

# ADOBE® SPEEDGRADE™

## Aide et didacticiels

*Il se peut que certains liens renvoient vers du contenu en anglais uniquement.*

# Didacticiels de prise en main

Pour en savoir plus, nous vous recommandons de consulter les ressources suivantes en ligne.

## [Adobe SpeedGrade CS6 / Forum aux questions \(FAQ\)](#)

Dépannage (14 mai 2012)

## [Qu'est-ce que SpeedGrade ?](#)

Video2Brain (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

## [Nouveautés d'Adobe SpeedGrade CS6](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

## [Conseils et astuces sur l'utilisation d'Adobe SpeedGrade CS6](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

# Flux de production de base

---

## Chargement du métrage

## Étalonnage colorimétrique

## Rendu du contenu

## Outils spéciaux et flux de production

## Rubriques connexes

Le flux de production SpeedGrade se compose de trois étapes : chargement du métrage, étalonnage colorimétrique et rendu du contenu finalisé.

Utilisez les vues suivantes afin d'exécuter le flux de production :

- Vue Bureau pour le chargement du métrage
- Vue Moniteur pour l'étalonnage colorimétrique
- Vue Sortie pour le rendu du projet finalisé

Chaque vue est accessible à partir d'un onglet en haut de la fenêtre de l'application SpeedGrade CS6.

---

## Chargement du métrage

[En haut](#)

1. Localisez le contenu dans la vue Bureau. À l'aide de l'explorateur de dossiers sur le côté gauche, naviguez jusqu'au dossier où se trouve votre contenu. Des miniatures des éléments s'affichent en mode Bureau.

Si vous avez de nombreux éléments, vous pouvez les gérer comme suit :

- Tri par ordre alphabétique.
  - Tri par plage de codes temporels, résolution ou date de modification.
  - Filtrage pour afficher uniquement certains types de fichiers.
  - Recherche de noms de fichiers ou d'extensions spécifiques.
2. Ajoutez des éléments au montage en double-cliquant dessus ou en les faisant glisser vers le montage.
    - Faites glisser les éléments par leurs poignées pour les repositionner sur le montage.
    - Définissez des points d'entrée et de sortie et permutez entre les vues Montage au fur et à mesure que vous révisez le contenu ou étalonnez les couleurs.
    - Vous pouvez ajouter jusqu'à neuf têtes de lecture distinctes. Reportez-vous à la rubrique Comparaison de plans avec plusieurs têtes de lecture.
  3. Si vous le souhaitez, chargez des lignes de montage sur le montage. Reportez-vous à la rubrique Étalonnage colorimétrique d'une séquence.
    - Pour ajouter une ligne de montage, double-cliquez dessus dans la vue Bureau.
    - Pour ajouter des éléments à la ligne de montage, choisissez Bandes dans le panneau Montage, puis cliquez sur le bouton Charger depuis bureau.

---

## Étalonnage colorimétrique

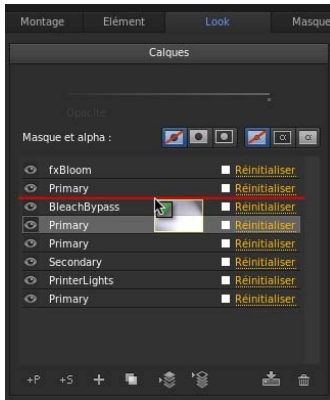
[En haut](#)

1. Corrigez les couleurs pour équilibrer les noirs et les blancs et correspondre aux prises de vue. Reportez-vous à la rubrique Étalonnage colorimétrique d'un élément.
  - Réglez les couleurs primaires sur l'ensemble de l'image, les tons foncés, les tons moyens ou les tons clairs.
  - Choisissez des plages de couleur pour le réglage des couleurs secondaires.
  - Utilisez la forme d'onde, l'histogramme et le vectroscope pour obtenir des réglages de couleurs précis, tels que l'équilibrage des noirs et des tons clairs.



2. Appliquez des effets, des filtres filmiques et des masques pour des looks plus créatifs.

- Ajoutez de nouvelles couches d'étalonnage à votre look.
- Appliquez des masques sur des calques individuels, par exemple pour créer une vignette.
- Ajoutez un nombre illimité de calques et organisez-les selon vos besoins. Les modifications sont appliquées de façon non destructrice.
- Chaque calque possède son propre curseur d'opacité, qui vous permet de régler son influence sur l'ensemble du look.

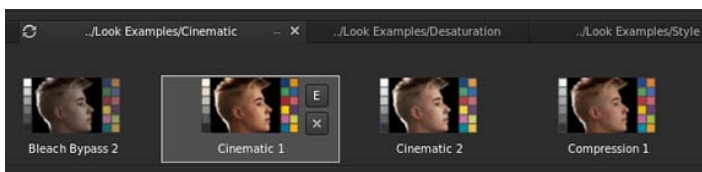


3. Animez les masques ou les étalonnages en fonction des mouvements et des changements de lumière dans vos images.

- Ajoutez des images-clés à vos masques ou pistes d'étalonnage.
- Réglez les masques ou l'étalonnage au niveau des images-clés.
- SpeedGrade CS6 anime les transitions de manière fluide entre les images-clés.

4. Enregistrez les étalonnages comme des fichiers look et appliquez-les au métrage. Pour appliquer un look au métrage, sélectionnez le métrage, puis cliquez sur le fichier look.

- Le fichier conserve tous les calques et paramètres de l'étalonnage.
- Cliquez sur un fichier look pour l'appliquer au métrage sélectionné sur le montage.
- Modifiez les fichiers look existants dans le panneau Look.
- Exportez les fichiers look sous forme de tables de correspondance pour les utiliser dans d'autres applications ou périphériques.



5. Lorsque vous travaillez sur un projet, enregistrez votre montage, y compris les éléments et paramètres d'étalonnage, en tant que projet SpeedGrade CS6.

Appuyez sur les touches Ctrl+S (Windows) ou Cmd+S (Mac) pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer le montage sous.

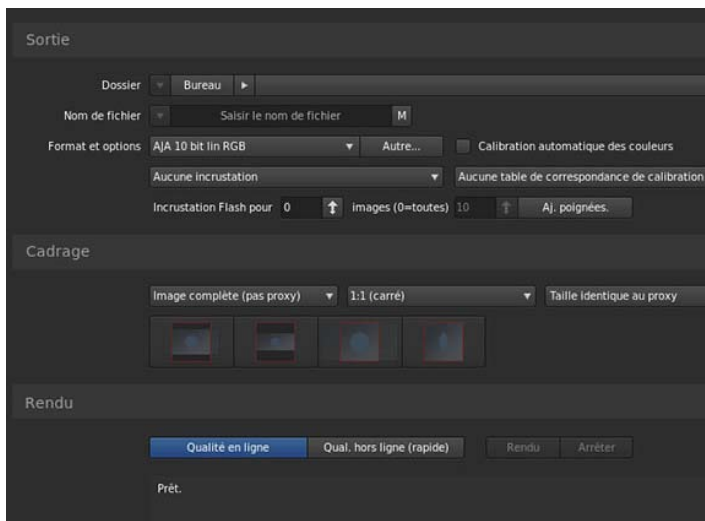
Pour obtenir de l'aide et des didacticiels, reportez-vous à la rubrique Etalonnage colorimétrique.

## Rendu du contenu

[En haut](#)

Effectuez le rendu du contenu pour créer des rushes numériques pour révision, un support intermédiaire pour montage hors ligne ou des copies pour livraison finale.

1. Commencez par le contenu que vous souhaitez rendre sur le montage et cliquez sur l'onglet Sortie pour afficher le panneau correspondant.



2. Appliquez des paramètres à votre rendu du haut vers le bas du panneau.

- Sélectionnez un emplacement et créez un nom de fichier pour le contenu rendu.
- Sélectionnez le format de sortie et si vous souhaitez inclure des informations d'incrustation. Reportez-vous à la rubrique Affichage des informations d'incrustation sur les images.
- Sélectionnez Qualité en ligne pour les copies définitives ou Qualité hors ligne pour les rushes et les supports intermédiaires.

---

## Outils spéciaux et flux de production

[En haut](#)

**Espaces colorimétriques** Utilisez les paramètres par défaut de l'espace colorimétrique pour différents formats de fichier dans le panneau Montage.

**Correspondance automatique des caméras** Calibrez automatiquement les caméras à l'aide des essais de prise de vue des codes de couleur Macbeth.

**Panoramique et balayage** Ajoutez à vos éléments des pistes « pan & scan » (panoramique et balayage) pour recadrer le contenu.

**Recadrage** Redimensionnez les images à l'aide de l'outil Recadrage.

**Qualité dynamique** Utilisez la qualité dynamique afin d'adapter l'affichage pour différentes résolutions d'écran.

**Rapport largeur/hauteur** Utilisez l'outil Rapport L/H pour afficher le contenu anamorphique avec un rapport 1:1.

**Incrustation** Activez ou désactivez l'outil Incrustation pour afficher ou masquer les informations de fichier dans les images. Reportez-vous à la rubrique Affichage des informations d'incrustation sur les images.

**Paramètres de format par défaut pour Alexa et RED** Sélectionnez les paramètres de format Alexa ou RED dans l'onglet Valeurs par défaut du format du panneau Montage.

**Stéréoscopique** Activez les outils de stéréo en cochant la case Stéréo dans le panneau Configuration de montage. Consultez [Flux de travaux stéréoscopiques dans Adobe SpeedGrade CS6](#) (vidéo Adobe TV).

**Détection des scènes** Utilisez la détection des scènes pour identifier les changements de scène dans les documents archivés. Consultez Détection de changements de scène (Article d'aide) ou [Utilisation de la détection de changement de scène dans Adobe SpeedGrade CS6](#) (vidéo Adobe TV).

**Consolider les bandes** Créez des copies des éléments utilisés dans votre projet pour enregistrer un espace de stockage actif.

**Enregistrer la ligne de montage** Exportez une ligne de montage à partir d'un projet SpeedGrade CS6.

**Annotations** Annotez vos éléments ou chaque image individuelle.

**Pistes audio** Ajoutez des pistes audio à votre métrage à partir du Bureau.

---

[En haut](#)

## Rubriques connexes

- Etalonnage colorimétrique d'un élément
- Etalonnage colorimétrique d'une séquence

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Démarrage rapide de SpeedGrade : étalonnage colorimétrique d'un élément

## Sélection d'un élément

### Étalonnage des couleurs primaires

### Étalonnage des couleurs secondaires

### Rendu d'un élément étalonné

Pour charger une ligne de montage et procéder à l'étalonnage colorimétrique d'une séquence, reportez-vous à la rubrique Etalonnage colorimétrique d'une séquence.

## Sélection d'un élément

[En haut](#)

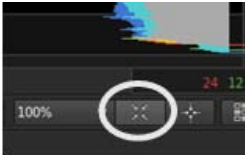
1. Dans SpeedGrade, sélectionnez un dossier contenant les éléments vidéo à l'aide du navigateur de fichiers dans le coin supérieur gauche de l'interface utilisateur.

La fenêtre du bureau présente des versions miniatures du contenu du dossier sélectionné.

 Pour filtrer les vignettes par type de fichier, sélectionnez *Tous les fichiers* dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez un type de fichier.

2. Placez un élément sur le montage en double-cliquant dessus sur le Bureau.
3. Cliquez sur l'onglet *Moniteur* dans l'angle supérieur gauche pour visualiser l'image.

 La taille d'affichage par défaut est 100 %. Pour adapter l'image à la taille du moniteur, cliquez sur le bouton *Zoom* pour ajuster au-dessous de la fenêtre d'étendue sur le côté droit de l'interface.

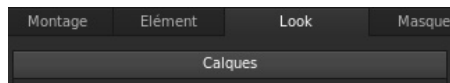


## Étalonnage des couleurs primaires

[En haut](#)

Apportez des modifications colorimétriques de base (température, point blanc, point noir, etc.), à l'image entière. Les modifications s'appliquent à un calque des couleurs primaires.

Accédez tout d'abord aux options d'étalonnage en cliquant sur l'onglet *Look* dans le coin inférieur gauche, sous le montage.



Appliquez l'étalonnage des couleurs primaires comme suit :

- Apportez des modifications globales à l'élément à l'aide des outils *Saturation*, *Pivot*, *Contraste*, *Température des couleurs*, *Magenta* et *Saturation de sortie*, situés dans la partie supérieure.
- Modifiez les valeurs de couleur et de luminance dans les zones de tons foncés, clairs et moyens de l'image à l'aide de la roue des couleurs.



💡 Appuyez sur la touche zéro (0) du pavé numérique afin d'activer et de désactiver l'étalonnage pour un rapide aperçu avant et après.

## Etalonnage des couleurs secondaires

[En haut](#)

Effectuez des réglages ciblés pour une plage de teintes spécifique de l'image. Les modifications s'appliquent à un calque des couleurs secondaires.

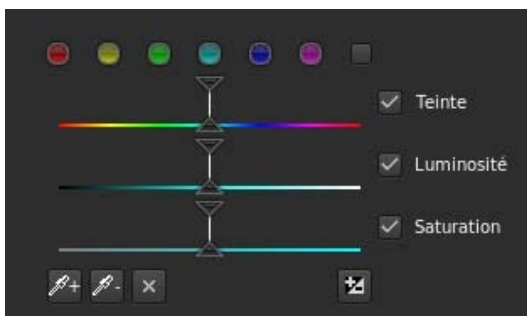
1. Accédez aux outils d'étalonnage des couleurs secondaires en sélectionnant l'icône +S dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Calques.



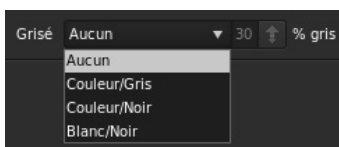
2. Sélectionnez une plage de teintes comme suit :

- Sélectionnez une option de teinte prédéfinie en cliquant sur l'un des boutons colorés le long de la partie supérieure de l'outil de sélection Teinte.
- Echantillonnez une plage de teintes en cliquant sur l'outil pipette avec l'icône +, puis faites glisser la souris pour sélectionner une portion de l'image dans la fenêtre Moniteur.

💡 Il vous faudra peut-être redimensionner la bordure inférieure de la fenêtre du bureau pour voir les outils pipette. Pour redimensionner la fenêtre, utilisez l'outil de redimensionnement par déplacement situé au bas et au centre du montage.



3. Affichez la partie de l'image ciblée par la sélection de plage de teintes en sélectionnant une option dans le menu Grisé dans le coin supérieur droit de l'onglet Look.



4. Ajustez et affinez la sélection à l'aide des triangles supérieurs des curseurs. Ajustez le retrait à l'aide des triangles inférieurs des curseurs.
5. Apportez des corrections secondaires à l'aide des roues de décalage et de contrôle du gain au centre de la fenêtre Look.
6. Adoucissez et fusionnez les corrections secondaires à l'aide des curseurs Débruitage et Flou sur le côté droit de la fenêtre Look.

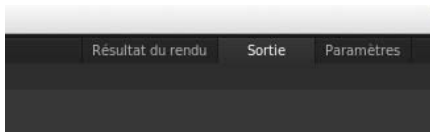


7. Une fois les corrections secondaires apportées, définissez Grisé sur Aucun.

[En haut](#)

## Rendu d'un élément étalonné

1. Cliquez sur l'onglet Sortie dans le coin supérieur droit pour ouvrir le moteur de rendu des métadonnées.



2. Cliquez sur le menu Bureau et sélectionnez un dossier de destination.


3. Nommez le fichier de rendu dans la zone de texte Nom de fichier.

4. Dans le champ Format et options, sélectionnez le format du fichier de sortie pour le rendu.

Si la préconfiguration de votre choix n'existe pas, créez-en une en cliquant sur Autre.

5. Cliquez sur Qualité en ligne dans la section Rendu.

6. Cliquez sur Rendu.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Démarrage rapide : étalonnage colorimétrique d'une séquence

Le flux de production de l'étalonnage colorimétrique d'une séquence comprend les étapes suivantes :

[Chargement d'une ligne de montage](#)

[Reconnexion des éléments source dans les bandes](#)

[Création d'un élément d'étalonnage](#)

[Etalonnages colorimétriques sur un élément d'étalonnage](#)

[Application d'un élément d'étalonnage sur d'autres éléments vidéo](#)

[Rendu d'une séquence étalonnée](#)

---

## Chargement d'une ligne de montage

[En haut](#)

Les lignes de montage (EDL) sont des documents de métadonnées utilisés pour migrer les montages de projet à partir d'outils d'édition tels qu'Adobe Premiere Pro vers des outils de post-production tels que SpeedGrade.

**Conseil** : avant de commencer, placez les éléments source et le fichier de ligne de montage dans un même dossier. Cette organisation accélère le processus et le rend plus efficace.

1. Dans SpeedGrade, sélectionnez le dossier contenant le fichier de ligne de montage à l'aide du navigateur de fichiers dans le coin supérieur gauche de l'interface utilisateur.
2. Double-cliquez sur le fichier de ligne de montage pour le charger.

**Conseil** : si les vignettes sont trop nombreuses, vous pouvez les filtrer pour les fichiers de ligne de montage en sélectionnant l'option de ligne de montage dans le menu Tous les fichiers dans l'angle supérieur droit.

SpeedGrade place les vignettes d'espace réservé dans la piste vidéo et dans le panneau Bandes. Le panneau Bandes se trouve sur l'onglet Montage dans l'angle inférieur gauche de l'écran.

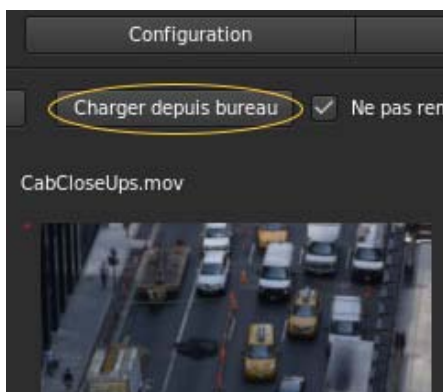
---

## Reconnexion des éléments source dans les bandes

[En haut](#)

Le panneau Bandes présente une vue d'ensemble des bandes de la ligne de montage. Lorsque vous chargez une ligne de montage, SpeedGrade insère les vignettes d'espace réservé dans le panneau Bandes. Reconnectez les éléments source aux vignettes d'espace réservé dans le panneau Bandes comme suit.

1. Si ce n'est pas déjà fait, affichez les éléments source dans la fenêtre Bureau en sélectionnant le dossier qui les contient.
2. Filtrez les vignettes pour le type des éléments source. Exemple : des animations QuickTime.
3. Cliquez sur l'onglet Montage, puis sur le panneau Bandes pour afficher les espaces réservés des éléments source.
4. Reconnectez les éléments source aux vignettes en cliquant sur l'option Charger à partir du bureau. SpeedGrade reconnecte les éléments source sur le Bureau et la piste vidéo.



## Création d'un élément d'étalonnage

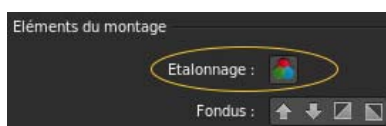
Lors de l'étalonnage colorimétrique d'une séquence, utilisez un **élément d'étalonnage** non destructif associé aux éléments vidéo de la séquence. N'étalonnez pas directement les éléments vidéo. L'élément d'étalonnage peut être enregistré, déplacé et appliqué à plusieurs éléments vidéo. Les éléments d'étalonnage sont gérés dans le montage, dans une piste d'étalonnage au-dessus de la piste vidéo.

Pour créer un élément d'étalonnage, cliquez sur le bouton Configuration de l'onglet Montage et procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour créer une série d'éléments d'étalonnage dans la piste d'étalonnage, cliquez sur le bouton Extraire les éléments d'étalonnage dans la troisième colonne de la fenêtre de configuration.



- Pour créer un élément d'étalonnage pour un seul élément vidéo, faites glisser l'outil Elément d'étalonnage dans la piste d'étalonnage au-dessus de l'élément cible.



- Pour ajouter des éléments d'étalonnage pour tous les éléments vidéo de la piste vidéo, faites glisser l'outil Elément d'étalonnage sur un élément vidéo de la piste vidéo.

## Étalonnages colorimétriques sur un élément d'étalonnage

1. Sélectionnez un élément d'étalonnage dans le montage, et non pas un élément vidéo.
2. Appliquez les étalonnages colorimétriques sur l'élément d'étalonnage sélectionné. Pour plus d'informations sur l'étalonnage, reportez-vous à la rubrique Etalonnage colorimétrique d'un élément.

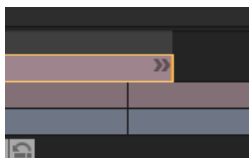
L'étalonnage s'applique sur tous les éléments vidéo partageant l'élément d'étalonnage.

**Conseil** : comparez les éléments vidéo pour la correspondance plan par plan des couleurs à l'aide de plusieurs têtes de lecture. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique Comparaison de plans avec plusieurs têtes de lecture.

## Application d'un élément d'étalonnage sur d'autres éléments vidéo

Vous pouvez appliquer un look à d'autres éléments vidéo du montage.

1. Faites glisser l'outil Elément d'étalonnage de l'onglet Montage dans la piste d'étalonnage au-dessus d'un élément vidéo.
2. Faites glisser le côté droit d'un élément d'étalonnage pour couvrir plusieurs éléments.



Les échelons de l'élément d'étalonnage s'appliquent à tous les éléments vidéo du dessous.

## Rendu d'une séquence étalonnée

1. Cliquez sur l'onglet Sortie dans le coin supérieur droit pour ouvrir le moteur de rendu des métadonnées.
2. Cliquez sur le menu Bureau et sélectionnez un dossier de destination.
3. Nommez le fichier de rendu dans la zone de texte Nom de fichier.

4. Dans le champ Format et options, sélectionnez le format du fichier de sortie pour le rendu.
5. Cliquez sur Qualité en ligne dans l'onglet Rendu.
6. Cliquez sur Rendu.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Processus d'Adobe Premiere Pro et de SpeedGrade

---

## Processus généraux de montage et d'étalonnage Processus de montage et d'étalonnage hors ligne

Le processus d'étalonnage des couleurs constitue généralement la dernière phase du processus de post-production. Si vous travaillez avec des données haute résolution ou des fichiers RAW, vous pouvez commencer votre flux de production en créant des fichiers proxy plus petits dans SpeedGrade pour le montage hors ligne dans Adobe Premiere Pro. Une fois le montage terminé, vous pouvez relier les modifications au matériel source dans SpeedGrade pour l'étalonnage et la finition.

---


## Processus généraux de montage et d'étalonnage

[En haut](#)

1. Procédez au montage dans Adobe Premiere Pro.
2. Envoyez le métrage à SpeedGrade comme suit :
  - Si vous utilisez des fichiers compressés, sélectionnez Fichier > Envoyer vers Adobe SpeedGrade. Adobe Premiere Pro restitue une séquence DPX et l'ouvre dans SpeedGrade.

**Remarque :** puisqu'une séquence DPX est créée, cette option est plus adaptée pour les projets plus courts où les images sont verrouillées et prêtes pour la finition.

  - Si vous utilisez des fichiers RAW ou un projet plus conséquent, exportez une ligne de montage. Voir [Exportation d'un projet en tant que fichier EDL](#) dans l'Aide d'Adobe Premiere Pro.
3. Chargez les données dans SpeedGrade et corrigez les couleurs.
4. Procédez au rendu au format de fichier de sortie final.
5. Restituez une séquence DPX pour le stockage.

 Vous pouvez également importer la séquence DPX dans Premiere Pro pour le travail de finition (ajout de titres et du son final, par exemple), puis l'exporter dans une piste principale finale. L'importation d'une séquence DPX non compressée conserve la qualité en cas de réexportation à partir d'Adobe Premiere Pro.

---


## Processus de montage et d'étalonnage hors ligne

[En haut](#)

Le flux de production hors ligne s'avère utile lors de l'utilisation de matériel à haute résolution ou de fichiers RAW.

1. Chargez le métrage source dans SpeedGrade.
2. Appliquez les éventuelles corrections de base aux couleurs de lumière.
3. Restituez les proxies. Voir [Création de fichiers proxy en vue du montage hors ligne](#).
4. Importez les proxies dans Adobe Premiere Pro et modifiez le métrage.
5. Exportez une ligne de montage à partir d'Adobe Premiere Pro. Voir [Exportation d'un projet en tant que fichier EDL](#) dans l'Aide d'Adobe Premiere Pro.
6. Dans SpeedGrade, utilisez la ligne de montage pour relier les fichiers sources. Voir [Uniformisation des lignes de montage – Procédure pour plusieurs éléments](#).
7. Appliquez les dernières corrections de couleurs au métrage source en haute résolution.
8. Restituez le format de fichier pour la sortie.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Espace de travail

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

# Principes de base du Bureau

---

## Afficher ou masquer la vue Bureau

### Accéder à un dossier

### Filtrer les fichiers de la vue Bureau

### Actualiser la vue Bureau

Utilisez la vue Bureau pour rechercher et charger du métrage. Vous pouvez accéder à des dossiers contenant des séquences d'images, des fichiers vidéo ou des fichiers au format RAW. Les miniatures des fichiers s'affichent dans la vue Bureau.

---

## Afficher ou masquer la vue Bureau

[En haut](#)

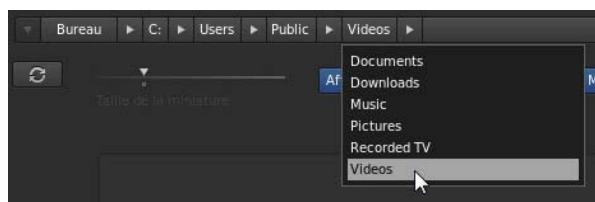
Appuyez sur la touche D.

---

## Accéder à un dossier

[En haut](#)

Pour accéder à un dossier de votre disque dur ou du réseau, utilisez le chemin de navigation (ou fil d'Ariane) situé en haut de l'écran.



Navigation à l'aide du fil d'Ariane

Vous pouvez également accéder à un dossier à l'aide de l'explorateur de fichiers situé dans la partie gauche de la fenêtre.

 Vous pouvez régler la taille des miniatures en faisant glisser le curseur Taille de la miniature.

## Liens connexes

---

## Filtrer les fichiers de la vue Bureau

[En haut](#)

Si vous disposez d'un nombre important de fichiers, vous pouvez les filtrer afin de n'afficher que ceux qui portent une extension spécifique ou qui commencent par certains caractères.

- Pour afficher ou masquer des fichiers, indiquez les critères de filtrage dans la zone de texte située dans le coin supérieur droit. Utilisez l'astérisque (\*) comme caractère générique.


Ainsi, pour afficher uniquement les fichiers portant l'extension R3D, entrez **\*.R3D**.

---

## Actualiser la vue Bureau

[En haut](#)

Cliquez sur le bouton Actualiser. L'actualisation de la vue se révèle utile si vous avez mis à jour des fichiers alors que SpeedGrade était en cours d'exécution.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Principes de base du montage

[Tête de lecture](#)

[Pistes](#)

[Gérer les pistes](#)

[Lire une partie du montage](#)

[Naviguer dans le montage](#)

[Zoomer sur le montage](#)

[Changer la vue du montage](#)

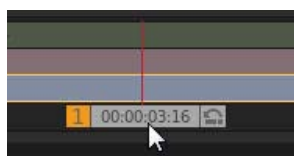
[Supprimer le montage](#)

## Tête de lecture

[En haut](#)

La tête de lecture affiche une image sur le Moniteur en n'importe quel point du montage.

- Faites glisser la tête de lecture pour la déplacer le long du montage.



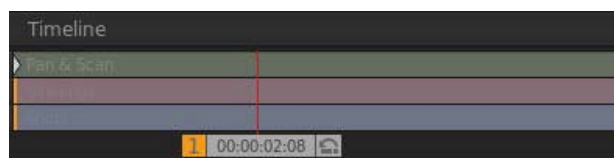
Contrôleur de tête de lecture

Pour afficher plusieurs images à la fois, créez d'autres têtes de lecture. Disposer de plusieurs têtes de lecture se révèle particulièrement utile pour comparer différentes parties du même plan ou de la même scène. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Comparer des images avec plusieurs têtes de lecture.

## Pistes

[En haut](#)

Vous pouvez ajouter des pistes au montage pour générer des calques en vue de l'étalonnage, ajouter de l'audio au projet ou régler le cadrage avec Pan & Scan.



Plusieurs pistes

Vous pouvez ajouter les pistes suivantes au montage :

**Métrage** Piste bleue. Pour ajouter un métrage au montage, reportez-vous à la section Sélection d'un élément.

**Etalonnage** Piste rouge. Pour ajouter une piste d'étalonnage, reportez-vous à la section Création d'un élément d'étalonnage.

**Audio** Piste de couleur vert uni. Pour ajouter une piste audio, ouvrez le Bureau, recherchez le fichier audio (WAV ou AIFF), puis faites-le glisser sur le montage. Répétez cette opération avec des fichiers audio supplémentaires.

Pour modifier les valeurs de la sortie audio, telles que la fréquence de mixage, sélectionnez Paramètres > Son. Le menu Paramètres est situé dans le coin supérieur droit de l'espace de travail de SpeedGrade.

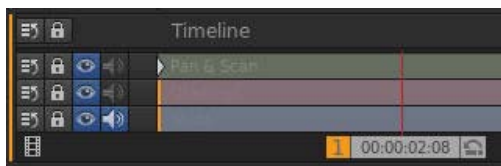
**Pan & scan** Piste verte transparente. Pour ajouter une piste « pan & scan », reportez-vous à la section Créer une piste « pan & scan ».

## Gérer des pistes

[En haut](#)

Vous pouvez utiliser les outils situés à gauche de chaque piste pour en effectuer la gestion.





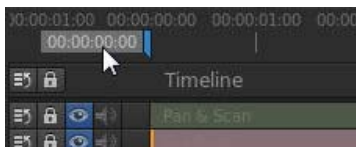
Icônes de déplacement, de verrouillage et Œil

- Pour afficher ou masquer la piste, cliquez sur l'icône représentant un œil.
- Pour verrouiller ou déverrouiller la piste, cliquez sur l'icône représentant un verrou.
- Pour supprimer la piste, cliquez sur l'icône de déplacement et faites glisser la piste en dehors du montage.

## Lire une partie du montage

[En haut](#)

Indiquez la partie du montage que vous souhaitez lire en repositionnant les points d'entrée et de sortie. Les deux points sont situés au-dessus des pistes, à l'une des extrémités de l'élément ou de la liste de lecture.




Point d'entrée

**Remarque :** Contrairement à Adobe Premiere Pro, les points d'entrée et de sortie ne sont pas utilisés pour modifier des éléments dans SpeedGrade. Ils servent à contrôler la lecture.

Effectuez l'une des opérations suivantes pour repositionner les points d'entrée et de sortie :

- Faites glisser les points d'entrée et de sortie le long du montage.
- Maintenez la touche Maj enfoncée pour faire glisser les deux points ensemble.
- Cliquez sur le point d'entrée ou de sortie en maintenant la touche Ctrl enfoncée pour rétablir sa position par défaut.
- Double-cliquez sur un élément pour définir les points sur le début et sur la fin de l'élément en question. Double-cliquez à nouveau pour définir les points sur le début et la fin du montage.

 Vous pouvez également double-cliquer sur l'icône du point d'entrée ou de sortie et indiquer un numéro d'image.

## Naviguer dans le montage

[En haut](#)

Si votre montage comporte plusieurs éléments ou pistes, vous pouvez passer de l'un(e) à l'autre. Le panneau SpeedGrade sélectionné change lorsque vous passez d'une piste à une autre. Par exemple, lorsque vous basculez vers une piste d'étalonnage, le panneau Look s'ouvre. Le panneau Pan & Scan s'ouvre lorsque vous basculez vers une piste de ce type.

Résultat	Windows	Mac OS
Atteindre l'élément suivant	Ctrl+Maj+Flèche droite	Cmd+Maj+Flèche droite
Revenir à l'élément précédent	Ctrl+Maj+Flèche gauche	Cmd+Maj+Flèche gauche
Passer à la piste supérieure	Ctrl+Maj+Flèche haut	Cmd+Maj+Flèche haut
Passer à la piste inférieure	Ctrl+Maj+Flèche bas	Cmd+Maj+Flèche bas

## Liens connexes

## Zoomer sur le montage

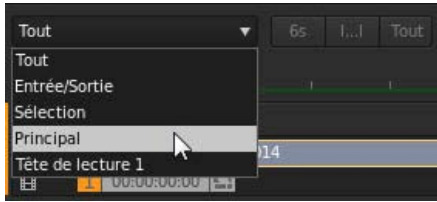
[En haut](#)

1. Sélectionnez la vue Montage principal dans le menu Afficher situé dans le coin supérieur gauche du montage.
2. Appuyez sur Ctrl+Molette de défilement de la souris.

**Remarque :** le zoom fonctionne uniquement dans la vue Principal ou Tête de lecture du montage. Reportez-vous à la section [Changer la vue Montage](#).

## Changer la vue Montage

Vous pouvez définir la vue Montage à l'aide du menu situé dans le coin supérieur gauche du montage.



*Vues du montage*

**Toutes** Affiche l'ensemble du contenu et des têtes de lecture du montage.

**Entrée/Sortie** Affiche tout le contenu entre les points d'entrée et de sortie.

**Sélectionné** Affiche tout le contenu de la piste sélectionnée.

**Principal** Maintient le centrage du montage sur la tête de lecture principale. Le contrôleur de tête de lecture accompagné d'une zone numérique orange sur le montage correspond à la tête de lecture principale.

**Tête de lecture** Maintient le centrage du montage sur la tête de lecture numérotée. Le numéro indiqué sur le contrôleur de tête de lecture identifie cette dernière.

---

## Supprimer le montage

Cliquez sur l'icône de suppression (X) sur le côté droit du montage et confirmez que vous souhaitez supprimer le montage.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Playback basics

---

- [Playback shortcuts](#)
- [Playback controls](#)
- [Playback indicators](#)
- [Change the base frame rate](#)
- [Change the playback frame rate](#)
- [Change the playback mode](#)

---

## Playback shortcuts

[To the top](#)

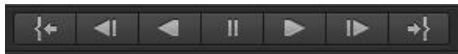
**Note:** Close the Desktop before playback (press D).

Result	Keyboard shortcut
Play forward	L
Play backward	J
Stop playback	K
Play/pause	Spacebar
Step forward or backward	Right or Left Arrow
Increase or decrease frame rate by 1 fps	Page Up or Page Down
Change playback mode	F6

---

## Playback controls

[To the top](#)



Playback controls from left to right:

- Go to in point
- Frame step backwards
- Play backwards
- Pause
- Play forward
- Frame step forward
- Go to out point

---

## Playback indicators

[To the top](#)



The playback indicators on the left side of the Timeline provide the following information, from left to right:

- The current base frame rate
- The playback frame rate
- The disk performance indicator
- The monitor performance indicator

The disk performance indicator turns red when one of the disks or the CPU cannot deliver real-time decoding at the desired playback speed.

The monitor performance indicator turns red when one of the following issues is detected:

- An issue with the real-time performance of the grading operations you apply to the clip
- A sync issue with your display device.

---

## Change the base frame rate

[To the top](#)

1. Select Settings > Playback.
2. Enter a new base frame rate.

**Note:** The Timeline timecode values reflect your base frame rate setting.

---

## Change the playback frame rate

[To the top](#)

Press the Page Up or Page Down key to increase or decrease the frame rate by 1 frame per second.

---

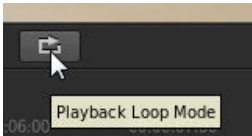
## Change the playback mode

[To the top](#)


SpeedGrade has three playback modes:

- Single run
- Ping pong
- Loop (default)

To switch modes, press F6 or use the Playback Mode button next to the playback controls.



---

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

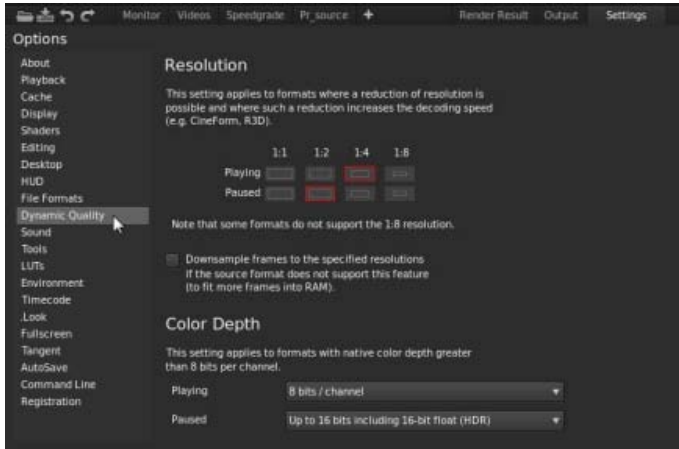
[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

# Adjust the display resolution for playback

SpeedGrade dynamically adjusts the quality of video to ensure smooth playback on computers with less capable graphic cards or CPUs. To optimize performance, you can set the quality settings for the image both during playback and when paused.

💡 *Test the performance of your system during playback and then adjust the settings accordingly.*

1. Click the Settings menu on the upper-right corner of the screen, and then select the Dynamic Quality option.




2. Select a lower resolution for playback, such as 1:2 (half the resolution of the source material) or lower.

3. Set the resolution for paused images.

**Note:** Use the paused image resolution to see more image detail. Set it as high or higher than the selected playback resolution.

4. If working with formats that have a native color depth greater than 8 bits per channel, you can set the color depth for playback and paused images as well.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

# Comparer des images avec plusieurs têtes de lecture

## Création d'une autre tête de lecture

### Sélectionner une tête de lecture principale

### Régler l'intervalle entre les têtes de lecture

### Suppression d'une tête de lecture

### Travail en mode d'écran fractionné

### Raccourcis clavier

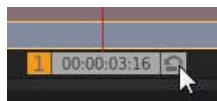
Utilisez plusieurs têtes de lecture pour comparer la correspondance des couleurs de plusieurs images.

## Création d'une autre tête de lecture

[En haut](#)

- Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée et faites glisser l'icône Déplacer la tête de lecture n'importe où sur le montage.

L'icône Déplacer la tête de lecture représente une flèche. Elle est située sur le côté droit du contrôleur de tête de lecture.



💡 Assurez-vous que l'icône Plus (+) verte apparaît sur le côté gauche du contrôleur de tête de lecture avant de relâcher le bouton de la souris.

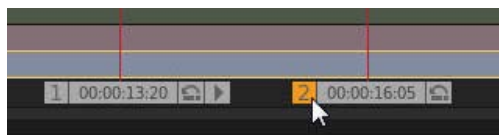
## Sélectionner une tête de lecture principale

[En haut](#)

Lors de l'utilisation de plusieurs têtes de lecture, sélectionnez une tête principale pour effectuer l'étalonnage et d'autres réglages.

- Cliquez sur le numéro de la tête de lecture pour en faire la tête principale.

Le numéro de la tête de lecture devient orange pour indiquer qu'elle est active.



## Régler l'intervalle entre les têtes de lecture

[En haut](#)

- Cliquez sur l'icône Déplacer la tête de lecture et placez-la à la position de votre choix sur le montage.

## Suppression d'une tête de lecture

[En haut](#)

- Cliquez sur l'icône Déplacer la tête de lecture et faites-la glisser hors du montage.

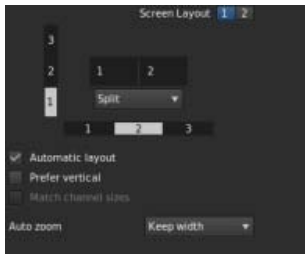
**Remarque :** assurez-vous que la tête de lecture n'est pas la tête principale. Si le numéro indiqué à gauche du contrôleur de tête de lecture est de couleur orange, cela signifie qu'il s'agit de la tête principale. Sélectionnez une autre tête de lecture principale en cliquant sur son numéro, puis supprimez la tête inactive.

## Travail en mode d'écran fractionné

[En haut](#)

Pour arranger la disposition de l'écran, cliquez sur le bouton Afficher dans l'onglet Montage et faites glisser les icônes dans le panneau Disposition

de l'écran.



Vous pouvez afficher jusqu'à neuf têtes de lecture en même temps. Si vous utilisez plus de neuf têtes de lecture, cliquez sur un numéro dans l'un des canaux pour sélectionner la tête de lecture à afficher.




## Raccourcis clavier

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Pour modifier le mode d'écran fractionné actif	F9	Cmd+F9
Pour modifier l'orientation horizontale ou verticale du mode d'écran fractionné.	F10	Cmd+F10
Pour inverser la position des couches du mode d'écran fractionné.	F11	Cmd+F11

**Remarque :** Les affectations de touches *F* par défaut doivent être désactivées sur les systèmes Mac OS. Dans les Préférences système, sélectionnez Clavier, puis le panneau Raccourcis clavier. Sélectionnez Expose et Spaces, puis désélectionnez les affectations de touches par défaut.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Configurer l'affichage double écran

---

## [Configuration double écran standard](#)

### [Configuration double écran avancée](#)

Vous pouvez utiliser une configuration double écran pour travailler dans Adobe SpeedGrade. L'espace de travail de SpeedGrade s'affiche alors sur un écran, tandis que le métrage s'affiche sur l'autre.

---

## Configuration double écran standard

[En haut](#)

Une configuration double écran standard utilise deux moniteurs connectés à deux sorties DVI ou DP de votre carte graphique.

1. Connectez les sorties DVI ou DP aux deux moniteurs.

**Conseil** : utilisez un moniteur ou un projecteur étalonné pour le moniteur destiné au métrage.

2. Dans SpeedGrade, cliquez sur Paramètres > Afficher et configurez les paramètres situés sous Taille de la fenêtre.

Les valeurs par défaut s'appliquent à deux écrans d'une résolution de 1920 x 1080. SpeedGrade s'affiche à gauche de l'écran du métrage.

3. Sélectionnez l'option Activer.

---

## Configuration double écran avancée

[En haut](#)

La configuration double écran standard utilise la technologie nVidia Quadro SDI pour permettre une sortie 10 et 12 bits en temps réel sur une interface SDI Single Link ou Dual Link. La configuration nVidia Quadro SDI nécessite un système d'exploitation Windows 7 64 bits.

1. Connectez la sortie DVI ou DisplayPort à l'écran que vous souhaitez utiliser pour l'espace de travail de SpeedGrade.
2. Utilisez une sortie SDI Single Link ou Dual Link de la carte nVidia SDI pour la connecter à des dispositifs de forme d'onde ou de contrôle externes et à votre moniteur de référence ou projecteur.
3. Dans SpeedGrade, sélectionnez Paramètres > Afficher.
4. Dans la section Sortie SDI, modifiez les paramètres de signal et de format en fonction des paramètres de format de sortie de votre choix.
5. Sélectionnez l'option Activer.


**FAQ** : *Combien de sorties du GPU nVidia est-il possible d'utiliser en parallèle ?*

Il n'est possible d'utiliser que deux sorties à la fois en parallèle. Le flux de la carte SDI est acheminé via le GPU Quadro et, par conséquent, utilise une sortie DVI ou DP. L'autre sortie peut être utilisée pour l'affichage de l'espace de travail. L'interface DisplayPort supplémentaire n'est pas active en parallèle.

**Conseil** : *association d'un écran de métrage local à une configuration de projection*

Pour fournir à l'opérateur un affichage local précis parallèlement à un autre système d'affichage ou de projection, une division du signal est recommandée sur la sortie SDI. Il s'agit de la méthode conseillée pour contrôler un signal au moyen de vectorscopes et de dispositifs de forme d'onde externes.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)



# Raccourcis clavier

[Raccourcis de l'application](#)

[Raccourcis de lecture](#)

[Raccourcis d'affichage Panoramique et Zoom](#)

[Raccourcis d'affichage de partage d'écran](#)

[Raccourcis de montage et de navigation](#)

[Raccourcis des points d'entrée et de sortie](#)

[Raccourcis d'étalonnage](#)

[Raccourcis du navigateur Look](#)

[Raccourcis de grisé](#)

[Raccourcis d'édition](#)

[Raccourcis des outils d'analyse](#)

[Raccourcis d'affichage des canaux](#)

[Raccourcis d'affichage stéréoscopique](#)

## Raccourcis des applications

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Afficher l'aide	F1	F1
Afficher ou masquer les panneaux d'étalonnage	P	P
Afficher ou masquer la fenêtre Paramètres	S	S
Afficher le Bureau	D	D
Enregistrer le montage	Ctrl + S	Cmd+S
Afficher ou masquer la fenêtre Rendu	Ctrl + R	Cmd+R
Fermer l'application	Alt+F4	Cmd+Q
Activer/Désactiver le mode Plein écran	Alt+Entrée ou F	Alt+Entrée ou F
Afficher ou masquer l'affichage Métadonnées	M	M
Fait passer la souris de l'affichage principal à l'affichage SDI (Windows)	Ctrl+Tabulation	
Reconnecter les panneaux CP200	Alt+F12	Alt+F12
Afficher ou masquer la fenêtre DVI double (basculer)	Maj+Ctrl+Alt+D	Maj+Ctrl+Alt+D
Afficher le navigateur de bobine	Ctrl+Alt+R	Cmd+Alt+R

## Raccourcis de lecture

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Lecture/Pause	Espace	Espace
Inverser la lecture	Maj+Espace	Maj+Espace
Reculer d'une image	Flèche gauche	Flèche gauche
Avancer d'une image	Flèche droite	Flèche droite
Réduire la fréquence d'images durant la lecture	Page suiv.	Page suiv.
Augmenter la fréquence d'images durant la lecture	Page préc.	Page préc.

Images doubles par seconde	Touche * du pavé numérique	Touche * du pavé numérique
Demi-images par seconde	Touche / du pavé numérique	Touche / du pavé numérique
Permuter entre les modes lecture simple, boucle et ping-pong	F6	F6
Inverser la séquence lorsque le point final est atteint (Miroir auto)	Ctrl+M	Cmd + M
Mettre en miroir horizontalement	Alt+M	Alt+M
Mettre en miroir verticalement	Maj+M	Maj+M
Effacer la mémoire (vider toutes les images)	Maj+Ctrl+F5	Maj+Cmd+F5
Recharger images modifiées à partir du disque	F5	F5
Lecture vers l'avant	L	L
Lecture vers l'arrière	J	J
Arrêt	K	K

## Raccourcis d'affichage Panoramique et Zoom

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Panoramique haut/bas	Maj+Flèche haut/bas	Maj+Flèche haut/bas
Panoramique gauche/droite	Maj+Flèche gauche/droite	Maj+Flèche gauche/droite
Réinitialiser le panoramique	Maj+Origine	Maj+Origine
Corresp. tailles couchés	Alt+Origine	Alt+Origine
Zoom avant/arrière	Touche +/- du pavé numérique	Touche +/- du pavé numérique
Zoom à 100 %	Maj+Ctrl+Origine	Maj+Cmd+Origine
Zoom pour ajuster	Ctrl+Origine	Cmd+Origine

## Raccourcis d'affichage de partage d'écran

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Modifier le mode de partage de l'écran	F9	Cmd+F9
Modifier l'orientation verticale ou horizontale de l'écran partagé	F10	Cmd+F10
Permuter les positions du canal dans l'écran partagé	F11	Cmd+F11

**Remarque :** Les affectations de touches F par défaut doivent être désactivées sur les systèmes Mac OS. Dans les Préférences Système, sélectionnez Clavier, puis le panneau Raccourcis clavier. Sélectionnez Expose et Spaces, puis désélectionnez les affectations de touches.

## Raccourcis de montage et de navigation

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Élément suivant/précédent	Ctrl+Flèche droite/gauche	Cmd+Flèche droite/gauche
Sélectionner l'élément précédent	Maj+Ctrl+Flèche Gauche	Maj+Cmd+Flèche gauche
Sélectionner l'élément suivant	Maj+Ctrl+Flèche Droite	Maj+Cmd+Flèche droite
Sélectionner l'élément en dessous	Maj+Ctrl+Flèche bas	Maj+Cmd+Flèche bas
Sélectionner l'élément au-dessus	Maj+Ctrl+Flèche haut	Maj+Cmd+Flèche haut
Centrer la tête de lecture principale	Ctrl+0 (pavé numérique)	Ctrl+0 (pavé numérique)

Déplacer la tête de lecture principale vers l'élément sélectionné	Alt+0 (pavé numérique)	Alt+0 (pavé numérique)
---	------------------------	------------------------

## Raccourcis des points d'entrée et de sortie

[En haut](#)

Résultat	Windows, Mac OS
Définir le point d'entrée sur la position actuelle de la tête de lecture principale	Maj+I
Définir le point de sortie sur la position actuelle de la tête de lecture principale	Maj+O
Déplacer la tête de lecture principale sur le point d'entrée actuel	I ou Origine
Déplacer la tête de lecture principale sur le point de sortie actuel	O ou Fin
Réinitialiser les positions des points d'entrée et de sortie	Maj+Ctrl+Alt+O
Recharger les images remplacées sur le disque	Maj+F5

## Raccourcis d'étalonnage

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Appliquer la préconfiguration prévisualisée au montage	Entrée	Entrée
Rejeter la préconfiguration prévisualisée	Retour arrière	Retour arrière
Modifier le mode du sélecteur de couleurs	Maj+Entrée	Maj+Entrée
Réinitialiser l'étalonnage sur l'élément en cours	Maj+Alt+Suppr.	Maj+Alt+Suppr.
Réinitialiser l'étalonnage sur le panneau en cours	Alt+Suppr.	Alt+Suppr.
Copier l'étalonnage à partir des 9 modifications précédentes ou suivantes	Alt+1 à 9 [Pavé numérique]	Alt+1 à 9 [Pavé numérique]
Définir l'option Copier l'étalonnage pour effectuer une copie à partir des modifications suivantes	Alt+[Pavé numérique] +	Alt+[Pavé numérique] +
Définir l'option Copier l'étalonnage pour une copie à partir des modifications précédentes	Alt+[Pavé numérique] -	Alt+[Pavé numérique] -
Copier l'étalonnage de l'élément situé en dessous du pointeur de la souris	C	C
Désactiver l'étalonnage (maintenir)	[Pavé numérique] 0	[Pavé numérique] 0
Désactiver l'étalonnage sur le panneau en cours (maintenir)	[Pavé numérique] ,	[Pavé numérique] ,
Naviguer vers le haut/bas dans la pile de calques	Ctrl+Flèche haut/bas	Cmd+Flèche haut/bas

## Raccourcis du navigateur Look

[En haut](#)

Résultat	Windows, Mac OS
Accéder au navigateur Look depuis le panneau Etalonnage	Alt+Flèche bas
Quitter le navigateur Look depuis le panneau Etalonnage	Alt+Flèche haut
Parcourir les fichiers Look	Alt+flèche gauche/droite

[En haut](#)

## Raccourcis du mode grisé

Résultat	Windows	Mac OS
Activer le mode Grisé	Ctrl + G	Cmd+G
Activer le mode Obscurcir	Alt+G	Alt+G
Activer le mode Blanchir	Ctrl+Alt+G	Cmd+Alt+G
Désactiver le mode Grisé	Maj+Alt+G	Maj+Alt+G

## Raccourcis d'édition

[En haut](#)

Résultat	Windows	Mac OS
Modifier le sens de l'élément de fondu sélectionné (de bas en haut / de haut en bas)	Maj+D	Maj+D
Scinder l'élément actif et tous les éléments situés au-dessus de celui-ci au niveau de la position de la tête de lecture principale	Maj+Alt+S	Maj+Alt+S
Scinder l'élément actif au niveau de la position de la tête de lecture principale	Ctrl+Alt+S	Cmd+Alt+S

## Raccourcis des outils d'analyse

[En haut](#)

Résultat	Windows, Mac OS
Activer/Désactiver l'histogramme	H
Activer/Désactiver la forme d'onde	W
Activer/Désactiver le vectroscope	V

## Raccourcis d'affichage des canaux

[En haut](#)

Résultat	Windows, Mac OS
Afficher le canal alpha	A
Afficher le canal rouge	R
Afficher le canal vert	G
Afficher le canal bleu	B
Masquer le canal rouge	Maj+R
Masquer le canal vert	Maj+G
Masquer le canal bleu	Maj+B

## Raccourcis d'affichage stéréoscopique

[En haut](#)

Résultat	Windows, Mac OS
Œil droit	Alt gauche+R
Œil gauche	Alt gauche+L

Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Recadrage du cadre d'affichage

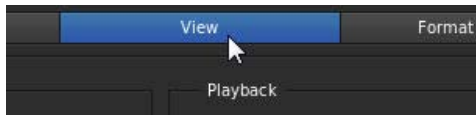
---

Vous pouvez définir la taille d'affichage des cadres en les recadrant dans le moniteur.

Le fait de recadrer les cadres dans le moniteur ne modifie pas le matériel source. Le cadre masque simplement certaines parties de l'image. Les corrections chromatiques sont toujours appliquées aux parties de l'image masquées par le cadre.

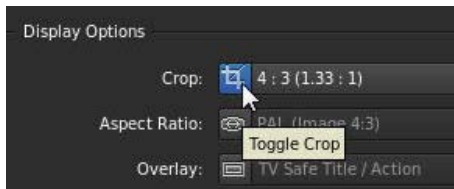
Pour redimensionner le cadre d'affichage et conserver l'image entière dans le cadre, reportez-vous à la section Réglage du rapport d'affichage.

1. Avec un élément dans le montage, cliquez sur le bouton Affichage du panneau Montage.




2. Dans la section Options d'affichage, cliquez sur l'icône sur le côté gauche du menu Recadrage.

Le bouton active/désactive le menu Recadrage.



3. Sélectionnez un recadrage prédéfini dans le menu.
4. Pour désactiver le recadrage prédéfini, cliquez de nouveau sur l'icône.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

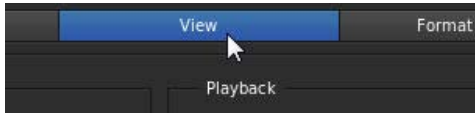
[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Réglage du rapport d'affichage

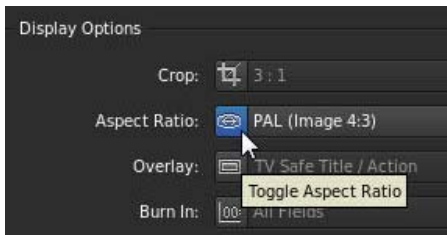
Pour afficher correctement les métrages anamorphosiques et les métrages dont le rapport L/H n'est pas en pixels carrés, changez le rapport d'affichage dans le Moniteur.

**Remarque :** La modification du rapport d'affichage ne modifie pas le matériel source.

1. Avec un élément dans le montage, cliquez sur le bouton Affichage du panneau Montage.




2. Dans la section Options d'affichage, cliquez sur l'icône sur le côté gauche du menu Rapport L/H.  
Le bouton active/désactive le menu Rapport L/H.



3. Modifiez le rapport d'affichage en sélectionnant une option dans le menu.
4. Pour activer le rapport L/H par défaut, cliquez de nouveau sur l'icône.

## Liens connexes

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Outils d'analyse d'images

---

- [Panneau Forme d'onde](#)
- [Panneau Histogramme](#)
- [Panneau Vectorscope](#)
- [Vues des couches](#)
- [Modifier les paramètres d'outil](#)

SpeedGrade propose divers outils destinés à l'analyse d'images.

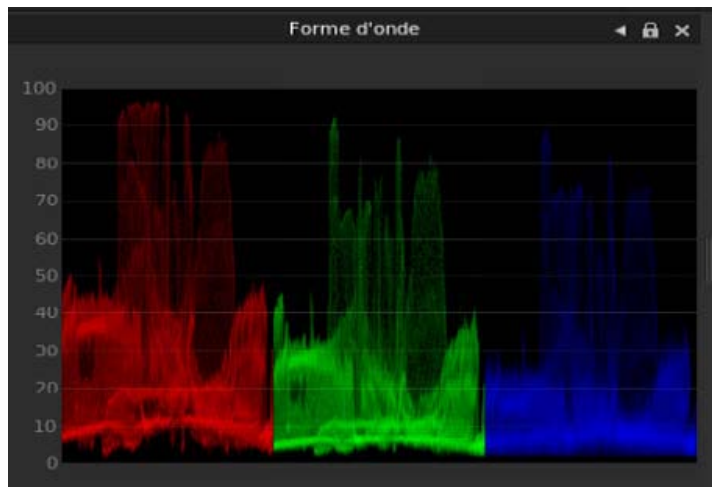
---

## Panneau Forme d'onde

[En haut](#)

Le panneau Forme d'onde affiche des valeurs RVB.

- Pour afficher le panneau Forme d'onde dans la vue Moniteur, appuyez sur W.
- Pour régler la taille du panneau, utilisez les poignées de redimensionnement.
- Pour détacher le panneau Forme d'onde, cliquez sur l'icône représentant un verrou.



---

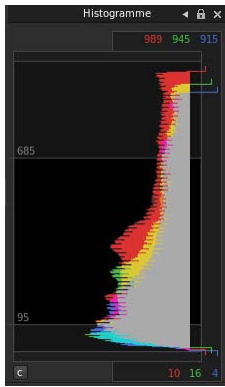
## Panneau Histogramme

[En haut](#)

Le panneau Histogramme affiche des valeurs RVB. Les valeurs minimales de luminance par couche sont affichées sous la forme de valeurs numériques au bas de l'écran. Les valeurs maximales sont affichées en haut. Deux lignes horizontales indiquent la plage de sortie. La plage par défaut est définie sur des valeurs de code CIN (de 95 à 685).

- Pour afficher l'histogramme dans la vue Moniteur, appuyez sur H.
- Pour régler la largeur du panneau, utilisez la poignée de dimensionnement.
- Pour détacher le panneau Histogramme, cliquez sur l'icône représentant un verrou.





## Panneau Vectorscope

[En haut](#)

Le panneau Vectorscope fonctionne en mode TLS.

- Pour activer le vectorscope dans la vue Moniteur, appuyez sur V.
- Pour régler la largeur du panneau, utilisez la poignée de dimensionnement.
- Pour détacher le panneau Vectorscope, cliquez sur l'icône représentant un verrou.

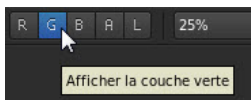


## Vues des couches


[En haut](#)

Les vues de couches vous permettent de vérifier des couches de couleur spécifiques. Vous pouvez, par exemple, les utiliser pour rechercher des artefacts de compression ou du bruit dans les canaux RVB.

Les cinq vues de couches les plus courantes sont disponibles à partir de la barre d'outils :

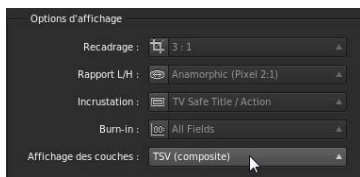


- Cliquez sur un bouton de couche pour afficher la couche sur le panneau Moniteur. L correspond à Luminance. Si votre image comporte une couche alpha, le bouton A affiche ses contours.
- Cliquez à nouveau sur le bouton pour revenir au mode normal.

 Vous pouvez utiliser les raccourcis clavier suivants pour vérifier les couches **R**, **V**, **B**, **A**, **L**. Utilisez le même raccourci pour revenir au mode normal.

Vous pouvez afficher des vues de couches supplémentaires à partir de l'onglet Montage.

1. Sélectionnez l'onglet Montage, puis sélectionnez Afficher.
2. Sélectionnez une couche dans le menu Affichage des couches sous Options d'affichage.



---

[En haut](#)

## Modifier les paramètres de l'outil

Vous pouvez configurer les paramètres des outils Histogramme, Vectorscope et Forme d'onde.

- Sélectionnez Paramètres > Outils.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utiliser des images-clés

## Ajout d'images-clés

### [Flux de travaux pour la création de fondus entre les images-clés](#)

### [Enregistrement automatique des images-clés en cours d'édition](#)

### [Déplacement entre les images-clés](#)

### [Suppression des images-clés](#)

### [Rubriques connexes](#)

Utilisez des images-clés pour transformer l'état d'un étalonnage, masque ou réglage « pan & scan » au fil du temps. Une image-clé marque le moment où vous spécifiez un état, tel que la position d'un masque. Vous utilisez généralement au moins deux images-clés : une pour l'état au début de la modification et une autre pour le nouvel état à la fin du changement. Vous pouvez ajouter autant d'images-clés que vous le souhaitez sur une piste. SpeedGrade interpole les valeurs entre les images-clés et crée des fondus entre elles.

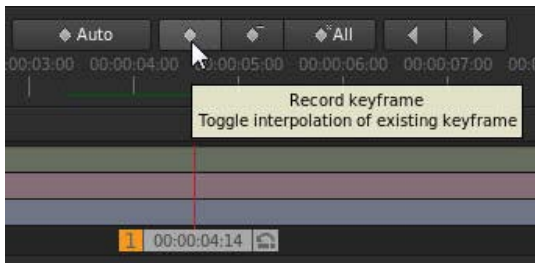
## Ajout d'images-clés

[En haut](#)

Chaque nouvelle piste d'étalonnage a une image-clé à sa position de départ. Si vous n'ajoutez pas d'autres images-clés, tous les réglages affectent l'élément en entier.

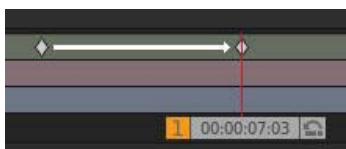
Pour ajouter d'autres images-clés le long d'une piste :

1. Déplacez la tête de lecture jusqu'à la position où ajouter une image-clé.
2. Cliquez sur le bouton Enregistrer l'image-clé.



3. Appliquez les réglages à la position de la nouvelle image-clé, tels qu'un étalonnage, un masque ou un réglage « pan & scan ».
4. Lorsque la tête de lecture se situe sur l'image-clé en cours, cliquez sur le bouton Enregistrer l'image-clé une deuxième fois pour créer un fondu entre l'image-clé précédente et l'image-clé en cours. Reportez-vous à la rubrique [Flux de travaux pour la création de fondus entre les images-clés](#).

Une flèche entre les images-clés sur la piste indique un fondu linéaire entre les deux positions.



## Flux de travaux pour la création de fondus entre les images-clés

[En haut](#)

Créez un fondu entre deux images-clés en cliquant sur le bouton Enregistrer l'image-clé une deuxième fois à chaque nouvelle position d'image-clé. Le flux de travaux habituel se présente comme suit :

1. Déplacez la tête de lecture sur le montage jusqu'à la position à laquelle vous souhaitez commencer le fondu.
2. Ajoutez une image-clé en cliquant sur Enregistrer l'image-clé.

3. Déplacez la tête de lecture jusqu'à la position sur le montage où terminer le fondu.
4. Cliquez deux fois sur le bouton Enregistrer l'image-clé pour ajouter une image-clé qui transformera progressivement tous les paramètres de la version précédente de l'image clé actuelle.
5. Régler l'étalonnage, le masque ou le « pan & scan » aux positions des deux images-clés.

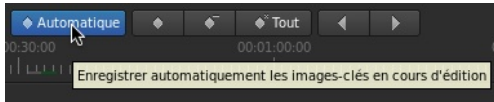
---

## Enregistrement automatique des images-clés en cours d'édition

[En haut](#)

Lorsque le mode Images-clés automatiques est activé, la modification d'une propriété ajoute automatiquement une image-clé à chaque nouvelle position.

- Cliquez sur le bouton images-clés automatiques pour activer ou désactiver le mode Images-clés automatiques.



---

## Déplacement entre les images-clés

[En haut](#)

- Appuyez sur la flèche vers la gauche ou la droite sur la barre d'outils des images-clés.



*Conseil : vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier suivants : **Ctrl+Maj+flèche gauche/droite**.*

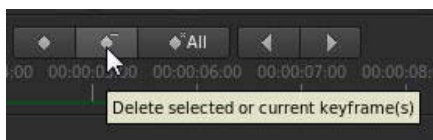
---

## Supprimer des images-clés

[En haut](#)

Pour supprimer une image-clé :

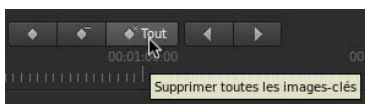
1. Naviguez jusqu'à l'image-clé à supprimer.
2. Cliquez sur le bouton Supprimer l'image-clé.



Les autres images-clés situées sur la même piste ne sont pas affectées.

Pour supprimer toutes les images-clés sur une piste :

- Cliquez sur le bouton Supprimer toutes les images-clés.




Les images-clés sur d'autres étalonnages, masques ou pistes « pan & scan » au-dessus ou en dessous de l'élément d'étalonnage en cours ne sont pas affectées.

## Rubriques connexes

- Etalonnage colorimétrique d'un élément
- Suivre un objet masqué à travers un plan
- Régler le cadrage des plans avec « pan & scan »

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Chargement du métrage

Pour en savoir plus, nous vous recommandons de consulter les ressources suivantes en ligne.

## [Chargement et uniformisation des données](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

## [Utilisation de la détection de changement de scène](#)

Patrick Palmer (23 mars 2012)

Didacticiel vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

# Formats de fichier pris en charge

[Formats de séquence pris en charge](#)

[Formats de fichier vidéo](#)

[Formats de fichier RAW](#)

## Formats de séquence pris en charge

[En haut](#)

Format	Lecture	Ecriture
Cineon	Oui	Oui
DPX, DPX 2.0	Oui	Oui
Format Targa	Oui	Oui
JPEG	Oui	Oui
PNG	Oui	Oui
TIFF	Oui	Oui
Pixarlog TIFF	Oui	No
Floating Point TIFF	Oui	Oui
Maya IFF	Oui	Oui
Lightwave IFF	Oui	Oui
RVB (SGI)	Oui	Oui
Softimage PIC	Oui	Oui
Wavefront RLA	Oui	Oui
Wavefront RPF	Oui	No
Windows Bitmap	Oui	Oui
GIF	Oui	No
Cinema DNG	Oui	Oui
OpenEXR	Oui	Oui

## Formats de fichier vidéo

[En haut](#)

Format	Lecture	Ecriture
Windows AVI	Windows uniquement	Windows uniquement
QuickTime	Oui	Oui

## Formats de fichier RAW

[En haut](#)

Les formats RAW pris en charge sont en lecture seule.

- ARRI Alexa .ari
- ARRI D21 .ari
- Phantom HD / GOLD / FLEX / 65 (.cine)
- REDCode RAW (.r3d)
- Silicon Imaging SI 2K/SI Mini (.siv non compressé)
- Weisscam HS-1/HS-2 RAW (.wcr)

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)



# Charger le métrage

---

## Chargement des éléments

### Chargement de plusieurs éléments à la fois

### Insertion d'éléments entre les clips

---

## Chargement des éléments

[En haut](#)

Pour ajouter des éléments au panneau Montage, procédez comme suit :

- Accédez à l'élément dans la vue Bureau, puis double-cliquez sur la miniature. Vous pouvez également faire glisser un élément vers le panneau Montage.
- Répétez la procédure pour ajouter d'autres éléments. Chaque élément est placé après le dernier sur le montage.

## Liens connexes

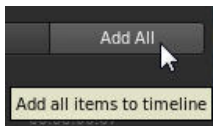
---

## Chargement de plusieurs éléments à la fois

[En haut](#)

Le chargement simultané de plusieurs éléments se révèle utile lors du chargement de données RAW pour produire des rushes afin de créer une bobine Lab virtuelle.

1. Dans la vue Bureau, naviguez jusqu'au dossier contenant les éléments à ajouter au montage.
2. Cliquez sur Ajouter tt dans le coin inférieur droit du Bureau.



SpeedGrade ajoute tous les fichiers au panneau Montage en respectant l'ordre d'affichage.


---

## Insertion d'éléments entre les clips

[En haut](#)

1. Faites glisser la miniature depuis la vue Bureau jusqu'à la position souhaitée sur le montage.
2. Lorsqu'une ligne rouge en surbrillance apparaît à l'emplacement souhaité, relâchez le bouton de la souris.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Uniformisation des lignes de montage

- [Procédure pour l'élément principal](#)
- [Procédure pour plusieurs éléments](#)
- [Fonctions de ligne de montage prises en charge](#)

Les lignes de montage (EDL) sont des documents de métadonnées utilisés pour migrer les montages de projet à partir d'autres outils de montage.

Les montages créés à partir de lignes de montage dans SpeedGrade CS6 sont conformes à la norme Sony CMX 3600. SpeedGrade prend également en charge les lignes de montage à 16 unités étendues pour la compatibilité avec le matériel ARRIRAW et Red R3D.

Voici les deux scénarios d'uniformisation des lignes de montage les plus courants :

- Vous avez une ligne de montage et une séquence d'images longue ou un fichier vidéo avec tous les montages insérés. Vous souhaitez utiliser la ligne de montage pour créer des images clés afin de couper l'élément en montages individuels. Voir [Procédure pour l'élément principal](#).
- Vous avez une ligne de montage avec du matériel en ligne dans plusieurs dossiers ou constitué de fichiers vidéo individuels. Vous souhaitez associer les éléments en ligne appropriés en fonction de l'identifiant de la bobine et du nom du fichier mentionnés dans la ligne de montage. Voir [Procédure pour plusieurs éléments](#).

**Remarque :** Avant de commencer à utiliser les lignes de montage, assurez-vous de définir la préconfiguration correcte de la cadence dans SpeedGrade. Si, par exemple, votre projet est basé sur 24 i/s, définissez votre préconfiguration pour les nouveaux montages et pour votre cadence de base sur 24. Pour obtenir des instructions, voir *Principes de base de la lecture*.

---

## Procédure pour l'élément principal

[En haut](#)

Suivez ces instructions si vous avez un long élément de matériel en ligne et que vous souhaitez utiliser une ligne de montage pour la diviser en plusieurs montages individuels.

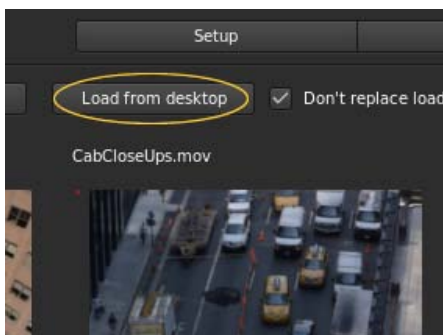
1. Localisez l'élément pré-uniformisé dans la vue Bureau et déposez-le sur le montage.
2. Localisez la ligne de montage dans la vue Bureau et déposez-la sur l'élément dans le montage.  
SpeedGrade divise l'élément en montages.


---

## Procédure pour plusieurs éléments

[En haut](#)

1. Localisez la ligne de montage dans la vue Bureau et déposez-la sur le montage.  
SpeedGrade insère des espaces réservés sur le montage pour représenter toutes les modifications. Les éléments sont rouges car les bobines ne sont pas encore chargées.
2. Utilisez le Bureau pour localiser le métrage qui représente les bobines.  
Utilisez les options de filtre pour rechercher des sous-dossiers ou pour traiter les dossiers comme des bobines. Si, par exemple, toutes les données se trouvent dans une seule structure de dossiers, sélectionnez les séquences à l'aide de l'option de filtrage dossier + sous-arborescence.
3. Cliquez sur Charger depuis bureau pour lier les éléments sources aux espaces réservés.



 Pour éviter que les bobines du montage ne soient remplacées lors de l'ajout de nouvelles bobines provenant d'autres emplacements, cochez l'option Ne pas remplacer les bobines chargées.

4. Si votre matériel se trouve dans plusieurs dossiers, répétez la procédure avec les autres dossiers.

## Références au métrage

Une ligne de montage peut renvoyer au métrage avec un nom d'élément et un identifiant de bobine. En l'absence d'informations d'identification de la bobine, SpeedGrade peut utiliser le nom de l'élément. Si les deux informations sont présentes, SpeedGrade référence d'abord l'identifiant de la bobine.

Parfois, l'identifiant de la bobine et le nom de l'élément ne correspondent pas et le métrage ne peut pas être automatiquement associé. Dans ce cas, vous pouvez déposer le matériel manuellement à partir du Bureau sur les bobines de l'espace réservé.

## Fondus

Les fondus entre éléments en fonction d'une ligne de montage sont disponibles en tant que calques A et B avec un calque de fondu entre les deux. Les trois calques sont générés automatiquement lors de l'uniformisation d'une ligne de montage.

---

## Fonctionnalités de ligne de montage prises en charge

[En haut](#)

**Identifiant de bobine** L'identifiant de bobine CMX est le principal moyen d'identification d'un élément. Si possible, placez le métrage de la bobine dans des sous-dossiers avec l'identifiant de bobine fourni dans la ligne de montage 3600.

**NOM DE L'ÉLÉMENT** SpeedGrade prend en charge la syntaxe FROM CLIP NAME dans un commentaire CMX. Le nom de l'élément est le second moyen permettant d'identifier un élément. Si l'identifiant de bobine fourni est introuvable ou s'il est au format AX, le nom de l'élément est utilisé.


**Remplacements** La syntaxe REEL AX IS CLIP est prise en charge.

**BASCULES ET BISTABLES** La mise en miroir verticale et horizontale est prise en charge. Les mots-clés de commentaire FLIP, FLOP et FLIP-FLOP sont évalués.

**M2 (déformation temporelle)** Les commandes de changement de cadence et de déformation temporelle M2 sont prises en charge. La lecture inversée est prise en charge.

**K (clé)** Les commandes de clé ne sont pas prises en charge et génèrent une erreur au moment du chargement.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

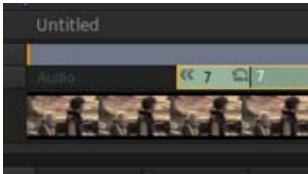
[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Load audio tracks

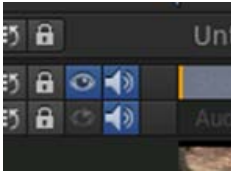
---

1. Open the Desktop view and browse to an audio file (wav or aiff file).
2. Drag the file on the Timeline.

Green tracks represent audio clips.




3. Adjust the position of the audio clip along the Timeline.
4. Enable and disable the audio of a selected track by clicking the speaker icon on the left side of the Timeline.



5. To change values for sound output, such as the mixing frequency, select Settings > Sound.  
The Settings menu is on the upper-right corner of the SpeedGrade workspace.

---

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

# Détection des changements de scène

---

## Détection des changements de scène

### Préparation du métrage pour l'étalonnage ou le montage

#### Enregistrement ou exportation du métrage

Vous pouvez détecter automatiquement les changements de scène dans un métrage qui ne comporte pas de ligne de montage, tel que des documents archivés. Une fois que SpeedGrade CS6 a identifié les changements de scène, vous pouvez ajouter des images-clés aux changements de scène ou scinder votre métrage dans des éléments distincts.

Le flux de production comprend les étapes suivantes :

1. Détection des changements de scène.
2. Préparation du métrage pour l'étalonnage ou le montage.
3. Enregistrement ou exportation du métrage.

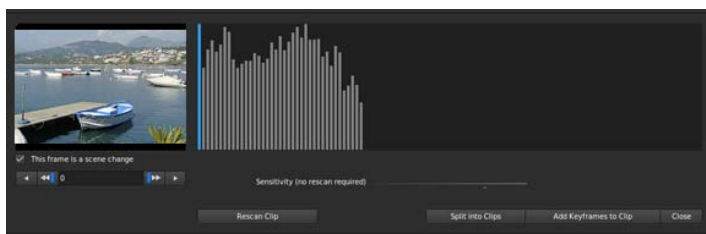
---

## Détection des changements de scène

[En haut](#)

1. Sélectionnez votre métrage dans le montage.
2. Cliquez sur l'onglet Montage et sélectionnez le panneau de configuration.
3. Dans Outils, cliquez sur Détection de changement de scène.

La boîte de dialogue Détection de changement de scène s'ouvre ; SpeedGrade CS6 analyse automatiquement votre métrage pour y détecter les changements de scène.



4. Une fois la numérisation terminée, vous pouvez relire les résultats à l'aide des touches fléchées sur le côté gauche de la boîte de dialogue.
  - Parcourez les images afin de revoir le contenu.
  - Pour confirmer les changements de scène, cochez l'option Cette image est un changement de scène.
  - Cochez la case pour ajouter des changements de scène.
5. Si nécessaire, vous pouvez ajuster la sensibilité de la détection de scène, puis cliquer sur Nouveau balayage de l'élément.

---

## Préparation du métrage pour l'étalonnage ou le montage

[En haut](#)

Une fois les changements de scène marqués, préparez le métrage pour l'étalonnage ou le montage comme suit :

- Pour séparer le métrage en plans ou scènes individuels, cliquez sur le bouton Fractionner en éléments.
- Pour signaler les changements de scène, cliquez sur Ajouter des images-clés à l'élément.

---

## Enregistrement ou exportation du métrage

[En haut](#)

Après avoir effectué un fractionnement en éléments ou ajouté des images-clés, vous pouvez enregistrer le contenu détecté sous la forme d'un projet Adobe SpeedGrade CS6 ou créer une ligne de montage (EDL).

Dans le panneau Configuration de l'onglet Montage, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour enregistrer le contenu sous forme d'un projet SpeedGrade, cliquez sur Enregistrer IRCP.
- Pour exporter une ligne de montage, cliquez sur Enregistrer la ligne de montage.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Affichage des informations d'incrustation sur les images

## Affichage des informations d'incrustation durant la lecture

### Affichage des informations d'incrustation sur la sortie rendue

Vous pouvez « graver » (incruster) des métadonnées sur vos images en cours de lecture ou sur la sortie rendue. Si, par exemple, vous sélectionnez la préconfiguration d'incrustation Standard dans SpeedGrade, les informations suivantes sont surimposées sur le métrage :

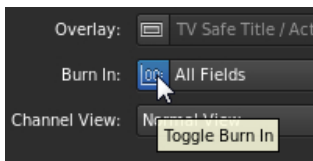
- Numéro de l'image active
- Emplacement sur le disque de la séquence active
- Code temporel natif de l'image active (en supposant que l'information existe dans l'en-tête du format de fichier que vous utilisez)

## Affichage des informations d'incrustation durant la lecture

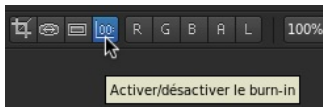
[En haut](#)

1. Dans l'onglet Montage, sélectionnez le panneau Affichage.
2. Dans les Options d'affichage, sélectionnez une préconfiguration d'incrustation dans le menu Burn-In.

**Remarque :** Si le menu est inactif, cliquez sur l'outil d'incrustation pour le rendre actif.



- Pour activer/désactiver les informations d'incrustation durant la lecture, cliquez sur l'outil d'incrustation dans la partie inférieure du panneau Moniteur.



**Remarque :** Si les informations d'incrustation ne s'affichent pas après avoir cliqué sur l'outil d'incrustation, cliquez sur l'outil Zoom pour ajuster afin de voir l'image entière.

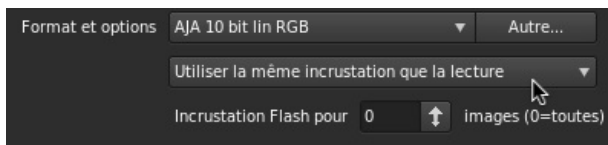


## Affichage des informations d'incrustation sur la sortie rendue


[En haut](#)

L'inclusion d'informations d'incrustation sur la sortie rendue peut être utile lors de la création du proxy pour la modification hors ligne ou des rushes pour révision.

- Lors de la définition des options de rendu dans le panneau Sortie, sélectionnez une préconfiguration d'incrustation dans le menu.
- Dans la zone de texte, Incrustation Flash pour, définissez le nombre d'images pour l'affichage des informations d'incrustation. La valeur par défaut est 0, ce qui signifie que les informations d'incrustation sont incluses sur toutes les images rendues.



---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)



# Étalonnage colorimétrique

Pour en savoir plus, nous vous recommandons de consulter les ressources suivantes en ligne.

## [Correction colorimétrique secondaire](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

## [Créer un métrage plus percutant](#)

Patrick Palmer (28 juin 2012)

Didacticiel vidéo

## [Deux approches pour structurer votre étalonnage](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

## [Flux de travaux stéréoscopiques](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

# Démarrage rapide de SpeedGrade : étalonnage colorimétrique d'un élément

---

## Sélection d'un élément

### Étalonnage des couleurs primaires

### Étalonnage des couleurs secondaires

### Rendu d'un élément étalonné

Pour charger une ligne de montage et procéder à l'étalonnage colorimétrique d'une séquence, reportez-vous à la rubrique Etalonnage colorimétrique d'une séquence.

---

## Sélection d'un élément

[En haut](#)

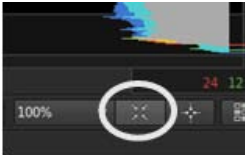
1. Dans SpeedGrade, sélectionnez un dossier contenant les éléments vidéo à l'aide du navigateur de fichiers dans le coin supérieur gauche de l'interface utilisateur.

La fenêtre du bureau présente des versions miniatures du contenu du dossier sélectionné.

 Pour filtrer les vignettes par type de fichier, sélectionnez *Tous les fichiers* dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez un type de fichier.

2. Placez un élément sur le montage en double-cliquant dessus sur le Bureau.
3. Cliquez sur l'onglet *Moniteur* dans l'angle supérieur gauche pour visualiser l'image.

 La taille d'affichage par défaut est 100 %. Pour adapter l'image à la taille du moniteur, cliquez sur le bouton *Zoom* pour ajuster au-dessous de la fenêtre d'étendue sur le côté droit de l'interface.



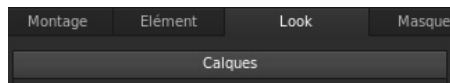
---

## Étalonnage des couleurs primaires

[En haut](#)

Apportez des modifications colorimétriques de base (température, point blanc, point noir, etc.), à l'image entière. Les modifications s'appliquent à un calque des couleurs primaires.

Accédez tout d'abord aux options d'étalonnage en cliquant sur l'onglet *Look* dans le coin inférieur gauche, sous le montage.



Appliquez l'étalonnage des couleurs primaires comme suit :

- Apportez des modifications globales à l'élément à l'aide des outils *Saturation*, *Pivot*, *Contraste*, *Température des couleurs*, *Magenta* et *Saturation de sortie*, situés dans la partie supérieure.
- Modifiez les valeurs de couleur et de luminance dans les zones de tons foncés, clairs et moyens de l'image à l'aide de la roue des couleurs.



💡 Appuyez sur la touche zéro (0) du pavé numérique afin d'activer et de désactiver l'étalonnage pour un rapide aperçu avant et après.

## Etalonnage des couleurs secondaires

[En haut](#)

Effectuez des réglages ciblés pour une plage de teintes spécifique de l'image. Les modifications s'appliquent à un calque des couleurs secondaires.

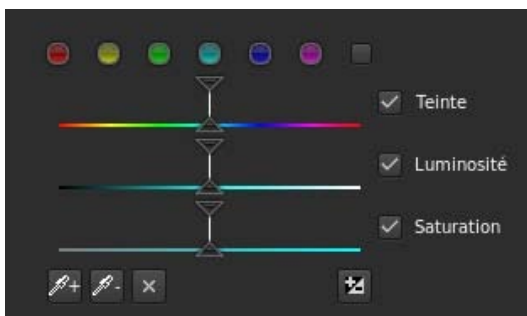
1. Accédez aux outils d'étalonnage des couleurs secondaires en sélectionnant l'icône +S dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Calques.



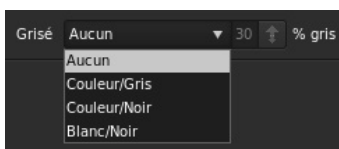
2. Sélectionnez une plage de teintes comme suit :

- Sélectionnez une option de teinte prédéfinie en cliquant sur l'un des boutons colorés le long de la partie supérieure de l'outil de sélection Teinte.
- Echantillonnez une plage de teintes en cliquant sur l'outil pipette avec l'icône +, puis faites glisser la souris pour sélectionner une portion de l'image dans la fenêtre Moniteur.

💡 Il vous faudra peut-être redimensionner la bordure inférieure de la fenêtre du bureau pour voir les outils pipette. Pour redimensionner la fenêtre, utilisez l'outil de redimensionnement par déplacement situé au bas et au centre du montage.



3. Affichez la partie de l'image ciblée par la sélection de plage de teintes en sélectionnant une option dans le menu Grisé dans le coin supérieur droit de l'onglet Look.



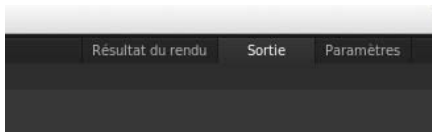
4. Ajustez et affinez la sélection à l'aide des triangles supérieurs des curseurs. Ajustez le retrait à l'aide des triangles inférieurs des curseurs.
5. Apportez des corrections secondaires à l'aide des roues de décalage et de contrôle du gain au centre de la fenêtre Look.
6. Adoucissez et fusionnez les corrections secondaires à l'aide des curseurs Débruitage et Flou sur le côté droit de la fenêtre Look.

7. Une fois les corrections secondaires apportées, définissez Grisé sur Aucun.

[En haut](#)

## Rendu d'un élément étalonné

1. Cliquez sur l'onglet Sortie dans le coin supérieur droit pour ouvrir le moteur de rendu des métadonnées.



2. Cliquez sur le menu Bureau et sélectionnez un dossier de destination.


3. Nommez le fichier de rendu dans la zone de texte Nom de fichier.

4. Dans le champ Format et options, sélectionnez le format du fichier de sortie pour le rendu.

Si la préconfiguration de votre choix n'existe pas, créez-en une en cliquant sur Autre.

5. Cliquez sur Qualité en ligne dans la section Rendu.

6. Cliquez sur Rendu.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Démarrage rapide : étalonnage colorimétrique d'une séquence

Le flux de production de l'étalonnage colorimétrique d'une séquence comprend les étapes suivantes :

[Chargement d'une ligne de montage](#)

[Reconnexion des éléments source dans les bandes](#)

[Création d'un élément d'étalonnage](#)

[Etalonnages colorimétriques sur un élément d'étalonnage](#)

[Application d'un élément d'étalonnage sur d'autres éléments vidéo](#)

[Rendu d'une séquence étalonnée](#)

---

## Chargement d'une ligne de montage

[En haut](#)

Les lignes de montage (EDL) sont des documents de métadonnées utilisés pour migrer les montages de projet à partir d'outils d'édition tels qu'Adobe Premiere Pro vers des outils de post-production tels que SpeedGrade.

**Conseil** : avant de commencer, placez les éléments source et le fichier de ligne de montage dans un même dossier. Cette organisation accélère le processus et le rend plus efficace.

1. Dans SpeedGrade, sélectionnez le dossier contenant le fichier de ligne de montage à l'aide du navigateur de fichiers dans le coin supérieur gauche de l'interface utilisateur.
2. Double-cliquez sur le fichier de ligne de montage pour le charger.

**Conseil** : si les vignettes sont trop nombreuses, vous pouvez les filtrer pour les fichiers de ligne de montage en sélectionnant l'option de ligne de montage dans le menu Tous les fichiers dans l'angle supérieur droit.

SpeedGrade place les vignettes d'espace réservé dans la piste vidéo et dans le panneau Bandes. Le panneau Bandes se trouve sur l'onglet Montage dans l'angle inférieur gauche de l'écran.

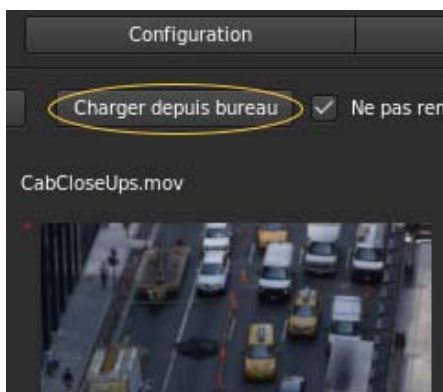
---

## Reconnexion des éléments source dans les bandes

[En haut](#)

Le panneau Bandes présente une vue d'ensemble des bandes de la ligne de montage. Lorsque vous chargez une ligne de montage, SpeedGrade insère les vignettes d'espace réservé dans le panneau Bandes. Reconnectez les éléments source aux vignettes d'espace réservé dans le panneau Bandes comme suit.

1. Si ce n'est pas déjà fait, affichez les éléments source dans la fenêtre Bureau en sélectionnant le dossier qui les contient.
2. Filtrez les vignettes pour le type des éléments source. Exemple : des animations QuickTime.
3. Cliquez sur l'onglet Montage, puis sur le panneau Bandes pour afficher les espaces réservés des éléments source.
4. Reconnectez les éléments source aux vignettes en cliquant sur l'option Charger à partir du bureau. SpeedGrade reconnecte les éléments source sur le Bureau et la piste vidéo.



## Création d'un élément d'étalonnage

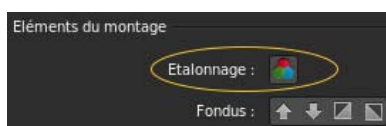
Lors de l'étalonnage colorimétrique d'une séquence, utilisez un **élément d'étalonnage** non destructif associé aux éléments vidéo de la séquence. N'étalonnez pas directement les éléments vidéo. L'élément d'étalonnage peut être enregistré, déplacé et appliqué à plusieurs éléments vidéo. Les éléments d'étalonnage sont gérés dans le montage, dans une piste d'étalonnage au-dessus de la piste vidéo.

Pour créer un élément d'étalonnage, cliquez sur le bouton Configuration de l'onglet Montage et procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour créer une série d'éléments d'étalonnage dans la piste d'étalonnage, cliquez sur le bouton Extraire les éléments d'étalonnage dans la troisième colonne de la fenêtre de configuration.



- Pour créer un élément d'étalonnage pour un seul élément vidéo, faites glisser l'outil Elément d'étalonnage dans la piste d'étalonnage au-dessus de l'élément cible.



- Pour ajouter des éléments d'étalonnage pour tous les éléments vidéo de la piste vidéo, faites glisser l'outil Elément d'étalonnage sur un élément vidéo de la piste vidéo.

## Étalonnages colorimétriques sur un élément d'étalonnage

1. Sélectionnez un élément d'étalonnage dans le montage, et non pas un élément vidéo.
2. Appliquez les étalonnages colorimétriques sur l'élément d'étalonnage sélectionné. Pour plus d'informations sur l'étalonnage, reportez-vous à la rubrique Etalonnage colorimétrique d'un élément.

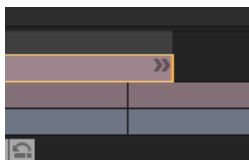
L'étalonnage s'applique sur tous les éléments vidéo partageant l'élément d'étalonnage.

**Conseil** : comparez les éléments vidéo pour la correspondance plan par plan des couleurs à l'aide de plusieurs têtes de lecture. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique Comparaison de plans avec plusieurs têtes de lecture.

## Application d'un élément d'étalonnage sur d'autres éléments vidéo

Vous pouvez appliquer un look à d'autres éléments vidéo du montage.

1. Faites glisser l'outil Elément d'étalonnage de l'onglet Montage dans la piste d'étalonnage au-dessus d'un élément vidéo.
2. Faites glisser le côté droit d'un élément d'étalonnage pour couvrir plusieurs éléments.



Les échelons de l'élément d'étalonnage s'appliquent à tous les éléments vidéo du dessous.

## Rendu d'une séquence étalonnée

1. Cliquez sur l'onglet Sortie dans le coin supérieur droit pour ouvrir le moteur de rendu des métadonnées.
2. Cliquez sur le menu Bureau et sélectionnez un dossier de destination.
3. Nommez le fichier de rendu dans la zone de texte Nom de fichier.

4. Dans le champ Format et options, sélectionnez le format du fichier de sortie pour le rendu.
5. Cliquez sur Qualité en ligne dans l'onglet Rendu.
6. Cliquez sur Rendu.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Balance des noirs et des blancs

## Définition de la balance des noirs

### Définition du niveau de noir

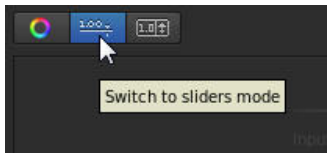
### Définition de la balance des blancs

### Définition du niveau de blanc

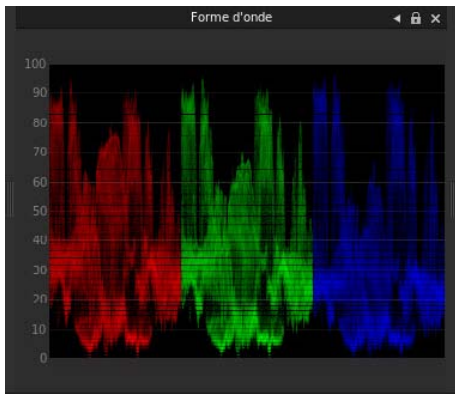
L'équilibrage des noirs constitue la première étape de la procédure de correction des couleurs. Utilisez la molette de décalage des couleurs dans le panneau Look afin d'équilibrer les noirs.

Une fois les noirs corrigés, passez à l'équilibrage des blancs. Utilisez la molette de Gain dans le panneau Look afin d'équilibrer les blancs.

**Remarque :** Vous pouvez utiliser les curseurs RVB au lieu des roues chromatiques. Cliquez sur le bouton de mode Curseurs dans le coin supérieur gauche des outils de coloration.



💡 Guidez vos réglages à l'aide de la forme d'onde RVB. Pour afficher le panneau Forme d'onde dans la vue Moniteur, appuyez sur la touche W. Pour plus d'informations, voir Panneau Forme d'onde.



## Définition de la balance des noirs

[En haut](#)

Dans le panneau Look, faites glisser l'outil de contrôle des teintes au centre de la roue chromatique Décalage afin d'uniformiser les niveaux de couleur des tons foncés.



Roue chromatique Décalage

Pour déplacer l'outil de contrôle des teintes, procédez comme suit :

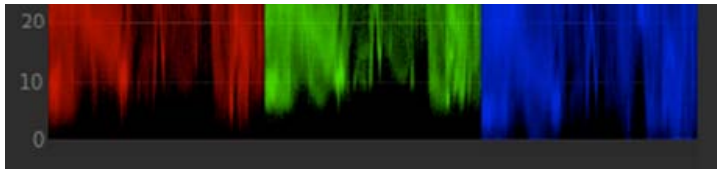
1. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris à l'intérieur de la roue chromatique, puis relâchez la souris.
2. Faites glisser la souris dans une direction quelconque pour modifier la valeur.
3. Cliquez de nouveau à l'aide du bouton droit de la souris pour accepter le réglage.

## Exemple

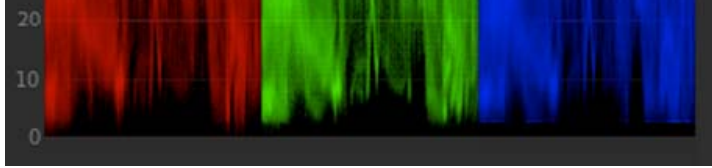
Si l'image est teintée en jaune dans les tons foncés, poussez l'outil de contrôle des teintes Décalage vers le bleu pour équilibrer les valeurs de



noir. Ce réglage produit les changements suivants dans la forme d'onde.



*Avant de régler la balance des noirs*



*Après avoir réglé la balance des noirs*

---

## Définition du niveau de noir

[En haut](#)

Dans le panneau Look, faites glisser l'icône en forme de triangle sur la roue de contrôle Décalage jusqu'à ce que les creux de la forme d'onde atteignent le niveau 0 de l'affichage de la forme d'onde. Faites glisser l'icône dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter les creux ou dans le sens inverse pour les réduire.

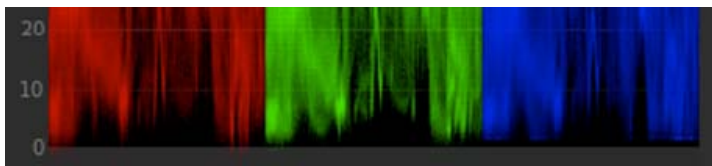


*Roue chromatique Décalage*

Pour déplacer l'icône en forme de triangle sur la roue chromatique, faites-la glisser vers la gauche ou la droite sur une ligne droite. Ne la faites pas glisser dans un cercle. Plus vous la faites glisser vers la gauche ou la droite, plus le changement est important.

Le déplacement des creux au-dessous du niveau 0 élimine les détails dans les tons foncés.

## Exemple



*Après avoir réduit la valeur de noir*

---

## Définition de la balance des blancs

[En haut](#)

Dans le panneau Look, faites glisser l'outil de contrôle des teintes au centre de la roue chromatique Gain afin d'uniformiser les niveaux de couleur des tons foncés.

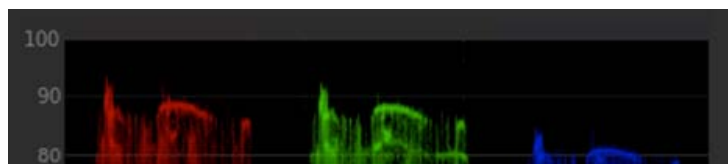


*Roue chromatique Gain*

Pour déplacer l'outil de contrôle des teintes, procédez comme suit :

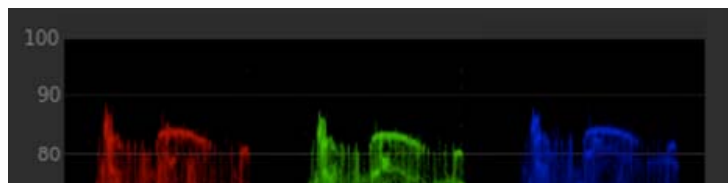
1. Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris à l'intérieur de la roue chromatique, puis relâchez la souris.
2. Faites glisser la souris dans une direction quelconque pour modifier la valeur.
3. Cliquez de nouveau à l'aide du bouton droit de la souris pour accepter le réglage.

Utilisez la forme d'onde RVB comme un guide pour régler les valeurs des couleurs des tons clairs. Dans l'exemple suivant, la forme d'onde bleue est plus basse que celles du rouge et du vert.



*Avant de régler la balance des blancs*

Poussez l'outil de contrôle de gain vers le cyan pour que le bleu compense les tons foncés.



*Après avoir réglé la balance des blancs*

---

## Définition du niveau de blanc

[En haut](#)

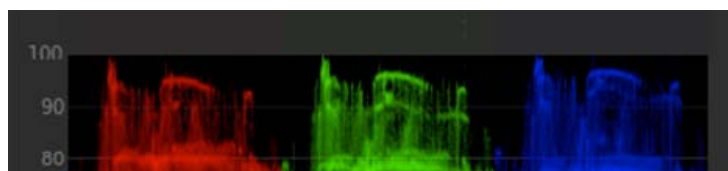
Dans le panneau Look, faites glisser l'icône en forme de triangle sur la roue de contrôle Gain jusqu'à ce que les pics de la forme d'onde atteignent le niveau 100 de l'affichage de la forme d'onde RVB. Faites glisser l'icône dans le sens des aiguilles d'une montre pour élever les pics ou dans le sens inverse pour les abaisser.



*Roue chromatique Gain*

Pour déplacer l'icône en forme de triangle sur la roue chromatique, faites-la glisser vers la gauche ou la droite sur une ligne droite. Ne la faites pas glisser dans un cercle. Plus vous la faites glisser vers la gauche ou la droite, plus le changement est important.

Le déplacement de la forme d'onde au-dessus du niveau 100 évacue les blancs et élimine les détails dans les tons clairs. Exemple :



*Après avoir augmenté la valeur de blanc*

---

Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Réglage gamma

La valeur gamma est la valeur de clair-obscur relative de l'image.

Régalez la valeur gamma en faisant glisser l'icône en forme de triangle sur la roue chromatique Gamma dans le panneau Look. Faites glisser l'icône dans le sens des aiguilles d'une montre pour réduire le réglage gamma ou dans le sens inverse pour l'augmenter.



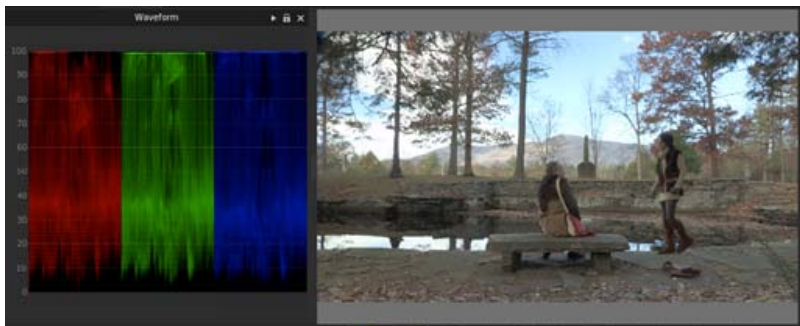
Roue chromatique Gamma

💡 Pour déplacer l'icône en forme de triangle sur la roue chromatique, faites-la glisser vers la gauche ou la droite sur une ligne droite. Ne la faites pas glisser dans un cercle. Plus vous la faites glisser vers la gauche ou la droite, plus le changement est important.

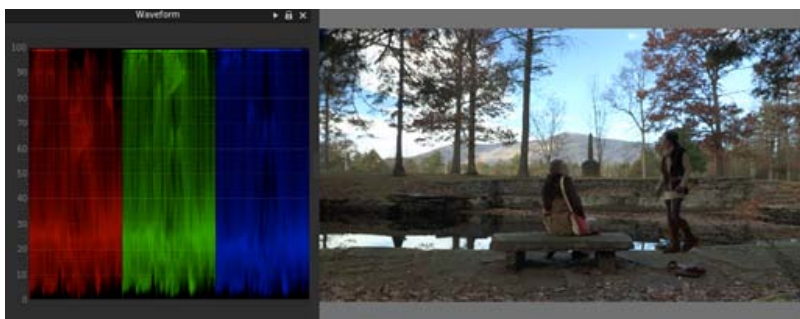
💡 Guidez vos réglages à l'aide de la forme d'onde RVB. Pour afficher le panneau Forme d'onde dans la vue Moniteur, appuyez sur la touche W. Pour plus d'informations, voir Panneau Forme d'onde.

Si l'image est laiteuse, terne ou qu'elle manque d'éclat, augmentez la valeur gamma en faisant glisser l'icône en forme de triangle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

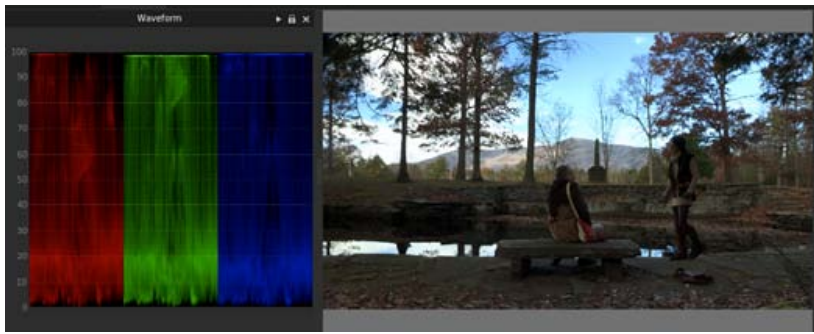
Si l'image a de l'éclat mais manque de détails dans les ombres, réduisez la valeur gamma en faisant glisser l'icône en forme de triangle dans le sens des aiguilles d'une montre.



Valeur gamma faible




Valeur gamma normale



*Valeur gamma élevée*

---

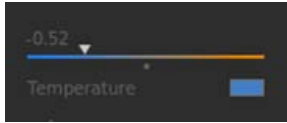
 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Réglage de la température des couleurs

---

Pour régler la température des couleurs, faites glisser le curseur Température des couleurs dans le panneau Look.



Si l'image est trop chaude, réduisez la température des couleurs en faisant glisser le curseur vers la gauche.

Si l'image est trop froide, augmentez la température des couleurs en faisant glisser le curseur vers la droite.




*Basse température*



*Haute température*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Étalonnage d'une gamme tonale spécifique

Vous pouvez corriger les couleurs d'une plage tonale spécifique, notamment les tons clairs, les tons foncés ou les tons moyens.

1. Sélectionnez l'option Tons foncés, Tons moyens ou Tons clairs dans la partie supérieure du panneau Look.




2. Corrigez les couleurs à l'aide des roues et curseurs chromatiques.
3. Étendez ou limitez la plage tonale affectée à l'aide du curseur situé sur le côté droit des roues chromatiques.

Pour l'étalonnage dans les tons foncés, par exemple, poussez le curseur vers le haut pour étendre les changements dans la région des tons moyens de l'image. Poussez le curseur vers le bas pour limiter les modifications plus loin dans les tons foncés.



*Curseur de gamme tonale*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

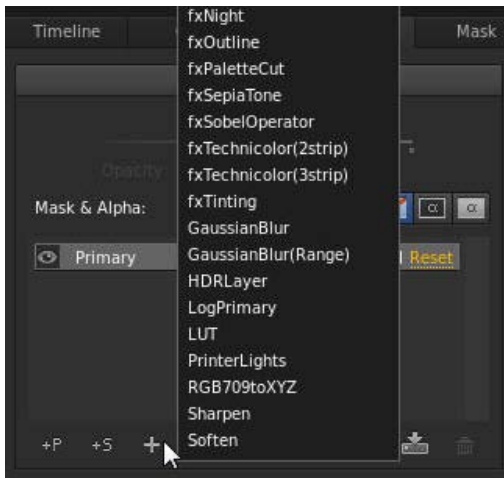
[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Application de filtres et d'effets

Appliquez rapidement des styles avancés d'étalonnage aux éléments à l'aide des filtres et des effets.

1. Chargez un élément sur le montage.
2. Dans le panneau Calques de l'onglet Look, cliquez sur l'icône +, puis sélectionnez un effet ou un filtre dans le menu.

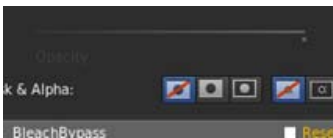
L'icône + se trouve au bas du panneau Calques.



3. Modifiez l'effet ou le filtre à l'aide des outils d'étalonnage dans le panneau Look.

**Remarque :** Les outils disponibles varient en fonction de l'effet ou du filtre sélectionné.

4. Réglez l'intensité de l'effet ou du filtre à l'aide du curseur d'opacité sur le côté supérieur du panneau Calques.



 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Utiliser des masques

## Application d'un masque

### Application de masques supplémentaires

[En haut](#)

## Application d'un masque

Un masque isole une région d'une image, de telle sorte que vous puissiez en choisir l'étalonnage. Dans SpeedGrade, un masque est associé à un élément d'étalonnage.

1. Ajoutez un élément d'étalonnage à un élément vidéo dans la piste vidéo. Voir la section Création d'un élément d'étalonnage.
2. Cliquez sur l'onglet Masque, puis sélectionnez l'une des préconfigurations de masques.



 Pour un masque à contour progressif, sélectionnez Masque en vignette.

Le widget Masque s'affiche dans la fenêtre Moniteur.



3. Procédez de l'une des manières suivantes pour ajuster l'emplacement, la taille et la forme du masque :
  - Pour repositionner le centre du masque, faites glisser la croix au centre.
  - Pour agrandir horizontalement le masque, faites glisser la flèche horizontale vers la droite ou la gauche.
  - Pour agrandir verticalement le masque, faites glisser la flèche verticale vers le haut ou le bas.
  - Pour faire pivoter le masque, faites glisser la courbe de rotation vers le haut ou le bas.
  - Pour agrandir la taille du contour du masque en vignette, faites glisser le rectangle de contour du bord extérieur sur le coin inférieur gauche du widget.
  - Pour régler l'angle du masque, faites glisser le triangle d'inclinaison du bas.
4. Spécifiez la zone à étalonner en cliquant sur l'onglet Look et en sélectionnant l'une des options suivantes dans le panneau Calques à gauche :
  - Appliquer la couche d'étalonnage à l'extérieur d'un masque (deuxième icône)
  - Appliquer la couche d'étalonnage à l'intérieur d'un masque (troisième icône)



**Remarque :** La première icône (ne pas appliquer l'étalonnage à un masque) est sélectionnée par défaut. Les trois dernières icônes situées à droite vous permettent de préciser si vous souhaitez appliquer une couche d'étalonnage sur la couche alpha ou sur la couche alpha inversée (il ne s'agit pas des options par défaut).

5. Etalonnez la région définie par le masque.  
Faites, par exemple, glisser la commande Niveau Gamma sur l'extérieur de la roue Contrôle Gamma pour assombrir l'extérieur d'un masque.


## Application de masques supplémentaires

[En haut](#)

Vous pouvez appliquer des masques supplémentaires en ajoutant d'autres éléments d'étalonnage à une piste vidéo.



1. Ajoutez un autre élément d'étalonnage à une piste vidéo en faisant glisser l'icône Élément d'étalonnage sur la piste. Voir la section Création d'un élément d'étalonnage.

 *Nommez les éléments d'étalonnage afin d'organiser les attributions de masque. Double-cliquez sur la chaîne « Etalonnage sans titre » de chaque élément d'étalonnage pour spécifier un nom. Exemple : « Masque en vignette ».*

2. Dans l'onglet Masque, sélectionnez le nouvel élément d'étalonnage, puis appliquez-lui un masque et réglez-le. Voir [Application d'un masque](#).

Par exemple, ajoutez une préconfiguration de masque circulaire et ajustez-la sur le visage d'un sujet.


3. Dans l'onglet Look, indiquez si vous souhaitez étalonner la région à l'intérieur ou à l'extérieur du masque.

4. Etalonnez la région.

Par exemple, faites glisser la roue extérieure de contrôle du gain dans le sens des aiguilles d'une montre pour éclaircir le visage du sujet.

5. Si vous le souhaitez, appliquez des masques supplémentaires en ajoutant des éléments d'étalonnage.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Suivre un objet masqué à travers un plan

[Suivi automatique de l'objet masqué](#)  
[Contrôle manuel du mouvement d'un masque](#)

## Suivi automatique de l'objet masqué

[En haut](#)

1. Sur la première image de la piste, appliquer un masque à l'objet cible et étalonnez-le.

Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la rubrique Application d'un masque.

2. Dans le panneau Masque, cliquez sur le bouton Suivre l'objet.

Le bouton se trouve dans le coin inférieur droit du panneau Masque. Vous devrez peut-être faire défiler le panneau vers le bas pour le voir.

Le masque suit automatiquement l'objet cible à travers le plan.

Reportez-vous à la section suivante si la condition ci-après s'applique :

- Le masque ne parvient pas à suivre l'objet lorsque je clique sur le bouton Suivre l'objet.
- Vous souhaitez que le suivi commence ou se termine plus tard dans le plan.

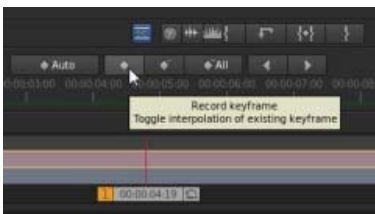
## Contrôle manuel du mouvement d'un masque

[En haut](#)

Utilisez des images-clés pour contrôler manuellement la position d'un masque au fil du temps. Une image-clé marque le moment où vous spécifiez la forme ou la position du masque. Vous utilisez généralement au moins deux images-clés : une pour la position au début de la modification et une autre pour la nouvelle position à la fin du changement. Adobe SpeedGrade anime la transition entre les images-clés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Utiliser des images-clés.

Les images-clés sont utiles lorsque l'objet cible ne peut pas être suivi automatiquement. Vous pouvez également utiliser les images-clés pour changer la forme et le contour d'un masque dans le temps.

1. Dans le panneau Masque, procédez comme suit :
  - a. Déplacez la tête de lecture jusqu'à l'emplacement sur le montage où le masque doit commencer à suivre l'objet.
  - b. Cliquez sur le bouton Enregistrer l'image-clé pour insérer une image-clé.




Bouton Enregistrer l'image-clé

**Remarque :** Il est inutile d'insérer une image-clé de départ si vous souhaitez que le masque suive l'objet cible à partir de la première image de la piste. SpeedGrade ajoute une image-clé à la première image dès que vous ajoutez un élément d'étalonnage.

2. Appliquez un masque sur l'objet cible au niveau de l'image-clé, puis étalonnez le masque dans le panneau Look.

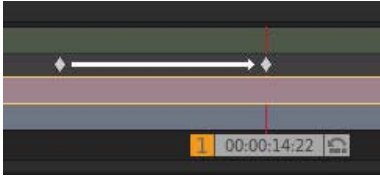
Pour obtenir des instructions, reportez-vous à la rubrique Application d'un masque.

 Pour que le masque suive l'objet automatiquement à partir de ce point vers l'avant dans le plan, cliquez sur le bouton Suivre l'objet sur le côté inférieur droit du panneau Masque.

3. Insérez une deuxième image-clé dans le montage, comme suit :

- a. Revenez au panneau Masque et déplacez la tête de lecture jusqu'à la deuxième position sur le montage, là où doit se terminer le mouvement du masque.

- b. Cliquez sur le bouton Enregistrer l'image-clé.
4. Repositionnez le masque sur l'objet cible au niveau de la deuxième image-clé.
5. Pour créer un fondu entre les deux images-clés, cliquez sur le bouton Enregistrer une image-clé une seconde fois à la deuxième position.  
SpeedGrade indique le fondu par une flèche sur la piste entre les deux positions.



6. Si nécessaire, ajoutez d'autres images-clés, puis réglez la position du masque au niveau de chaque image-clé.

## Liens connexes

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Régler le cadrage des plans avec « pan & scan »

## Création d'une piste « pan & scan »

### Modification des réglages « pan & scan » dans un élément

### Options d'aperçu de « pan & scan »

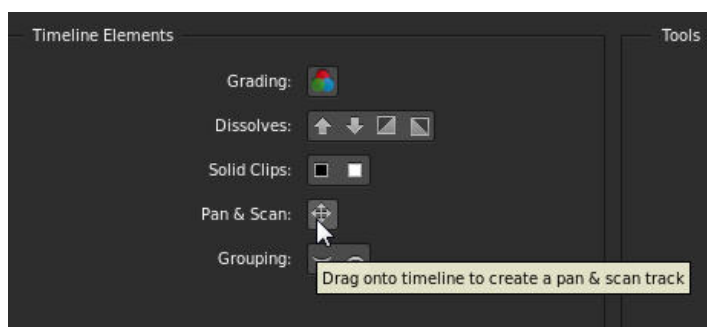
Utilisez « pan & scan » pour régler le cadrage de vos plans afin d'obtenir différents formats de sortie. Vous pouvez repositionner, mettre à l'échelle, faire pivoter et incliner votre image pour qu'elle s'adapte le mieux possible à un autre format d'image.

Utilisez des images-clés pour effectuer des réglages dans un seul plan ou d'un plan à un autre. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique Utiliser des images-clés.

## Créer une piste « pan & scan »

[En haut](#)

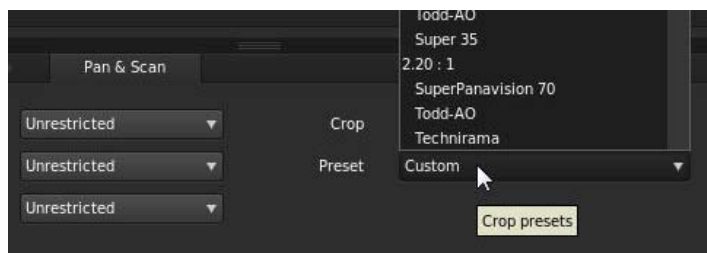
1. Faites glisser le bouton Pan & Scan sur le montage afin de créer une piste de type « pan & scan ». Le bouton Pan & Scan se trouve sur le panneau Montage, sous Eléments du montage.



Une piste de type « pan & scan » verte apparaît sur le montage.



2. Cliquez sur la piste « pan & scan » pour ouvrir le panneau Pan & Scan.
3. Sélectionnez le format de sortie dans le menu de préconfiguration du recadrage.



**Remarque :** Vous pouvez entrer n'importe quel autre format dans la zone de texte Recadrage.

4. Utilisez le widget « pan & scan » pour positionner, mettre à l'échelle, faire pivoter ou incliner l'image au sein du nouveau format d'image. Le widget fonctionne de la même manière que le widget Masque. Reportez-vous à la rubrique Application d'un masque pour en savoir plus sur l'utilisation du widget.

**Remarque** : le widget « pan & scan » n'inclut pas toutes les fonctionnalités du widget Masque. Les dégradés et les nœuds de spline, par exemple, ne sont pas disponibles.

Vous pouvez également procéder à un réglage « pan & scan » numérique dans le panneau Pan & scan. Cliquez sur le bouton R pour rétablir les valeurs par défaut.



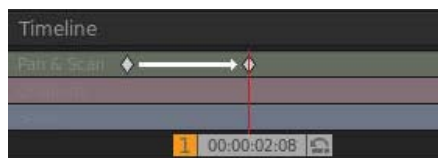
## Modifier les réglages « pan & scan » dans un élément

[En haut](#)

La piste « pan & scan » est une piste globale qui couvre l'intégralité du montage. Tous les réglages « pan & scan » affectent l'élément en entier. Utilisez des images-clés pour modifier les réglages dans l'élément. Pour plus d'informations sur l'utilisation des images-clés, reportez-vous à la rubrique Utiliser des images-clés.

Le flux de travaux habituel pour effectuer les réglages « pan & scan » dans un élément comprend les étapes suivantes.

1. Créez une image-clé au début de l'élément.
2. Créez une autre image-clé plus loin le long du montage, là où les paramètres ne doivent plus être en vigueur.
3. Créez un fondu d'une image-clé vers la suivante en appuyant sur le bouton Enregistrer l'image-clé une deuxième fois à la seconde position.



4. Réglez les paramètres « pan & scan » aux deux positions d'images-clés.

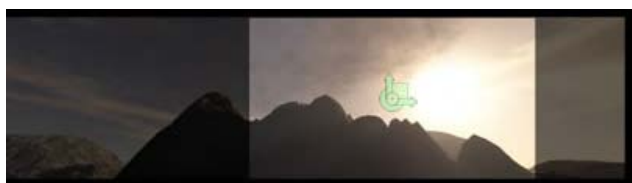
## Options d'aperçu de « pan & scan »

[En haut](#)

Vous pouvez choisir l'une des trois options d'aperçu disponibles dans le menu Aperçu du recadrage, à savoir : Normal (recadrage), Transparent et Contour. Sélectionnez l'affichage qui convient le mieux pour votre projet.



Aperçu normal (recadrage)



Aperçu Transparent



*Aperçu Contour*

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Étalonnage d'une gamme chromatique spécifique

## Sélection et étalonnage d'une plage chromatique

### Exemple : isolation des tons de la peau avec couleurs secondaires

Les corrections des couleurs secondaires s'appliquent aux plages chromatiques spécifiques de vos images. Elles permettent d'accentuer, de modifier ou d'atténuer certaines parties d'une image.

Pour visionner une vidéo, voir Correction des couleurs secondaires de Patrick Palmer.

## Sélection et étalonnage d'une plage chromatique

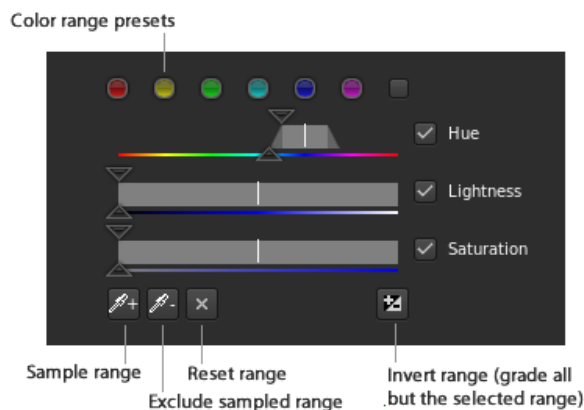
[En haut](#)

1. Dans le panneau Look, cliquez sur l'icône +S pour ajouter un calque d'étalonnage secondaire.



2. Sélectionnez une plage de couleurs cible. Procédez de l'une des manières suivantes pour sélectionner une plage :

- a. Choisissez une plage de couleurs prédéfinie dans le sélecteur de plage.



**Remarque :** Vous aurez peut-être à faire défiler le panneau Look vers le bas pour afficher le sélecteur de plage.

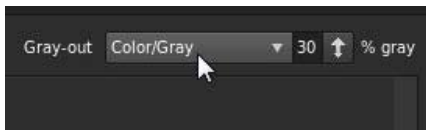
Si aucune des six couleurs standard ne convient comme point de départ, cliquez sur le bouton de gris situé à droite des sélecteurs pour afficher davantage d'options.

Vous pouvez également désactiver les options de teinte, de luminosité ou de saturation. Cette fonction est utile pour cibler une zone de luminosité spécifique pour l'étalonnage. Par exemple, le fait de désactiver la teinte et la saturation

donne une touche de légèreté nette.

- b. Échantillonnez une plage de couleurs dans l'image. Cliquez sur le bouton d'échantillonnage (l'icône de la pipette avec le signe plus), maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et déplacez-vous sur la plage de couleurs à échantillonner. Relâchez le bouton de la souris une fois terminé.

3. Utilisez les options de grisé dans l'angle droit de l'onglet Look pour afficher la zone sélectionnée de l'image.



4. Étendez ou réduisez la plage de couleurs ciblée en faisant glisser les curseurs de teinte, de luminosité et de saturation. Les curseurs du haut déplacent l'ensemble de la plage sélectionnée. Les curseurs du bas précisent la sélection.
5. Corrigez les couleurs de la plage cible en utilisant des outils d'étalonnage, tels que le curseur de contraste ou la roue chromatique Décalage.

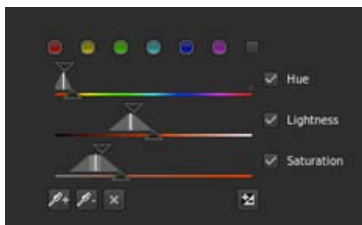
## Exemple : isolation des tons de la peau avec couleurs secondaires

[En haut](#)

1. Ajoutez un calque d'étalonnage secondaire en cliquant sur le bouton +S du panneau Look.
2. Échantillonnez les tons de la peau en cliquant sur le bouton d'échantillonnage des plages (l'icône de pipette avec le signe plus) en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris et en traçant un rectangle sur une zone de la peau dans l'image.



Les curseurs du sélecteur de plage affichent les valeurs des couleurs échantillonnées :



3. Affichez la région sélectionnée de l'image en sélectionnant l'option Couleur/Gris dans le menu Grisé.
4. Ajustez la sélection de plages en faisant glisser les curseurs de teinte, de luminosité et de saturation. Par exemple, vous pouvez travailler sur une plage plus précise des tons de la peau.
5. Lissez les défauts et les rides de la peau en faisant glisser le curseur Flou vers la droite.
6. Réchauffez les tons de la peau en faisant glisser le curseur de teinte Décalage vers le jaune.





Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Gestion des fichiers Look

Pour en savoir plus, nous vous recommandons de consulter les ressources suivantes en ligne.

[Utilisation des fichiers Look](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

# Partage et réutilisation des aspects (looks)

---

[Enregistrement d'un aspect \(look\)](#)

[Partage d'un aspect \(look\)](#)

[Application d'un aspect \(look\) dans SpeedGrade](#)

[Application d'un aspect \(look\) dans After Effects](#)

[Application d'un aspect \(look\) dans Photoshop](#)

[Enregistrement d'un aspect \(look\) pour Adobe Premiere Pro et les applications tierces](#)

[Suppression de fichiers .Look](#)

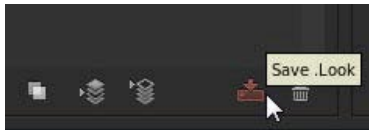
SpeedGrade peut enregistrer les informations d'étalonnage des couleurs des fichiers .Look afin de les réutiliser. Les fichiers étant petits, vous pouvez facilement les archiver ou les partager avec d'autres personnes.

---

## Enregistrement d'un aspect (look)

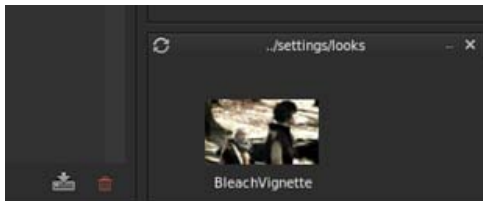
[En haut](#)

1. Etalonnez des données.
2. Dans l'onglet Look, cliquez sur le bouton Enregistrer .Look situé en bas à droite du panneau Calques.



 Vous pouvez également enregistrer le fichier en appuyant sur **Ctrl+P** (Windows) ou **Cmd+P** (Macintosh).

Le fichier .Look apparaît dans le navigateur Look sous forme d'une vignette. Par défaut, les fichiers se trouvent à l'emplacement `../SpeedGrade/settings/looks`.



**Remarque :** Si vous recevez une erreur indiquant que le dossier est en lecture seule, fermez SpeedGrade, puis exécutez-le en tant qu'administrateur. Sous Windows, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Démarrer et sélectionnez Exécuter en tant qu'administrateur.

3. Si vous le souhaitez, renommez le fichier .Look en cliquant sur le nom actuel et en tapant un nouveau nom.

---

## Partage d'un aspect (look)

[En haut](#)


1. Localisez le fichier .Look à partager. Par défaut, les fichiers .Look se trouvent à l'emplacement `../SpeedGrade/settings/looks`.
2. Envoyez le fichier sous forme de pièce jointe de message électronique ou déplacez-le ou copiez-le dans un dossier partagé dans le nuage ou sur un réseau.

---

## Application d'un aspect (look) dans SpeedGrade

[En haut](#)

1. Sélectionnez un élément ou une piste d'étalonnage.
2. Dans le navigateur de looks, accédez au dossier contenant le fichier .Look à utiliser. Utilisez les touches fléchées gauche et droite pour accéder à d'autres dossiers.
3. Sélectionnez un fichier .Look, puis appuyez sur la touche Entrée pour l'appliquer.

 Vous pouvez également faire glisser le fichier .Look sur le montage. Il s'affiche comme élément d'étalonnage que vous pouvez redimensionner et repositionner afin d'appliquer l'aspect à plusieurs éléments ou scènes ou à un projet entier.


---

## Application d'un aspect dans After Effects

[En haut](#)

Adobe After Effects prend en charge les fichiers .Look natifs.

1. Avec le métrage ouvert dans After Effects, sélectionnez Effet > Utilité > Appliquer table corr. couleurs.
2. Sélectionnez le fichier .Look sur votre disque dur.

 Pour fusionner l'aspect dans After Effects, créez un calque d'effets au-dessus de l'élément dans le montage, puis appliquez l'aspect (Effet > Utilité > Appliquer table corr. couleurs). Dans le montage, sélectionnez le calque d'effets, puis appuyez sur la touche T afin d'afficher la commande de transparence. Réglez la transparence pour fusionner l'aspect.


---

## Application d'un aspect dans Photoshop

[En haut](#)

Adobe Photoshop prend en charge les fichiers .Look natifs.

1. Avec une image ouverte dans Photoshop, sélectionnez Image > Réglages > Correspondance de couleur.
2. Dans la boîte de dialogue Correspondance de couleur, sélectionnez l'option Charger 3D LUT.
3. Sélectionnez le fichier .Look sur votre disque dur et cliquez sur OK.

 Pour mieux contrôler l'aspect, créez un calque d'effets Correspondance de couleur. Sélectionnez Calque > Nouveau calque de réglage > Correspondance de couleur, puis sélectionnez le fichier .look dans le menu contextuel.

---

## Enregistrement d'un aspect pour Adobe Premiere Pro et les applications tierces

[En haut](#)

Vous pouvez exporter un fichier .Look avec un ou plusieurs fichiers LUT à utiliser dans Adobe Premiere Pro ou une application tierce.

**Remarque :** Les tables de correspondance (LUT) n'incluent pas les masques ni les effets tels que le flou ou la luminescence.

1. Dans le navigateur, passez la souris sur le fichier .Look. Une icône d'exportation (E) s'affiche à droite de la vignette.
2. Cliquez sur l'icône d'exportation, sélectionnez d'autres fichiers à inclure, puis cliquez sur Exporter.

SpeedGrade crée un fichier compressé contenant les fichiers.

**Remarque :** Aucune table de correspondance n'est nécessaire si vous partagez un aspect avec After Effects ou Photoshop, qui prennent en charge les fichiers .Look natifs. Voir [Partage d'aspects \(looks\)](#).

---

## Suppression de fichiers .Look

[En haut](#)

1. Dans le navigateur, passez la souris sur le fichier .Look. Une icône de suppression (X) s'affiche à droite de la vignette.
2. Cliquez sur cette icône, puis confirmez la suppression.

---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

# Rendu

Pour en savoir plus, nous vous recommandons de consulter les ressources suivantes en ligne.

## [Rendu de votre projet](#)

Patrick Palmer (7 mai 2012)

Didacticiel vidéo

## [Création de rushes](#)

Patrick Palmer (18 mai 2012)

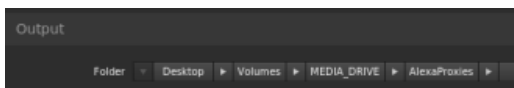
Didacticiel vidéo

Il se peut qu'une partie du contenu lié depuis cette page apparaisse uniquement en anglais.

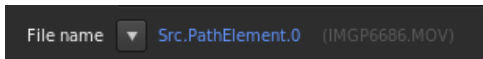
# Créer des fichiers proxy en vue de la modification hors ligne

Dans le cas d'un flux de production plus rapide, vous pouvez utiliser des fichiers de proxy ayant un faible débit binaire, dont le rendu a été effectué à partir de fichiers principaux à plus haut débit. Cet article explique comment créer des fichiers de proxy pour la modification hors ligne, tout en conservant à la fois les noms de fichier d'origine et le code temporel source.

1. Déplacez tous les éléments sources vers le montage comme suit :
  - a. Naviguez jusqu'au dossier source dans la vue Bureau de SpeedGrade.
  - b. Cliquez sur le bouton Ajouter tt dans le coin inférieur droit du Bureau.
2. Définissez le dossier de sortie pour les fichiers proxy rendus comme suit :
  - a. Cliquez sur l'onglet Sortie.
  - b. Indiquez un chemin de sortie dans le champ Dossier à l'aide de la barre de navigation.

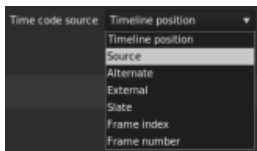


3. Au lieu de saisir un nom pour les fichiers proxy, précisez l'option d'appellation des fichiers suivante :
  - a. Dans le champ Nom de fichier, cliquez sur l'icône M pour obtenir la liste des balises de métadonnées prédéfinies.
  - b. Sélectionnez l'option Src.PathElement.0.



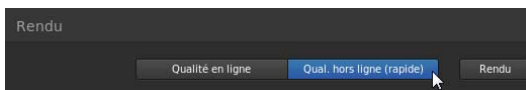
Cette option divise le montage en fichiers QuickTime individuels pour le rendu. Elle associe également le nom du fichier de sortie au nom du fichier source.

4. Définissez la source du code temporel sur l'option Source afin de conserver l'information sur le code temporel du fichier maître.



Vous pouvez également définir la source du code temporel sur d'autres générateurs de code temporel en fonction du flux de production.

5. Sélectionnez le format de sortie, la table de correspondance (LUT) de calibration et les paramètres de cadrage, comme pour n'importe quelle tâche de rendu ordinaire.
6. Sélectionnez Qualité en ligne ou Qual. hors ligne (rapide), puis cliquez sur Rendu.

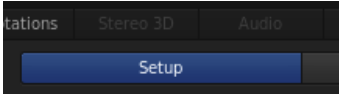


# Save an EDL

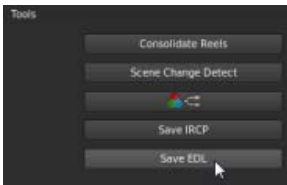
---

You can export an Edit Decision List (EDL) of assembled clips from the Timeline.

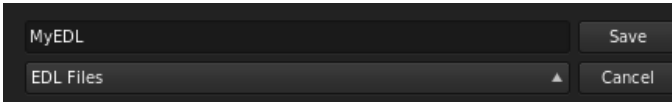
1. With two or more clips on the Timeline, click the Setup button on the Timeline panel.




2. In the Tools panel on the right side of the panel, click Save EDL.



3. Name the EDL, select a folder, and click Save.



---

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

# Affichage des informations d'incrustation sur les images

## Affichage des informations d'incrustation durant la lecture

### Affichage des informations d'incrustation sur la sortie rendue

Vous pouvez « graver » (incruster) des métadonnées sur vos images en cours de lecture ou sur la sortie rendue. Si, par exemple, vous sélectionnez la préconfiguration d'incrustation Standard dans SpeedGrade, les informations suivantes sont surimposées sur le métrage :

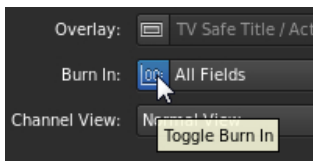
- Numéro de l'image active
- Emplacement sur le disque de la séquence active
- Code temporel natif de l'image active (en supposant que l'information existe dans l'en-tête du format de fichier que vous utilisez)

## Affichage des informations d'incrustation durant la lecture

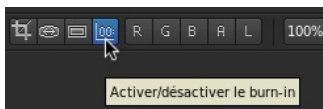
[En haut](#)

1. Dans l'onglet Montage, sélectionnez le panneau Affichage.
2. Dans les Options d'affichage, sélectionnez une préconfiguration d'incrustation dans le menu Burn-In.

**Remarque :** Si le menu est inactif, cliquez sur l'outil d'incrustation pour le rendre actif.



- Pour activer/désactiver les informations d'incrustation durant la lecture, cliquez sur l'outil d'incrustation dans la partie inférieure du panneau Moniteur.



**Remarque :** Si les informations d'incrustation ne s'affichent pas après avoir cliqué sur l'outil d'incrustation, cliquez sur l'outil Zoom pour ajuster afin de voir l'image entière.



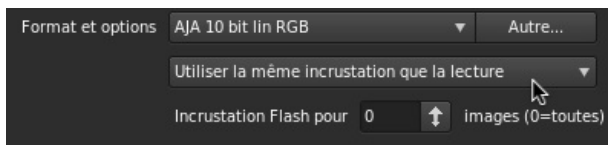
## Affichage des informations d'incrustation sur la sortie rendue

[En haut](#)


L'inclusion d'informations d'incrustation sur la sortie rendue peut être utile lors de la création du proxy pour la modification hors ligne ou des rushes pour révision.

- Lors de la définition des options de rendu dans le panneau Sortie, sélectionnez une préconfiguration d'incrustation dans le menu.
- Dans la zone de texte, Incrustation Flash pour, définissez le nombre d'images pour l'affichage des informations d'incrustation. La valeur par défaut est 0, ce qui signifie que les informations d'incrustation sont incluses sur toutes les images rendues.





---

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions de Creative Commons.

[Informations juridiques](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)