
 **OBJECTIFS** : Connaître les spécificités et les possibilités du logiciel d'Apple Color afin d'appliquer différents types de corrections colorimétriques complexes sur un programme ou un film.

A la fin de ce stage, vous serez capable de :

- Equilibrer la luminosité, le contraste et la colorimétrie des différents plans d'un montage
- Corriger les écarts de couleur inopportuns ou les accidents de tournage
- Appliquer des effets colorimétriques dans une démarche créative, en fonction d'une volonté de réalisation

 **PARTICIPANT** : Monteurs et monteurs-truquistes, réalisateurs multimédia.

 **PRE-REQUIS** : Avoir une bonne pratique du montage virtuel sur Final Cut Pro et / ou des trucages sur station informatique.

PROGRAMME

PRISE EN MAIN DU LOGICIEL

Place de Color dans la gamme Apple

Paramétrage

Logique de travail du logiciel, interface.

Export XML depuis Final Cut Pro

Étalonnage primaire, plan par plan

Organisation de l'étalonnage dans Color

Rendu. Retour au montage étalonné

Utilisation des roues, des courbes

Création de masques, modifications, suivi de mouvements

Les effets et l'arborescence en nodes

CORRECTIONS FINALES

Harmonisation finale

Mise aux normes luma et chroma, selon le type de sortie vidéo, ou selon des tests labo

GESTION PROFESSIONNELLE

Outils de contrôle : réglages, analyse des images

Utilisation dans certains cas - étalonnage aux

scopes, usage en PAD

Gestion des LUT

Calibration des écrans

Mode double écran et monitoring externe

Pupitres de contrôle à boules et extensions.

Modèles disponibles.

Conseils matériels

Réglages manuels. Balance auto

OUTILS AVANCES ET RENDU

Utilisation des images clé, de l'interpolation

L'interface : personnalisation, raccourcis clavier

Mémoire d'images fixes. Raccourcis. Subjectivité de

la référence et de la comparaison en étalonnage

Les grades : 4 versions d'étalonnage possibles par

correction couleur. Raccourcis.

Fonctions de montage et marquage.

Règles à respecter dans la chaîne de postproduction.

CORRECTIONS PRIMAIRES ET SECONDAIRES

Espaces colorimétriques et tables de conversion (Look up table)

Moyens d'action : 3 voies, courbes couleur, saturation et luminance

Corrections localisées : sélection par zone colorimétrique (key)

Création de masques. Formes classiques. Masques manuels

Les options & réglages

Animation de masques

Suivi par tracking d'une zone à localiser (vignette ou masque).

GESTION ENTREES/SORTIES

Les différents formats de sortie

Les instruments de contrôle : moniteur de profil, histogramme, oscilloscope 3D

Suivi de mouvement

Latitudes de correction en fonction de la qualité et du format des rushes

EFFETS SPECIAUX ET MASQUES

Choix d'effets parmi la bibliothèque : ambiances, grain, transformations colorimétriques,...

Réglages manuels. Gestion des nodes. Création et sauvegardes d'effets personnels

Animation

Gestion d'effets en vidéo entrelacée