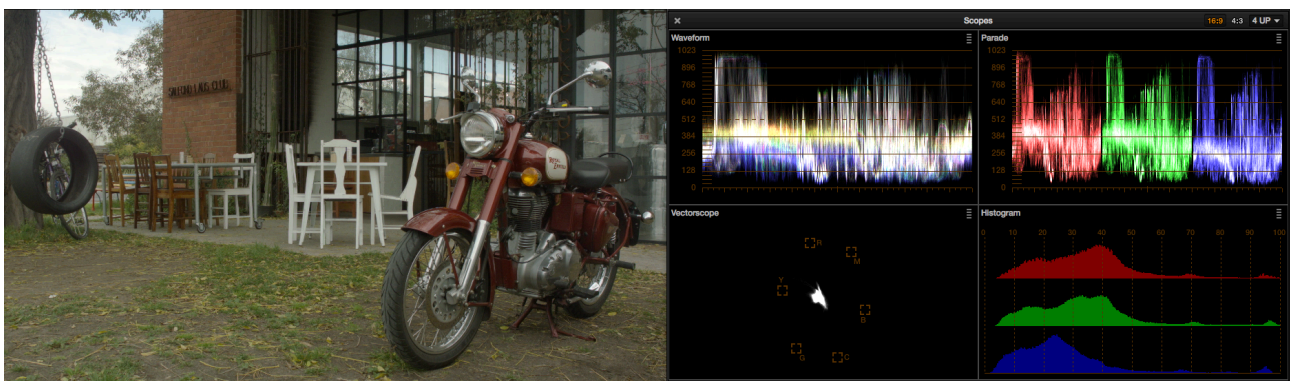
Trois roues de couleur pour la balance des blancs, vous pourrez y ajuster **la couleur des noirs, les lumières moyennes et les hautes lumières** indépendamment les unes des autres.



En dessous se trouve **3 roues Master** pour ajuster le **point blanc, les gammas et le point noir**.

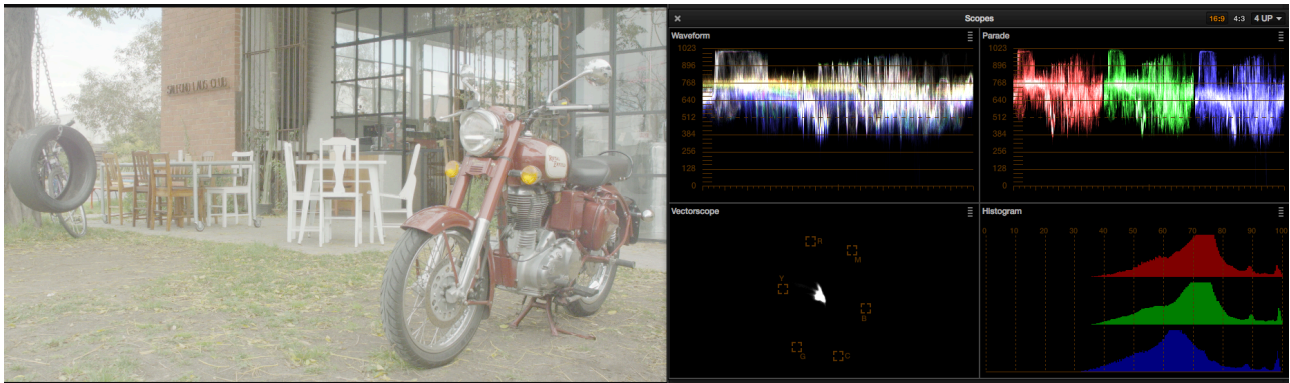


Choisissez le premier clip de la moto dans la timeline donc soit en plaçant le curseur sur le clip dans la timeline, soit en déplaçant votre curseur sur le clip.



On peut voir que l'image est assez sombre via **l'histogramme et la parade RVB...** donc on va jouer sur **le gamma** de l'image en déplaçant la **roue Master** du gamma vers la droite.

On regardera en même temps **les scopes** bouger et l'image s'éclaircir :

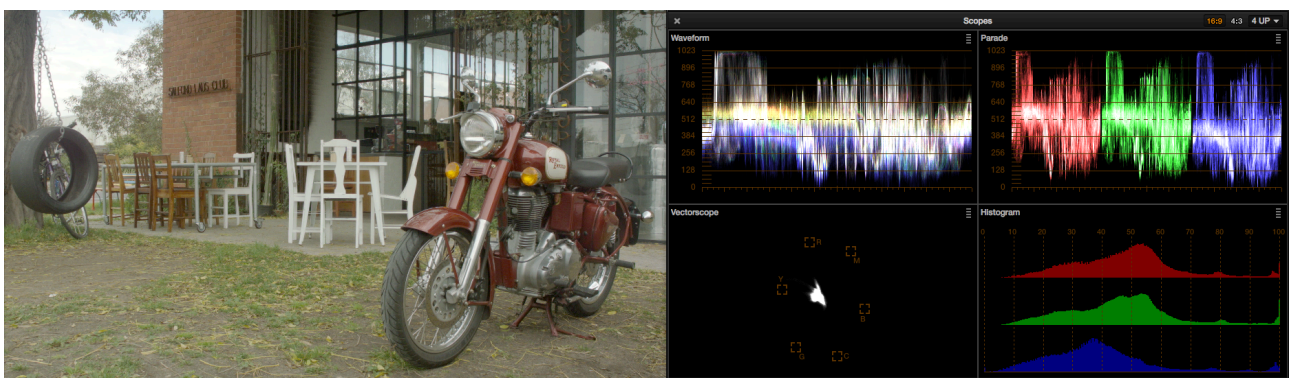


L'idéal est de placer **les couleurs de l'histogramme** vers le centre de l'image pour essayer qu'au final des réglages, le signal occupe tout **le spectre**.

L'image est plus lumineuse mais les noirs sont complètement décollés. Du fait du changement de colorimétrie par rapport à l'original, vous devriez apercevoir **une ligne colorée** en dessous de la vignette du clip dans la timeline. Cette ligne signifie que vous avez modifié la colorimétrie de l'image. On dit qu'un **Grade** a été appliqué.

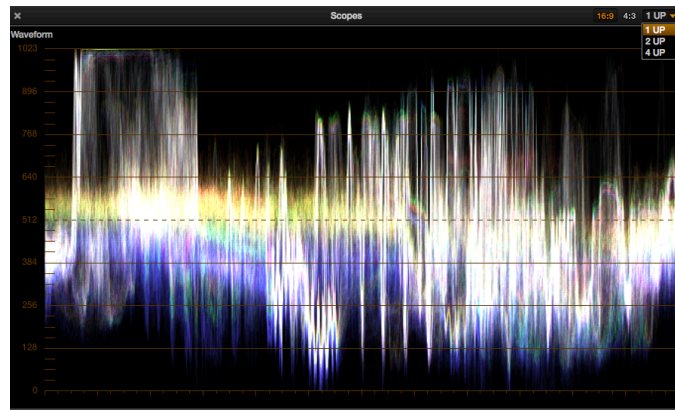


Pour modifier les noirs, déplacer la roue du **Lift Master** vers la gauche jusqu'à atteindre le **niveau 0 du Waveform**.



Remarque :

Pour votre information : **le Waveform** vous informe sur le signal vidéo. Le principe est simple vous devrez **ne pas dépasser les 100 mVolts et le 0 mVolt du signal**. Ce sont les normes pour une diffusion télévisuelle. Hors sur DaVinci on a une visualisation avec des mesures en 1023 et 0 ce qui correspond à un signal 10 bits.



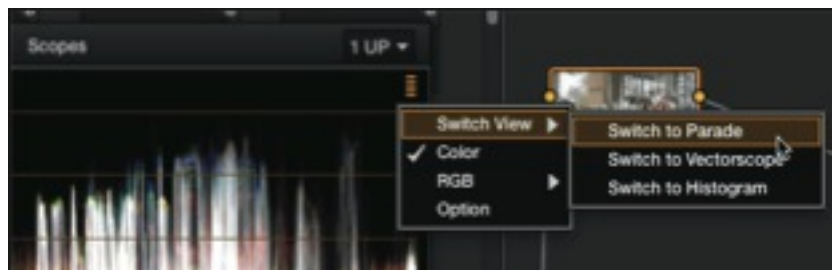
En déplaçant les noirs vers le 0 Volt, on augmente la distance entre les blancs et les noirs de l'image donc on augmente le **contraste de l'image**.

Pour mieux voir les différentes vues **des scopes**, vous pouvez en sélectionner un ou plus et travailler sur la **luminance de visualisation** de la fenêtre.

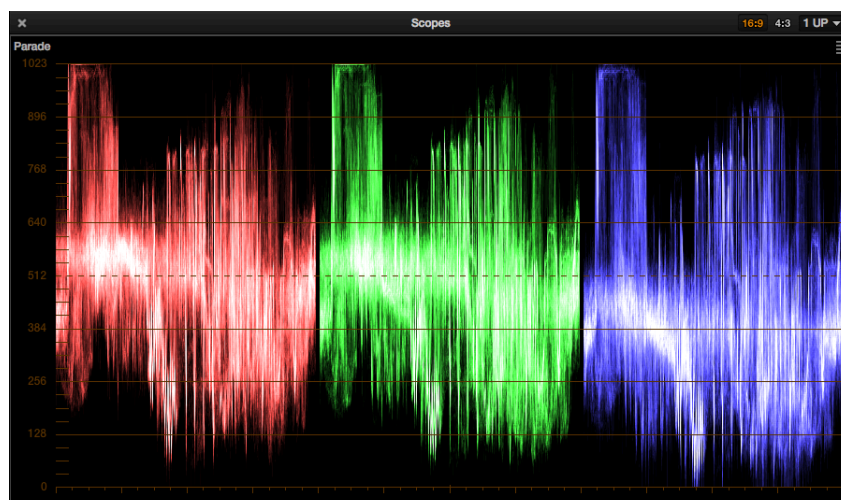
Près de la fenêtre de la **Parade RVB** vous avez un menu déroulant avec 1UP, 2UP ou 4UP. Choisissez 1UP.



Puis dans le **Pop menu** choisissez la fenêtre que vous souhaitez visualiser. Dans **Switch View > Switch to parade** ou une autre à vous de voir.



Maintenant vous avez une seule visualisation de la **fenêtre parade** :



Cette vue vous permettra de mieux appréhender les niveaux de couleur Rouge, Verte et bleu de votre image. Ici nous avons **une égalité entre les différentes composantes** de l'image ce qui est bon signe pour un bon réglage.

Si l'image de la **Parade RVB** vous semble trop forte ou trop faible vous pouvez contrôler sa **luminosité** dans le menu déroulant avec **Brightness** ou **Reference Level**.

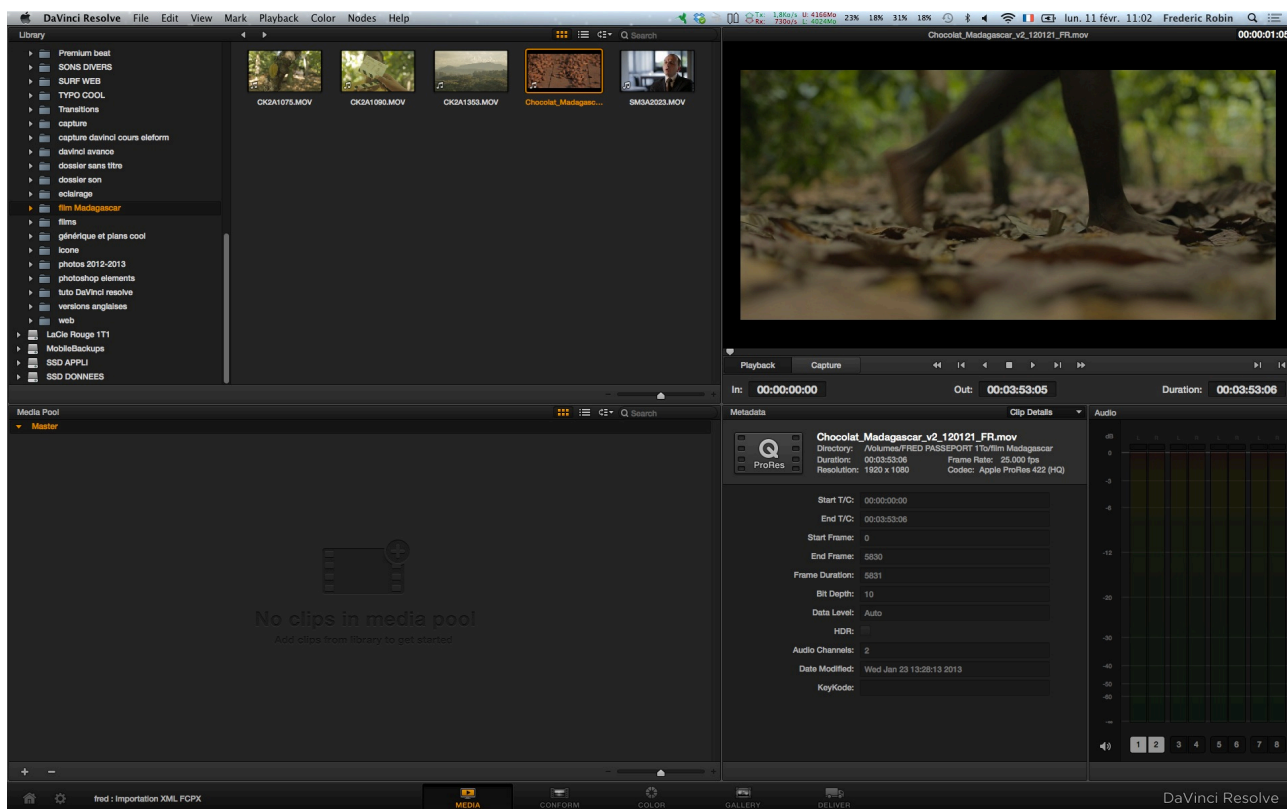
24. Travaillez avec Final Cut Pro X :

Une fois le montage fini dans un logiciel de montage, enregistrez un fichier Quicktime basse définition pour pouvoir comparez avec le fichier XML dans DaVinci.

Ouvrez le logiciel DaVinci Resolve 9 Lite.

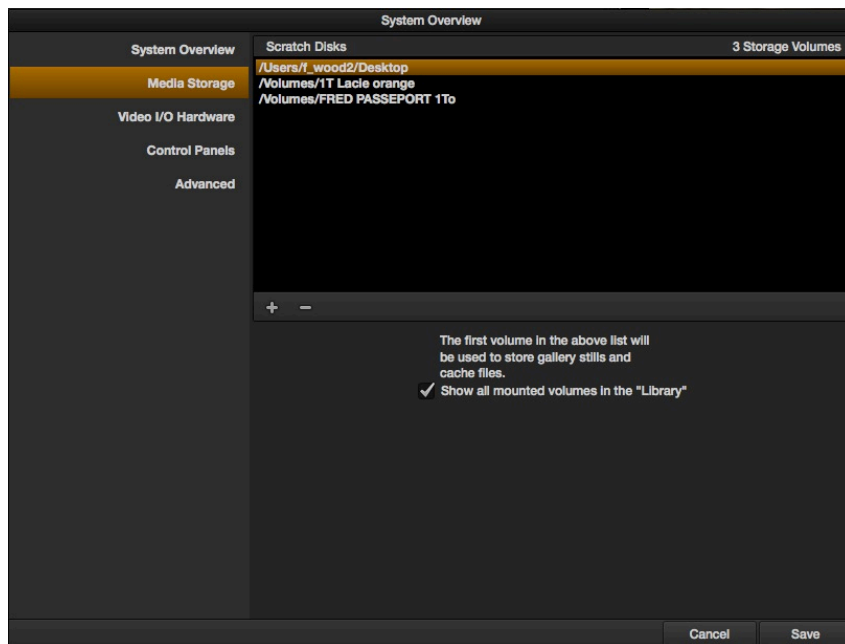
24.1 Préparer votre projet dans le Resolve :

Vérifiez vos «**Settings Projet**» et les disques connectés à votre logiciel.



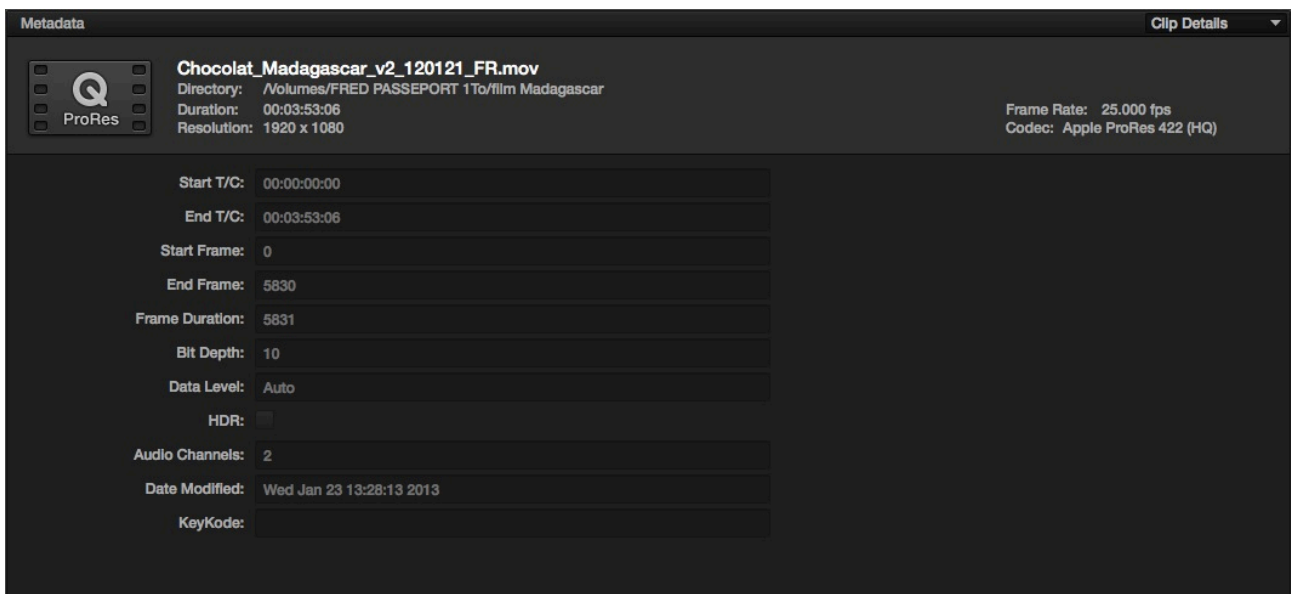
Lorsque le logiciel s'ouvre, on vérifie le format de nos images pour faire correspondre notre projet avec celui de DaVinci.

Notre montage source se trouve sur un disque externe que l'on a connecté au Resolve. Ouvrez les Préférences et vérifiez l'**onglet «Media Storage»** pour la suite du travail et notamment le stockage des rendus, l'exportation etc...



Sauvegardez la configuration avec **SAVE**.

Choisissez un média et regardez ces spécifications de format dans le panneau Metadata :



Notre fichier source nous indique :

- Son dossier d'origine
- Sa durée : 3'53"06
- Sa résolution : 1920x1080 (taille maximum de la version Lite)
- Sa fréquence : 25 im/sec
- Le codec : Apple Proress 422 HQ.

On va de suite vérifier les settings du projet car on ne pourra pas le changer par la suite de notre travail.

31. Conclusion :

DaVinci est un logiciel qui possède de nombreuses possibilités de trucage colorimétrique, nous n'avons pas abordé toutes les possibilités du programme. Notamment les notions de LUT, du traitement des formats RAW, des keyframing puissants, des notions de montage, de la gestion des métadonnées etc.... seront développés dans un autre PDF qui viendra dans l'année dans une deuxième version «**Technique avancé**».

Vos questions dans le forum du site de Video Effects Prod : [lien de la page](#).

Si vous rencontrez **des erreurs dans le PDF**, je serais ravi de les rectifier et de vous faire parvenir une nouvelle version avec les modifications.

N'hésitez pas à me contacter sur le mail motionapple@gmail.com seulement dans le cas de mauvaise rédaction ou de correction, pour tout autre question sur le fonctionnement du logiciel, **rendez vous sur le forum**.

A bientôt sur le site....

Frédéric Robin
Video Effects Prod