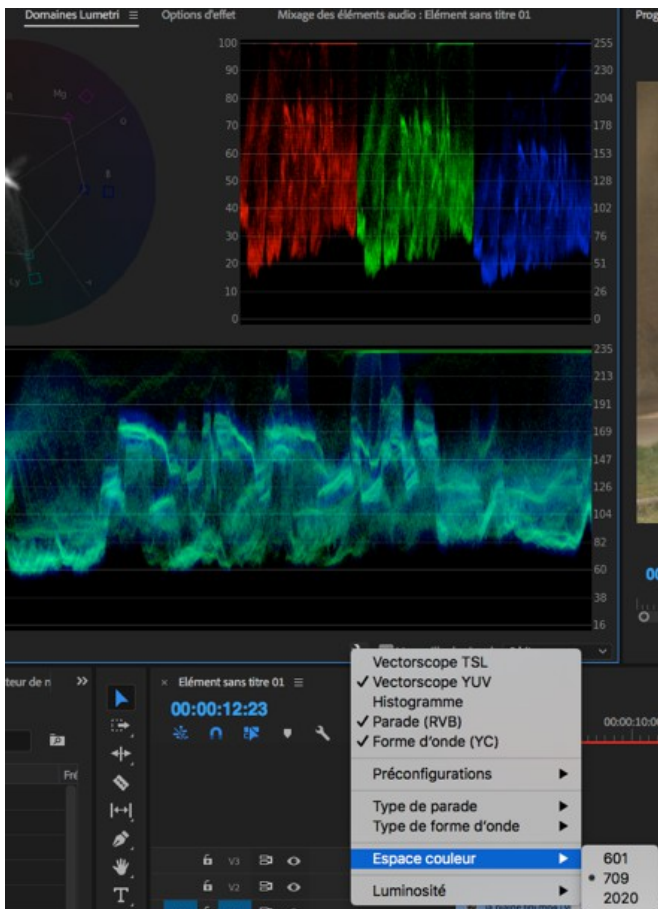


ETALONNAGE

1- basculer en espace de travail COULEUR

2 - afficher onglet DOMAINE LUMETRI
choisir espace couleur 709 (projection vidéo)



- choisir / modifier affichage des outils d'étalonnage

Luminosité de l'affichage :

lumineux	125%
normal	100%
grisé	50%

Lorsque le panneau Lumetri Color est déjà ouvert, Adobe Premiere Pro sélectionne automatiquement l'option La sélection suit la tête de lecture du menu de la séquence. La sélection automatique de l'élément garantit que tous les réglages chromatiques effectués sont appliqués à l'élément sélectionné. La sélection automatique de l'élément est appliquée même pour les éléments audio associés des pistes audio.

Pour concentrer vos réglages chromatiques uniquement sur les éléments vidéo, désactivez le ciblage des pistes audio

COULEUR LUMETRI

S'applique sur le plan en cours de la séquence en cours.

Pour une application sur la source répercutée sur toutes ses occurrences présentes dans la séquence, activer «principal».

Dans ce cas, s'appliquent également toutes les autres modifications présentes dans l'onglet Option d'Effet.

1- CORRECTION DE BASE

LUT¹ en entrée

cela peut être **-ou non-** le point de départ de l'étalonnage auquel on apporte des corrections (destiné en particulier aux tournages en LOG)

Quelques LUT pré-configurés sont proposés, il est possible de créer et d'enregistrer le(s) sien(s) Exportation du fichier .look : vers Speedgrade
Exportation du fichier .cube : vers DaVinciResolve (et d'autres applications?)

Enregistrer Préconfiguration : un Preset est créé dans l'onglet Effet->Préconfigurations

Il est applicable (et modifiable) à un autre plan ou une autre source dans ce projet ou dans d'autres projets.

Balance des blancs

Sélecteur

équilibrage des blancs : clic sur une zone de l'image qui devrait être blanche ou grise ou clic sur plan affiché dans Moniteur de Référence

Température des couleurs affine la balance des blancs selon une échelle de température des couleurs à g. plus froid, à dr. plus chaud

Teinte

affine la balance des blancs afin de compenser la présence d'une teinte verte ou magenta à g. ajouter du vert, à dr. ajouter du magenta (afficher Parade YUV)

¹ Une table de correspondance (aussi appelé tableau de correspondances, ou Lookup Table (LUT) en anglais) est un terme informatique et électronique désignant une liste d'association de valeurs.
A priori, les LUT sont dédiés aux images filmées aussi «plates» (càd peu de contraste, peu de saturation mais une plus grande réserve colorimétrique et dynamique dans la restitution de l'image) que possible, en mode Log (plus facile de faire correspondre les clips entre eux lorsqu'ils sont filmés en mode Log).

Tonalité

Exposition	définit la luminosité : à dr. augmente les valeurs tonales et dilate les tons clairs à g. diminue les valeurs tonales et dilate les tons foncés
Contraste	zones tons moyens et foncés assombris ou zones tons moyens et clairs éclaircis
Tons clairs	à g. obscurcir les tons clairs à dr. éclaircir les tons clairs en minimisant l'écrêtage ²
Tons foncés	à g. obscurcir les tons foncés tout en minimisant l'écrêtage à dr. éclaircir les tons foncés et de récupérer les détails des tons foncés.
Blancs	règle l'écrêtage blanc : à g. réduire l'écrêtage des tons clairs
Noirs	règle l'écrêtage noir à g. augmenter l'écrêtage noir, les tons foncés deviennent purement noirs.
HDR spéculaire ³	
Réinitialiser	ré-initialise tous les paramètres Tonalité pour réinitialiser un seul paramètre (Balance des blancs et Tonalité) : double clic sur son curseur
Automatique	définit la gamme de tons globale et minimise l'écrêtage des tons clairs et foncés
Saturation	globale : 100% par défaut à 0 l'image est N/B; à 200 saturation extrême

² L'écrêtage consiste à supprimer une partie de l'amplitude d'un signal.

³ Commandes HDR (High Dynamic Range)

Les commandes HDR du panneau des couleurs Lumetri donnent accès à une gamme de tons foncés et de tons clairs plus vaste.

(menu du panneau Couleurs Lumetri -> activer l'option «plage dynamique élevée»)

Ce mode est disponible si les images ont été tournées avec une caméra proposant une grande dynamique, soit par assemblage de deux images à des expositions différentes, soit avec un mode HDR.

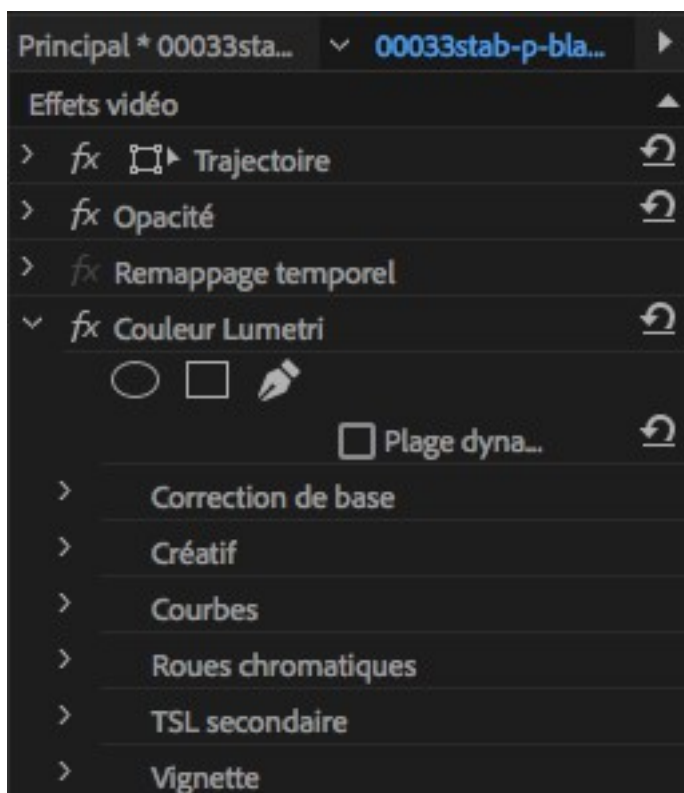
Connectiques et écrans dédiés sont également nécessaires.

Affinage et réinitialisation dans le panneau Options d'effet

outil Masque

étalonner une partie de l'image uniquement

possibilité de plusieurs masques de forme avec différents réglages chromatiques appliqués à différentes zones d'un élément.



2 - CREATIF

Look peut s'utiliser tel quel ou être appliqué avant ou après un étalonnage personnalisé

Ces Looks prédéfinis (ensemble appelé SpeedLooks Studio Linear) sont optimisés pour le métrage **Rec709/DSLR**

onglet Effets -> Préconfigurations -> d'autres Look (ensemble SpeedLooks Log, correctifs de caméra + Looks créatifs) y sont disponibles.

Intensité règle l'intensité du look appliqué (son mélange avec l'original)

Réglages

Décoloration décolore l'image façon "vintage"

Plus net netteté désactivée : curseur à 0
règle la définition des bords

Vibrance modifie la saturation des couleurs faiblement saturées

règle la saturation en limitant des couleurs proches au niveau maximal de saturation

empêche également la sursaturation des tons "chair"

Saturation

globale : 100% par défaut
à 0 l'image est N/B; à 200 saturation extrême

Roue des teintes

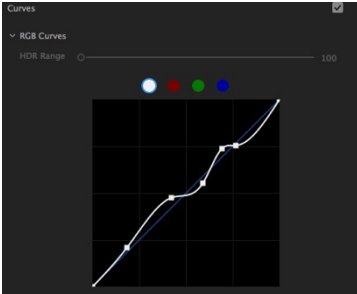
Teinte des tons foncés / Teinte des tons clairs
(dble clic pour réinitialiser)

Balance des teintes

actif si modification roue(s) des teintes

3 - COURBES

Courbes RVB



ajuster la luminance et les gammes de tons

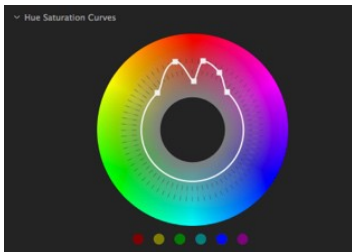
Courbe principale = la luminance des 3 couches RVB
(en blanc, sinon par couleur R, V ou B)

La partie supérieure droite de la ligne représente les tons clairs et la partie inférieure gauche représente les tons foncés.

Déplacement d'un point de contrôle
vers le haut : éclaircir
vers le bas : assombrir
vers la gauche : augmente le contraste
vers la droite : diminue le contraste

Pour supprimer un point de contrôle, appuyer sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez sur le point de contrôle.

Courbes de saturation de teinte



saturation ou la désaturation de teintes spécifiques.

augmenter la saturation :
faire glisser le cercle blanc de la roue vers l'extérieur

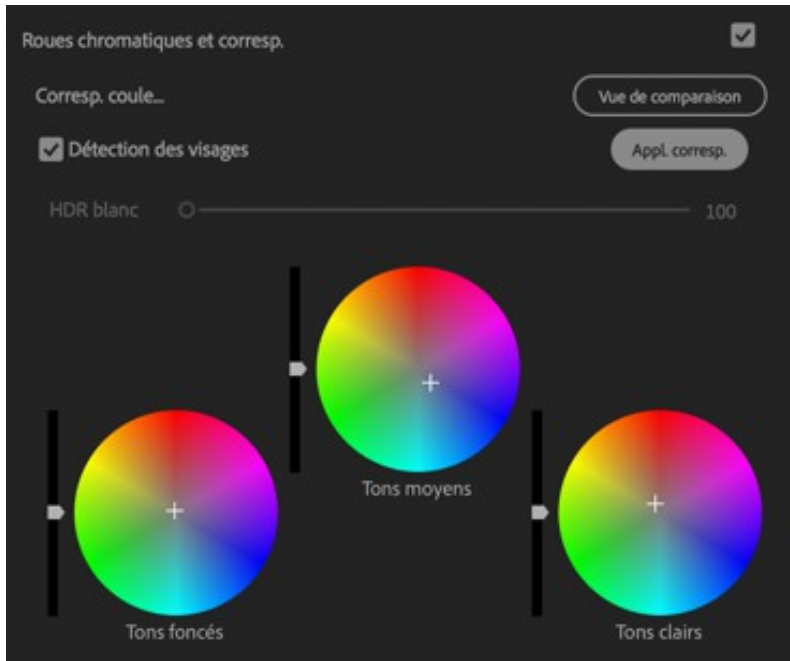
réduire la saturation :
le faire glisser vers l'intérieur

Avec la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) le déplacement d'un point de contrôle est limité : alignement sur une ligne droite à partir du centre vers le bord extérieur de la roue.

Pour saturer ou désaturer uniquement une couleur :
Cliquer sur un des points de couleur sous la roue : 3 points de contrôle sont ajoutés dans l'espace de cette couleur.

4 - ROUES CHROMATIQUES

(idem Correcteur chromatique tri-directionnel)
et CORRESPONDANCE DE COULEURS



Réglage de l'intensité des tons moyens, foncés et clairs
via les curseurs associés ou clic+glisser au centre des roues

Roue chromatique des tons moyens : régler le contraste général

Curseur des tons foncés vers le haut : éclaircir les tons foncés

Curseur des tons clairs vers le bas: assombrir les tons clairs

Les roues avec les centres vides indiquent qu'aucun réglage n'a été effectué.
(dble clic sur la roue pour réinitialiser)

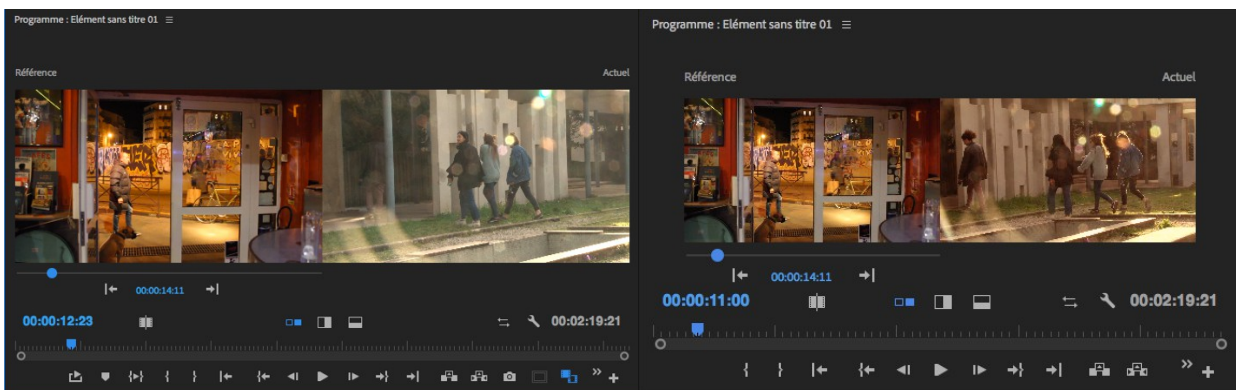
étalonnage de continuité

afficher dans le Moniteur de Référence le plan qui va servir à étalonner le plan en cours

option Correspondance des couleurs

comparer les aspects de deux plans différents sur une séquence entière afin de s'assurer que la couleur et la lumière correspondent au sein d'une scène ou entre plusieurs scènes.

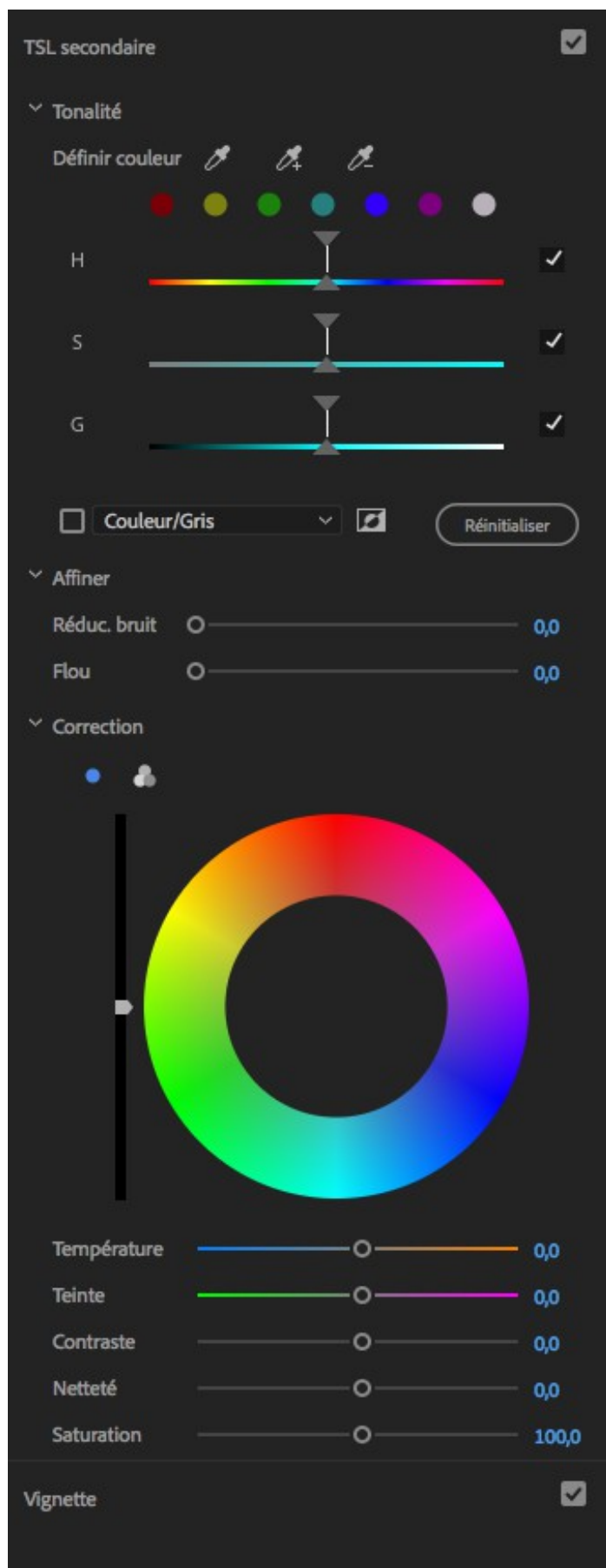
Cliquez sur **Vue de comparaison** pour activer la vue de comparaison dans le Moniteur du programme. Ce mode vous permet de sélectionner et d'afficher une image de référence, et de comparer les couleurs entre différents plans.



- 1- Sélectionnez une image vidéo à utiliser comme référence dans un autre plan.
- 2- (Facultatif) Désactivez l'option Détection des visages si le plan ne contient aucun visage.
- 3- Cliquez sur Appl. corresp.
- 4- Premiere Pro applique automatiquement des paramètres Lumetri à l'aide des commandes Roues chromatiques et Saturation afin de faire correspondre les couleurs de l'image en cours à celles de l'image de référence.
- 5- Les roues chromatiques (et le curseur Saturation si nécessaire) sont mises à jour pour tenir compte du réglage appliqué par l'algorithme de correspondance automatique des couleurs.
- 6- Si les résultats ne vous conviennent pas, vous pouvez utiliser un autre plan comme référence et effectuer une nouvelle correspondance des couleurs. Premiere Pro ignore les modifications précédentes et fait correspondre la couleur avec le nouveau plan de référence

Remarque : s'il existe un effet Lumetri sur l'élément avec des paramètres modifiés, il se peut que certains de ces paramètres doivent être réinitialisés.

4 - TSL SECONDAIRES



contrôle précis d'une couleur spécifique et non de l'ensemble de l'image

pipette = définir couleur ou dominante couleur

H teinte

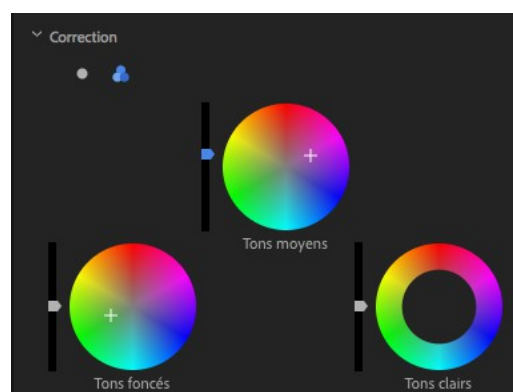
S saturation

G luminosité

afficher le masque

lissage du masque

correction globale ou 3 roues (tons foncés, moyens et clairs)



autres corrections

5 - VIGNETTE

Les commandes de vignettes vous permettent de contrôler la taille, la forme et le gain d'éclaircissement ou d'assombrissement des bords.

Gain

Définit le gain d'éclaircissement ou d'obscurcissement sur les bords d'une image. Saisissez une valeur dans la zone correspondante, ou utilisez le curseur pour ombrer progressivement l'élément.

Milieu

Spécifie la largeur de la zone affectée par le curseur Gain. Déplacez le curseur, ou entrez une valeur plus faible pour affecter davantage l'image. Saisissez une valeur plus élevée pour restreindre l'effet aux bords de l'image.

Arrondi

Spécifie la taille (arrondi) de la vignette. Les valeurs négatives entraînent un effet de vignetage excessif, tandis que les valeurs positives entraînent un vignetage moins visible.

Contour progressif

Définit le bord de la vignette. Une valeur plus faible crée un bord plus net et plus fin, tandis qu'une valeur plus élevée indique un bord plus flou et plus épais.

Via la fenêtre EFFETS => Préconfigurations LUMETRI

on accède à plusieurs configurations calssées par thèmes :

Cinématique
Monochrome
Pellicules
SpeedLooks
Technique

Via le menu déroulant de couleur Lumétri, on peut sauvegarder ses propres looks :

exporter fichier .look (Première)
ou .cube (autres applications)
ou enregistrer Préconfiguration Première

créer et enregistrer preconfig

fen Montage select élément avec 1 ou + effects
ou option d'effets, select 1 ou + effets
puis -> menu enreg conf

echelle

dimensionne les IC à l'échelle de la longueur de l'élément cible
et supprime ttes IC pré existantes de élément cible

ancrage IN

conserve distance d'origine entre IN et 1ère IC
les autres IC suivent sans mise à l'échelle

ancrage OUT

conserve distance d'origine entre OUTet dernière IC
les autres IC précèdent sans mise à l'échelle

1. Montage 709 et affichage P3. Si la gestion des couleurs n'est pas activée, l'aspect de l'affichage est trop saturé et ne correspond pas à votre exportation.
2. Montage 2020 et affichage autre que 2020. Si la gestion des couleurs n'est pas activée, les couleurs de l'affichage (709, sRGB ou P3) apparaissent comme étant « délavées » et l'affichage ne correspond pas à votre exportation.
3. Montage 709 et affichage sRGB. Si la gestion des couleurs est désactivée, l'affichage correspond à ce que voit un utilisateur YouTube sur son écran sRGB, les couleurs étant quelque peu « délavées » (gamma ~0,9) par rapport à un moniteur de référence 709. Si la gestion des couleurs est activée, les tons moyens sur l'écran sRGB doivent normalement correspondre à un moniteur de référence 709. Cependant, certains détails des tons foncés sont perdus, étant donné que le codage sRGB 8 bits dans les tons foncés ne présente pas la même finesse que les tons foncés 709 8 bits ; les 20 codes 709 inférieurs sont « compressés » dans les 7 codes sRGB inférieurs.
4. Montage et affichage définis tous deux sur 709. Il n'est pas nécessaire d'activer la gestion des couleurs, car cela ne ferait aucune différence.

Remarque :

Premiere Pro ne gère pas les couleurs des moniteurs de transmission externes connectés par l'intermédiaire de cartes vidéo provenant de sociétés telles qu'AJA et Blackmagic. Configurez ce matériel en dehors de Premiere Pro.

Premiere Pro procède cependant à une gestion des couleurs d'un moniteur secondaire utilisé comme moniteur de transmission. Il fait partie du bureau du système d'exploitation, via une connexion HDMI, DisplayPort, DVI ou Thunderbolt.

L'activation de Gestion des couleurs d'affichage ne change pas les couleurs dans vos fichiers exportés. Elle contrôle seulement les couleurs affichées sur votre moniteur. Cela s'avère nécessaire, de sorte que vous puissiez juger exactement de l'apparence des couleurs sur un affichage Rec709 véritable (TV HD, par exemple). Auparavant, il était nécessaire de définir manuellement votre profil d'affichage de système d'exploitation sur Rec709 pour être sûr de voir les couleurs exactes et, dans certains cas, cela n'était pas possible du tout. La gestion des couleurs d'affichage simplifie la chose en affichant les couleurs exactes quel que soit le profil ICC défini dans le système d'exploitation pour votre affichage.