



Post-production TD de synthèse

Pré-requis

Avoir réalisé le TD précédent sur la chaîne
« montage / étalonnage primaire / étalonnage secondaire / exportation »

Objectif

monter une scene de plusieurs plan (une dizaine environs) en mettant en conformité l'image :

- format image 16/9 letterbox 2.35
- raccords de mouvement d'acteur entre les plans
- recadrage dans le 2.35
- « **Étalonnage primaire** » (ou calibration des 4 plans) = mise en conformité des raccords couleur (balance des blancs) , contraste+exposition, grain. Cela permet une continuité plastique des plans.
- « **Étalonnage secondaire** » (ou global) d' « ambiance »
il se superpose à l'étalonnage primaire,
Il permet d'exprimer une atmosphere et une ambiance à l'ensemble du film.
(vignettage+ambiance colorimétrique...)
- exportation au format de diffusion

1) Montage et Mise en conformité du format 16/9 letterbox 2.35

Préparez bien votre travail : créer un répertoire « TD_etalo » à l'interieur créer un dossier « rush » et y mettre les rushs fournis(
http://195.83.128.55/~tbauser/wordpress/?page_id=6) . et y mettre le masque de [2.35\(720\)](#) et le masque de [vignettage\(720\)](#) attention ces 2 fichiers ne sont pas en 960x540 mais en 1280x720...

Vous sauvez votre projet premiere dans le dossier « TD_etalo » et ensuite votre projet after effect dans ce meme dossier.
dans premiere, préparez votre projet en **960x540 25ips progressif**

choisir parmi les rushs proposés, les rushs permettant de monter une des scènes suivante avec les scénarios suivants :

sequence de l'usine

« Bod » sort du hangar, il déambule et regarde autour de lui en découvrant son environnement, il voit passer une ombre et découvre un personnage étrange, il l'observe quelques instants et fini par prendre la fuite. (durée de la séquence de 30s à 1minute)

ou sequence du manoir



« Bod » déambule dans la forêt, il découvre un manoir abandonné, il s'en approche et l'explore de l'extérieur en faisant le tour pour trouver une ouverture. Il fini par trouver une porte et entre.

(durée de la séquence de 30s à 1minute)

importer les rushs choisi de la scene à monter dans le chutier



importez le masque 2.35 (téléchargé dans le dossier « rush » à la préparation de travail) , attention ce masque servira uniquement comme repère de cadrage, il faudra faire attention en post-production finale de ne pas lui appliquer d'effet d'étalonnage !.



2) travail de raccord mouvement

importer vos plans (ainsi que le masque 2.35) sur la timeline et travailler les raccords



raccorder les plans sur le mouvement acteur
respecter une durée pour les 4 plans pour donner un rythme intéressant à l'ensemble

vous pouvez ajuster la hauteur du rush pour le recadrer dans l'image (vu que vous avez de la marge avec le masquage 2.35).

une fois votre montage fini, vous le sauvegarder en tant que projet « premiere pro » (pas d'exportation video!)

3) étalonnage primaire (travail de calibration inter-plan)

en reprenant les consigne du TD « étalonnage » de la dernière fois, réalisez un étalonnage primaire pour mettre en conformité des raccords couleur , contraste+exposition, grain. (continuité plastique des plans)

4) travail d'étalonnage secondaire (ou « global »)

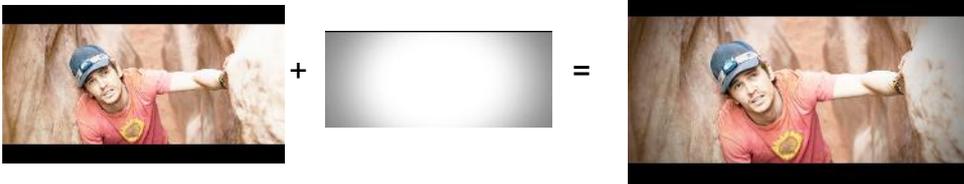
réalisez un étalonnage secondaire pour donner une ambiance à l'ensemble de la séquence. (revoir le TD précédent pour les procédures et les exemples d'étolange secondaire)



Biensur vous pouvez repasser sur chaque plan pour réajuster aussi l'étalonnage primaire si nécessaire.



remettre en place le vignettage avec un calque entre le masque 2.35 et le calque d'effet global.



4) travail d'exportation au format de diffusion

- exporter en (960x540), H264 encodage CBR une passe à 1Mb/s, son AAC, multiplexeur mp4 , 25 images/s progressif ,son en AAC
- vérifiez la taille cohérente de votre fichier (rapport taille/durée !) :
 - notez la durée de votre vidéo et calculez la taille en Méga octet de votre fichier si vous le sauvegardez à un débit de 1Mbps (Mega bits par seconde)
 - **Taille** (en Mega octet) = **Durée**(en seconde) * **1** (le débit cible en Mbps) / **8**(8bits=1octect)