



TUTO

Logiciel

Montage

Vidéo



Téléchargement du logiciel

Lien : <https://www.blackmagicdesign.com/fr/products/davinciresolve/>

Commencer un projet

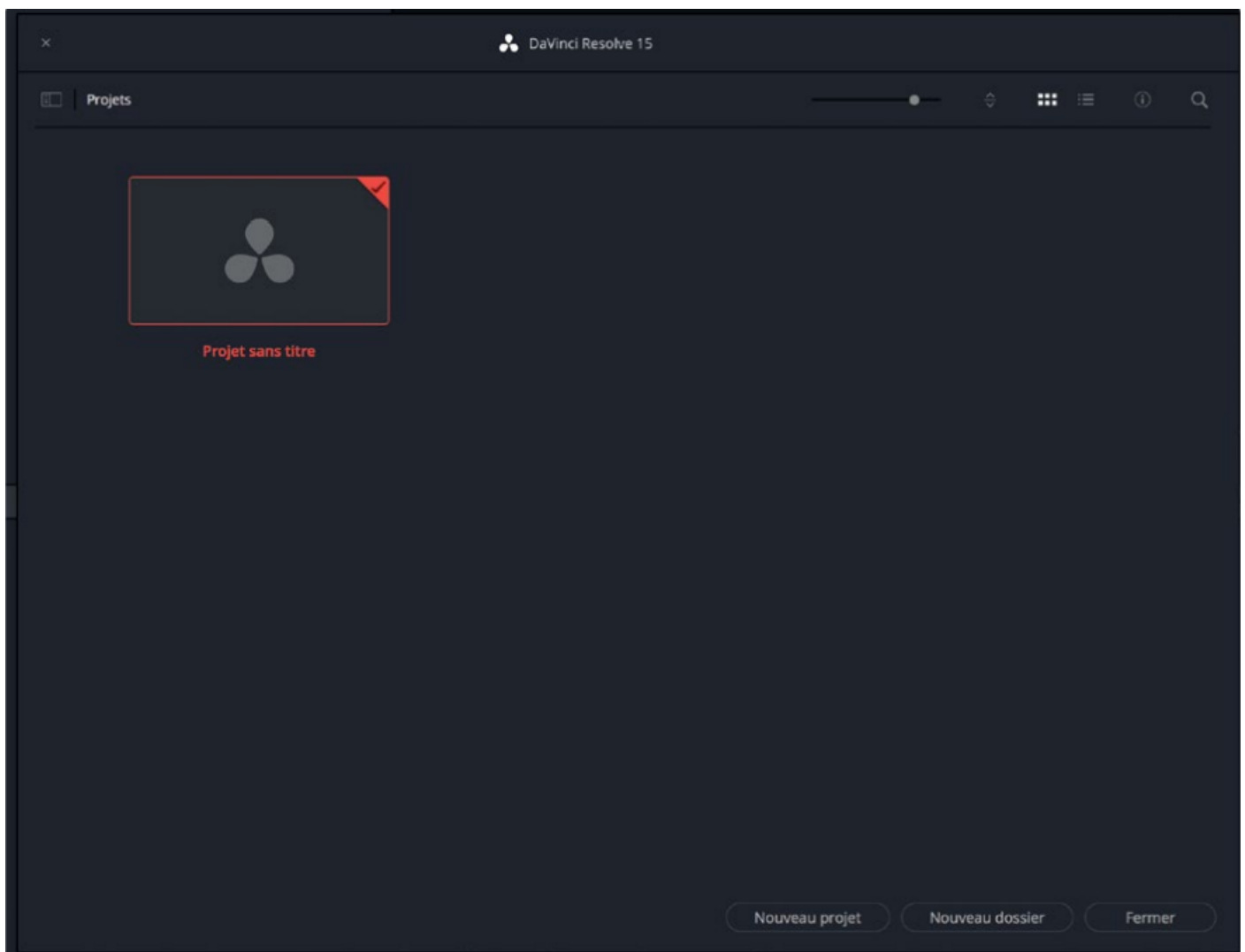
Lors de l'ouverture du logiciel, la fenêtre Gestionnaire de projet s'ouvre.

Sur cette page figure tous les projets commencés.

Un projet constitue la production sur laquelle l'utilisateur travaille un montage.

Dans Resolve, il comprend les timelines et les médias reliés aux fichiers sources qui se trouvent sur l'ordinateur.

Actuellement, on voit un projet vide dans la fenêtre Gestionnaire de projet, dont le titre par défaut est "Projet sans titre".



En fonction de la taille de votre écran, l'organisation des fenêtres telles qu'elles sont affichées sur les images pourrait varier.

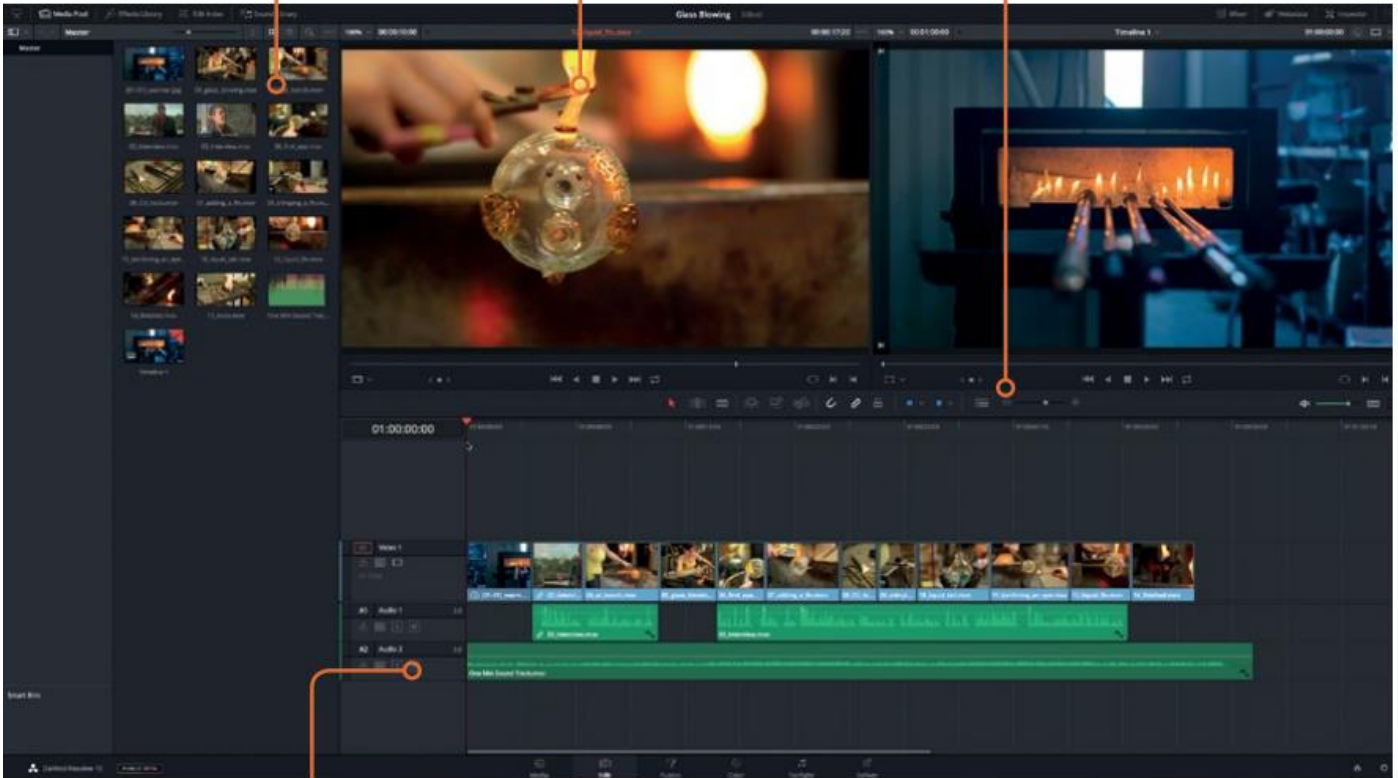
Cliquer sur "nouveau projet".

La page Montage comporte quatre espaces de travail utilisés pour réaliser le montage.

Les plans sources sélectionnés s'affichent dans le viewer source à gauche et les plans de la timeline s'affichent dans le viewer timeline à droite.

La bibliothèque de médias comprend tous les fichiers utilisés dans le projet.

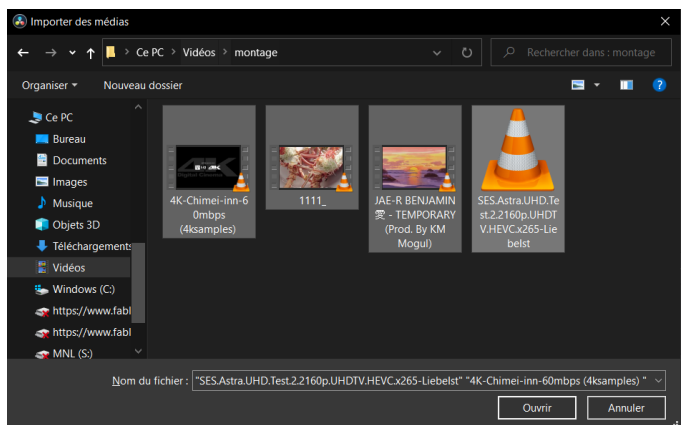
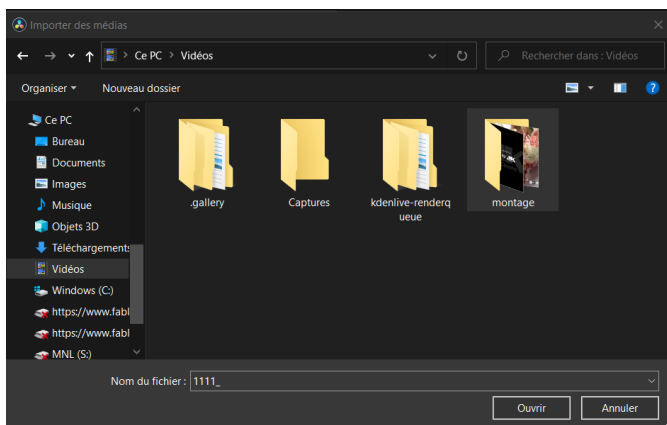
La barre d'outils placée au-dessus de la timeline vous permet de choisir divers outils de montage.

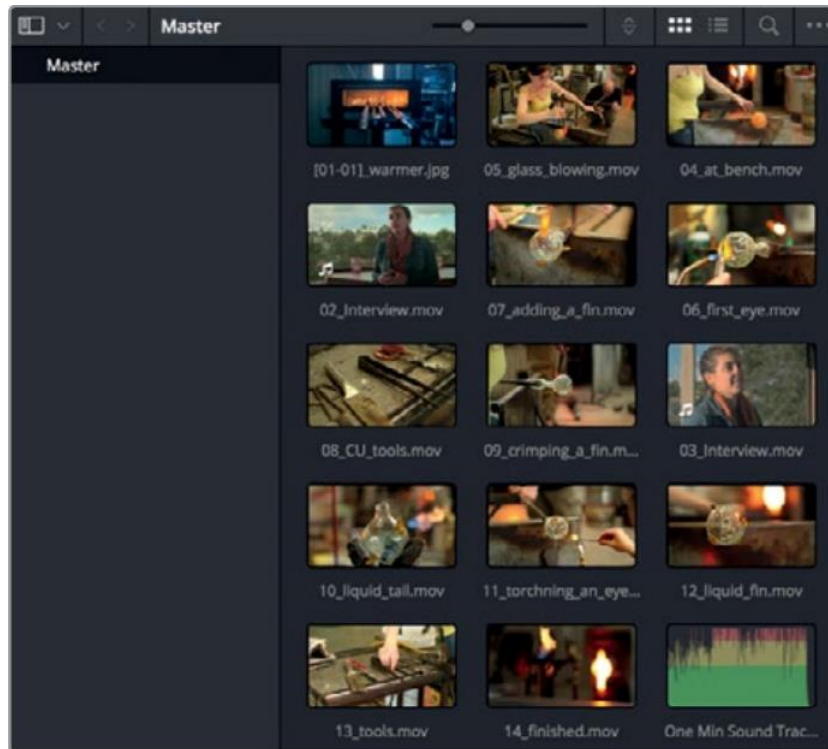


La timeline est une représentation graphique de vos plans montés.

Pour importer les fichiers dans le projet, choisir Fichier > Importer le fichier > Importer les médias.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, retrouver vos vidéos à monter placées au préalable dans un dossier, puis faire une sélection de zone en maintenant le clic gauche et glisser la souris de sorte à sélectionner tous les fichiers, puis faire "ouvrir".

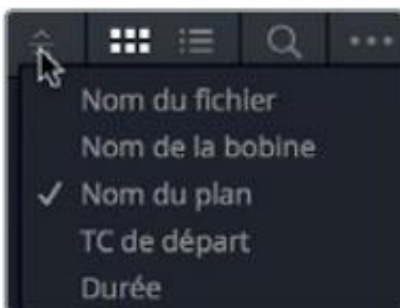




Tous les médias sélectionnés sont importés dans la bibliothèque de médias située à gauche de l'écran. Il est désormais possible d'utiliser ces fichiers pour réaliser un projet.

Commencer à monter vos plans dans l'ordre voulu.

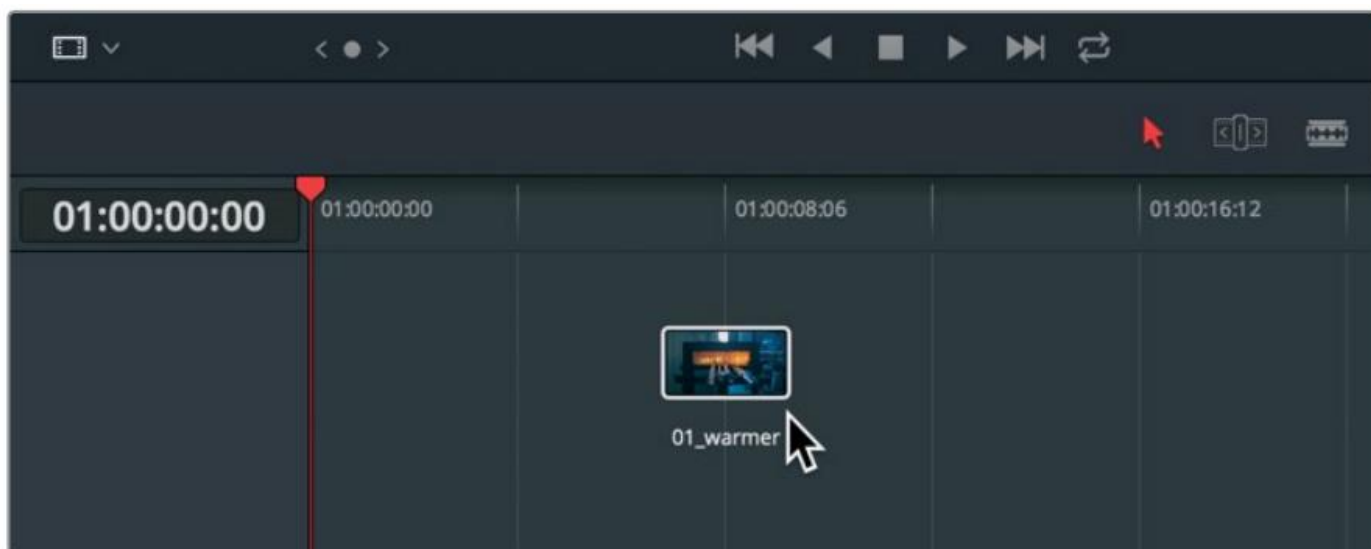
En haut de la bibliothèque de médias, cliquer sur le menu déroulant en forme de flèches et choisir Nom du plan.



Sélectionner le mode montage sur la barre du bas, le mode est représenté par le symbole souligné en rouge sur l'image suivante.

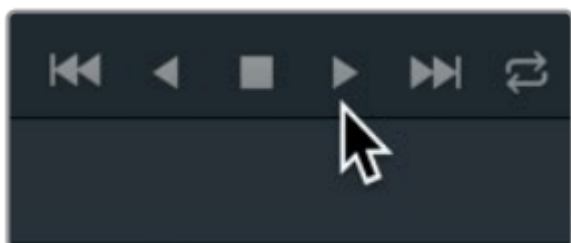


Prendre un premier élément depuis la bibliothèque de médias et le faire glisser sur la partie supérieure de la timeline.



Il est possible de vérifier le contenu d'un média avant de le glisser dans la timeline, en double-cliquant sur un élément depuis la bibliothèque de médias.

Le média s'affiche dans le cadre principal (appelé "viewer"), il est possible, dans le cas d'une vidéo, de lire depuis le bouton situé en-dessous de la vidéo.



Après avoir pris connaissance du contenu du plan, il est possible de le placer sur la timeline, tout comme le premier élément ajouté ultérieurement.

Lorsqu'un plan est glissé à la fin de la timeline, celui-ci est automatiquement aimanté au dernier plan qui s'y trouve. Cela permet de placer facilement les plans les uns contre les autres sans créer d'espace vide et de les déplacer à convenance à la place que l'on veut.

La barre rouge qui apparaît dans la timeline représente la tête de lecture. L'image affichée dans le viewer timeline correspond à l'emplacement de la tête de lecture sur le plan.

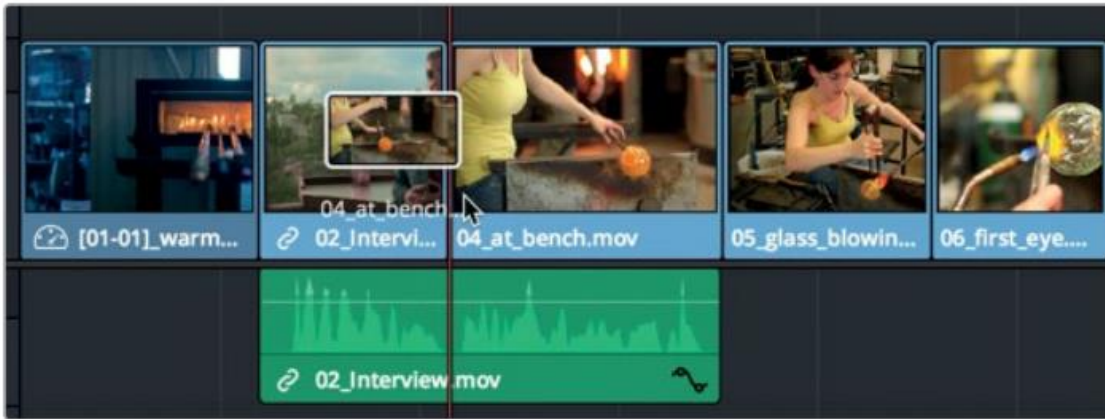
Pour lancer la lecture de vos plans, cliquer sur le bouton de lecture situé sous le viewer timeline.

Les deux plans sont lus et la lecture s'interrompt lorsque le dernier plan se termine. Il est également possible d'ajouter plusieurs plans à la fois en les sélectionnant dans la bibliothèque de médias et en les glissant dans la timeline.

Sélectionner la vignette du plan suivant dans la bibliothèque de médias, puis faire Majuscule-clic sur le dernier plan afin de sélectionner les plans restants.

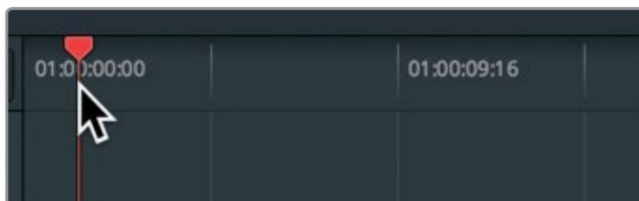
Ils sont alors entourés de rouge : ils sont donc bien sélectionnés. Le logiciel donne la possibilité d'ajouter ces plans à la fin de la timeline, ou d'écraser les plans existants.





Les plans ne seront peut-être pas tous visibles à l'écran mais il est possible de zoomer. Choisir Affichage > Zoom > Zoomer et ajuster, ou appuyer sur Majuscule-Z

Dans la timeline, faire glisser lentement la tête de lecture de droite à gauche pour visionner les plans ajoutés.



Pour monter, il est possible de réduire les plans, de les déplacer, de les enchaîner, d'ajouter du texte.

Il est également possible d'inverser un plan sur l'emplacement d'un autre plan relativement proche.

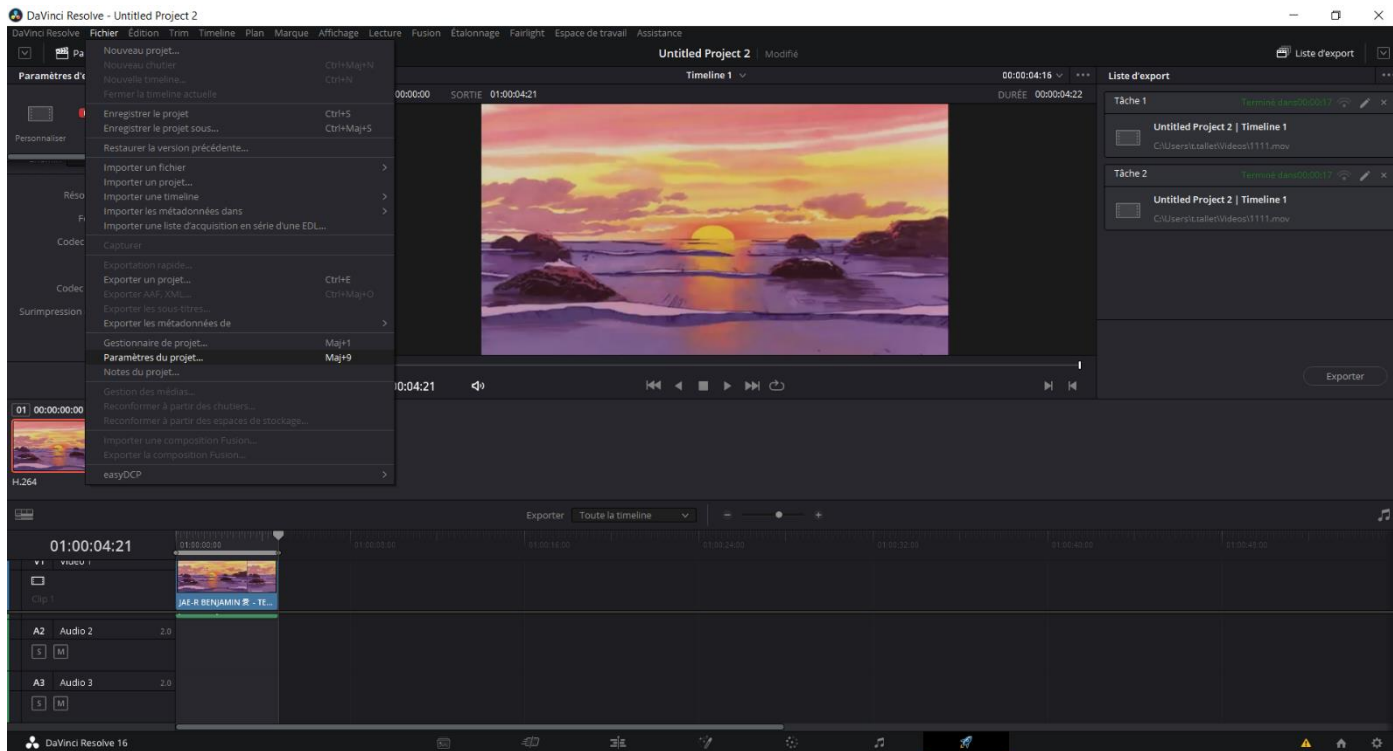


Le faire glisser vers la droite et une fois le mouvement amorcé, en maintenant les touches Ctrl-Majuscule enfoncées jusqu'à ce que le plan se trouve au début du plan.

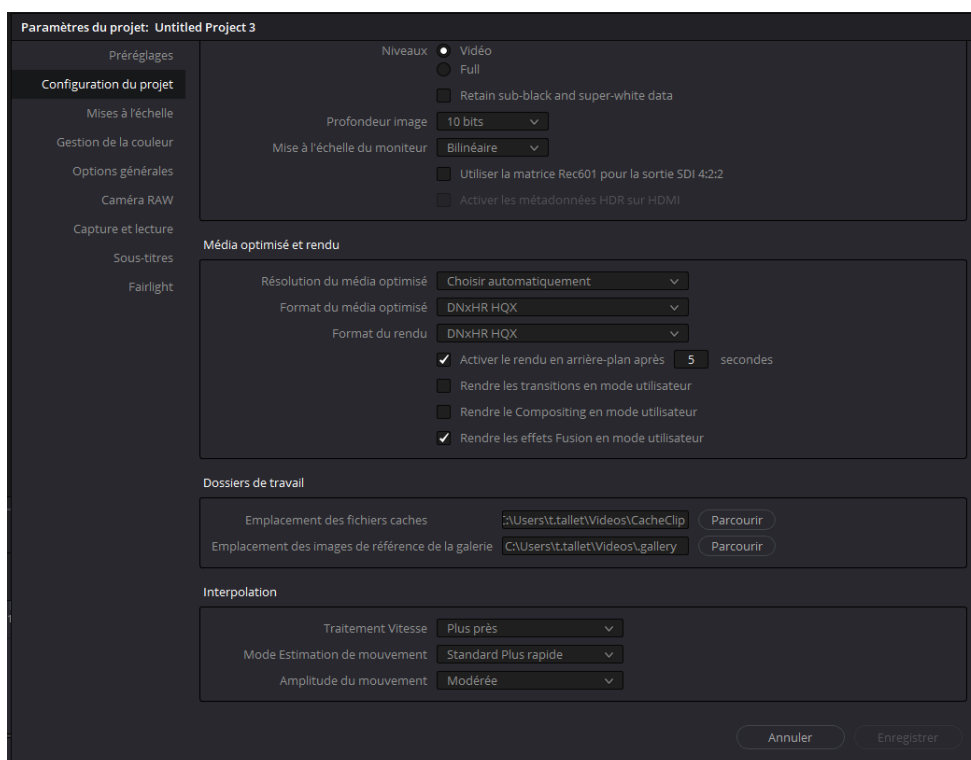
Optimiser son projet

S'il y a un ralentissement logiciel pendant l'utilisation du logiciel, il est possible de le limiter et de travailler avec plus de fluidité :

Sur la barre en haut à gauche, sélectionner "Fichier / Paramètres du projet..."

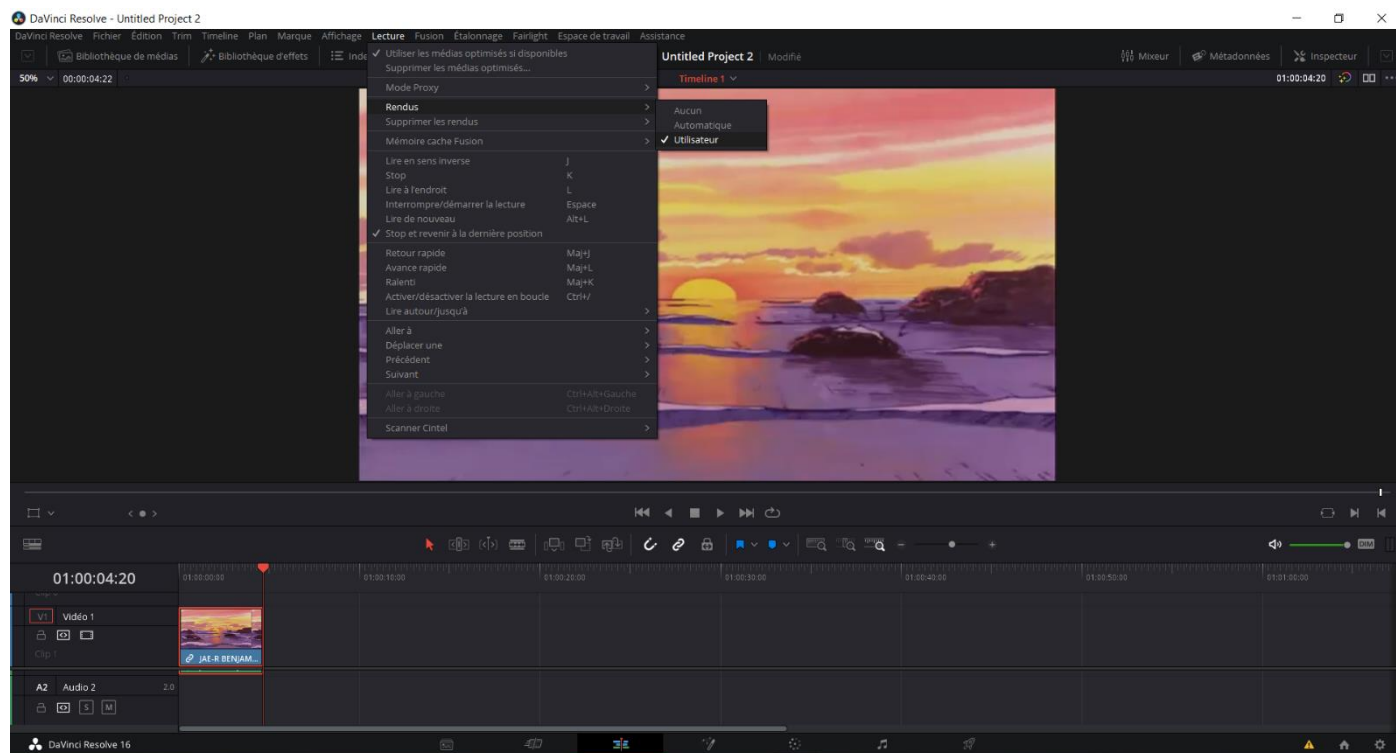


Une fenêtre s'ouvre puis aller dans le menu à gauche, Configuration du projet.

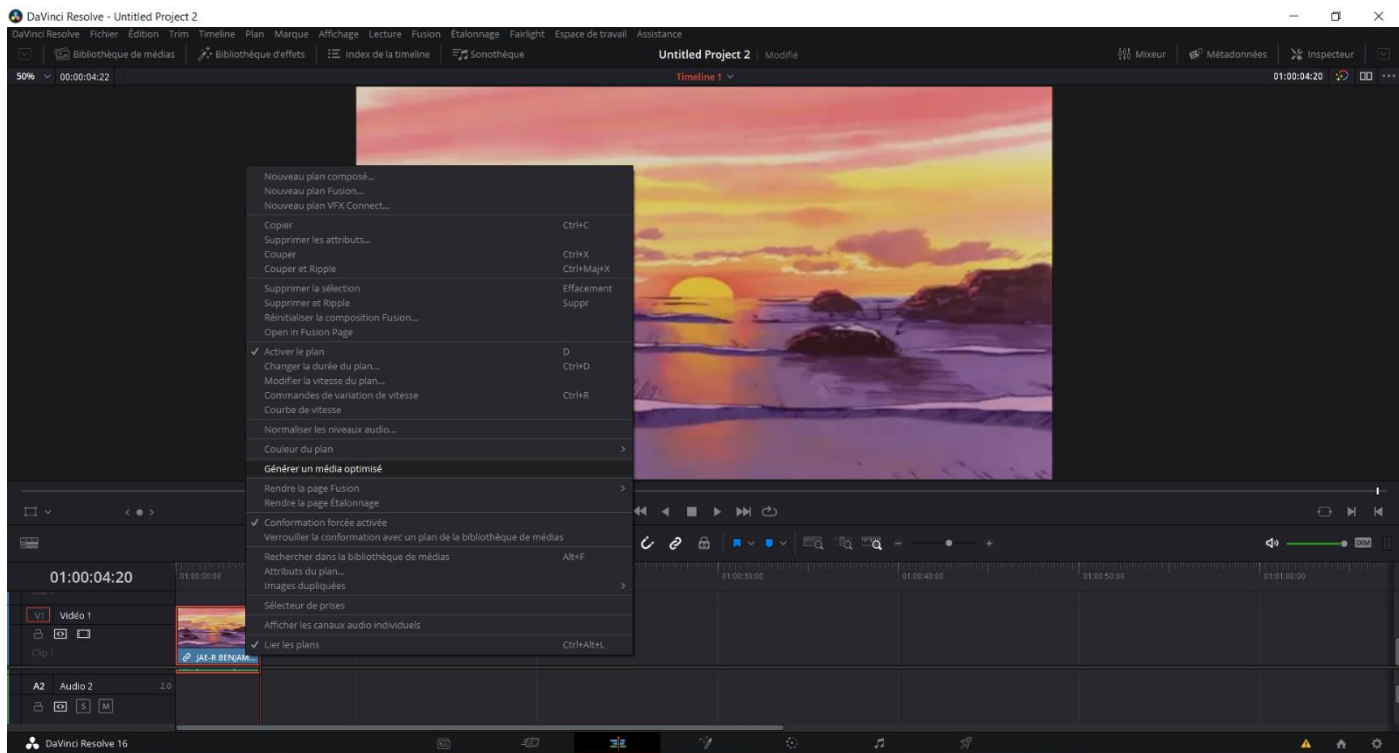


Dans la deuxième partie **de quoi ?** "Média optimisé et rendu" :
Changer le "Format du média optimisé" puis "Format du rendu" de "DNxHR HQX"
à "DNxHR SQ".
Faire "Enregistrer".

Sur la barre du haut, au milieu, aller dans "Lecture" puis "rendus", sélectionner
"Utilisateur".



Pour de meilleurs résultats, il est possible de faire sur chaque fichier vidéo sur la timeline
un clic droit "Générer un média optimisé".



Sauvegarder son travail

Choisir Fichier > Enregistrer le projet sous.

Nommer le projet, choisir son répertoire puis cliquer sur Enregistrer.

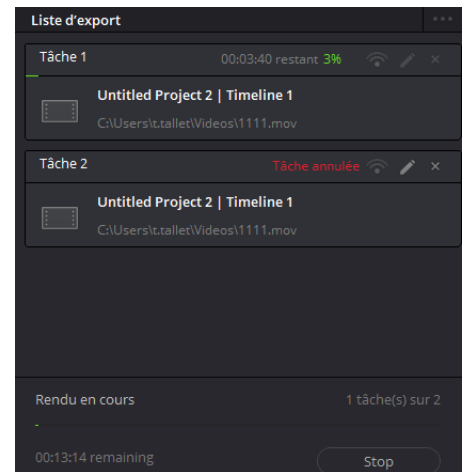
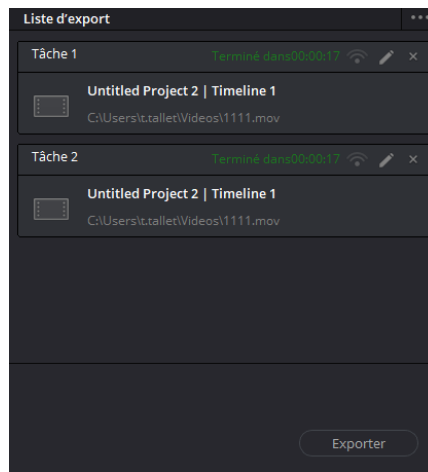
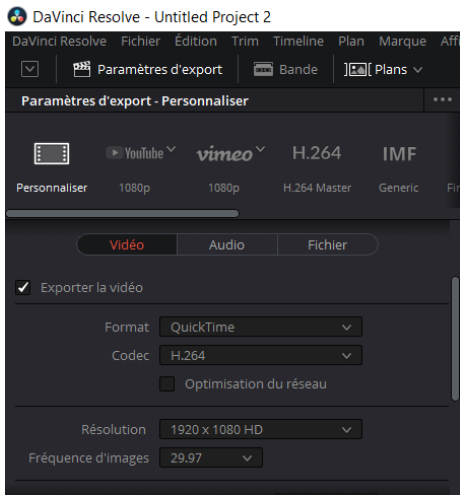
Faire le rendu

Le rendu est la dernière étape, il s'agit de sortir le projet en vidéo, afin de publier, partager etc.

Sur la barre du bas, cliquer sur cette icône



En haut à gauche, une partie de l'écran nous demande sous quel format faire le rendu. Ensuite, en haut à droite, une "liste d'export" montre les projets prêts à être exportés, il suffit alors de faire "Exporter".



La vidéo rendue sera disponible seulement à la fin du chargement et ce au répertoire précisé en-dessous du nom du projet.

