



Les bases de l'étalonnage avec Adobe Premiere Pro

Formation de Duduf
<http://www.duduf.training>

I - Régler les contrastes

Luminosité, niveaux, gamma...
Forme d'onde Y/C, Correcteur de luminance

II - Régler la saturation

Vivacité des couleurs
Vectorscope, balance des couleurs (TLS)

III - Corriger une zone précise

Améliorer une couleur distincte, correction colorimétrique secondaire
Correction colorimétrique.

IV - Ajuster l'ambiance de colorée

Couleurs, teinte, balance des blancs
Correcteur chromatique tridirectionnel.

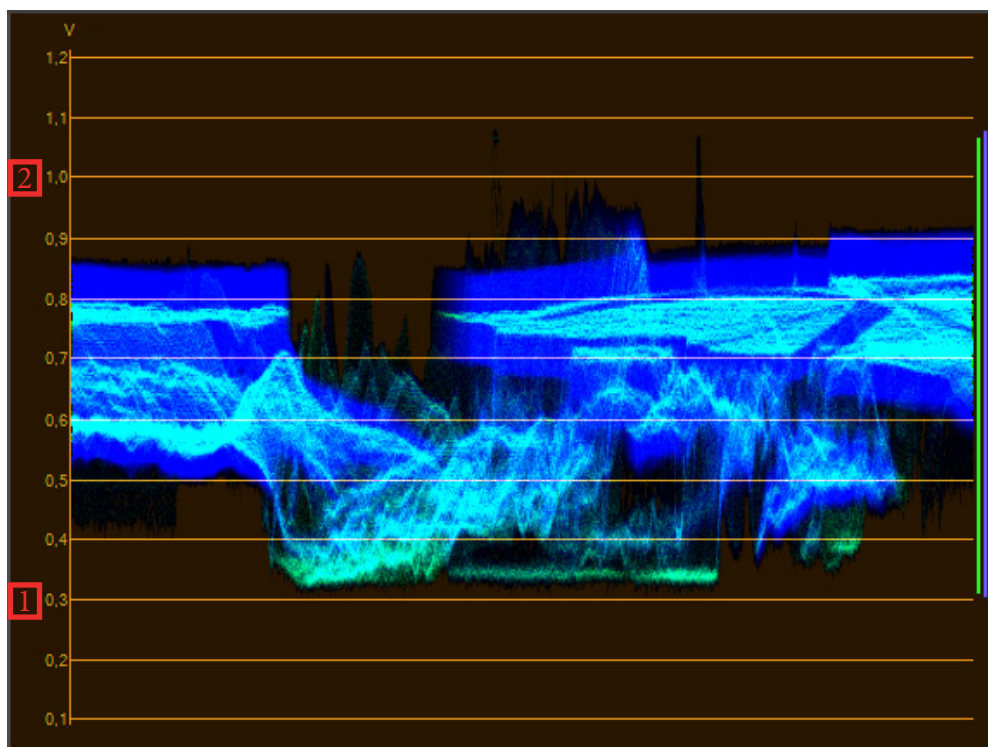
Ce document n'est qu'un résumé, un pense-bête, d'un bout de formation dispensée par Duduf. Il réunit les principaux points théoriques à retenir sans être exhaustif, et de nombreuses remarques, astuces pratiques et exemples concrets n'y sont pas présents.



Les conseils d'étalonnage donnés ici sont des généralités, et présentent une méthode simple de correction de couleurs / étalonnage sur Adobe Premiere Pro. D'autres méthodes qui peuvent être plus précises existent, et il se peut que ces généralités puissent ne pas s'appliquer à certaines vidéos spécifiques ou des volontés esthétiques particulières.

Cette méthode peut être appliquée à d'autres logiciels de montage, les effets utilisés étant courants.

Régler les contrastes (luminosité, niveaux...)



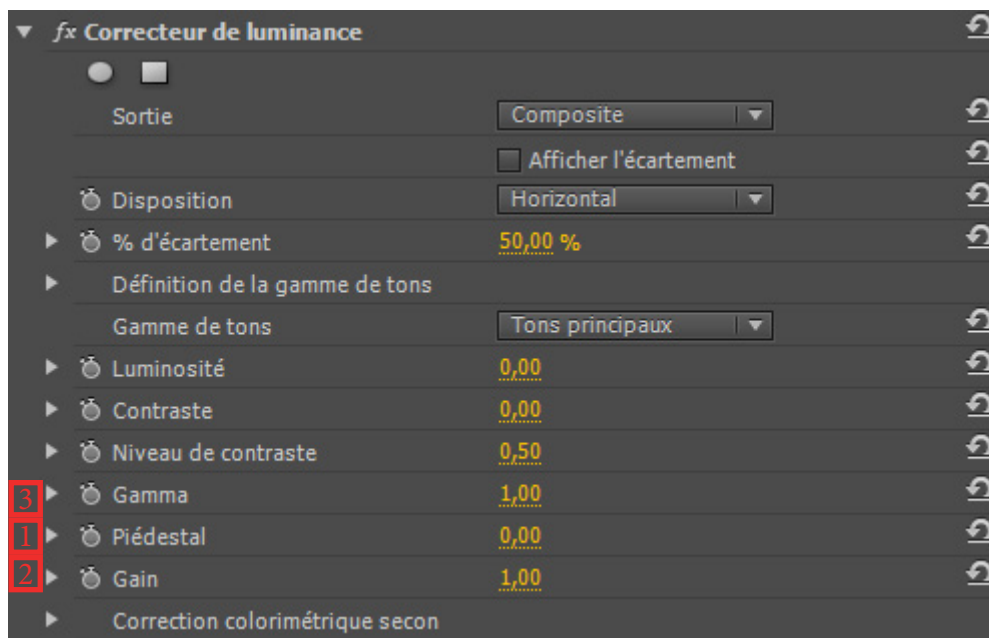
Forme d'onde Y/C

Pour contrôler facilement les contrastes de l'image à étalonner, le graphique *Forme d'onde Y/C* qui peut être affiché dans le *moniteur du programme* ou bien dans le *moniteur de référence* est très utile. Il représente la quantité de noirs, gris, et blancs dans l'image. Sur le graphique, les noirs sont placés en bas, les blancs en haut.

Le graphique représente ainsi chaque colonne de pixels de l'image (la gauche du graphique correspond donc à la gauche de l'image, ce qui permet de localiser facilement où se trouvent les blancs et noirs dans l'image).

Dans une vidéo standard (8 bits de couleur par couche, internet, DVD, Blu-ray...) la ligne 0,3V **1** représente le noir, et la ligne 1V **2** représente le blanc. Tout ce qui est situé au delà de ces limites ne sera pas visible (complètement noir ou blanc, sans détail). Seules les vidéos avec plus de couleurs peuvent aller au delà de ces limites (10 bpc, diffusion TV, cinéma).

Pour obtenir une image parfaitement contrastée, il faudra donc que l'ensemble du graphique s'étende de la ligne 0,3 jusqu'à la ligne 1, sans les dépasser. Tout ce qui dépasse sera soit complètement blanc (sans détails), soit complètement noir.



Correcteur de luminance, qu'on trouve dans le groupe *Correction Colorimétrique*

Pour régler ces contrastes, on utilise l'effet *Correcteur de luminance*.

1- Commencer par régler le noir avec la propriété *Piédestal*. Il suffit de chercher la bonne valeur pour que les zones les plus basses du graphique viennent se poser sur la ligne 0,3V sans la dépasser.

2- On peut ensuite régler le blanc en utilisant la propriété *Gain*. Il faut alors chercher la valeur qui amènera les zones les plus hautes du graphique contre la ligne 1V sans la dépasser.

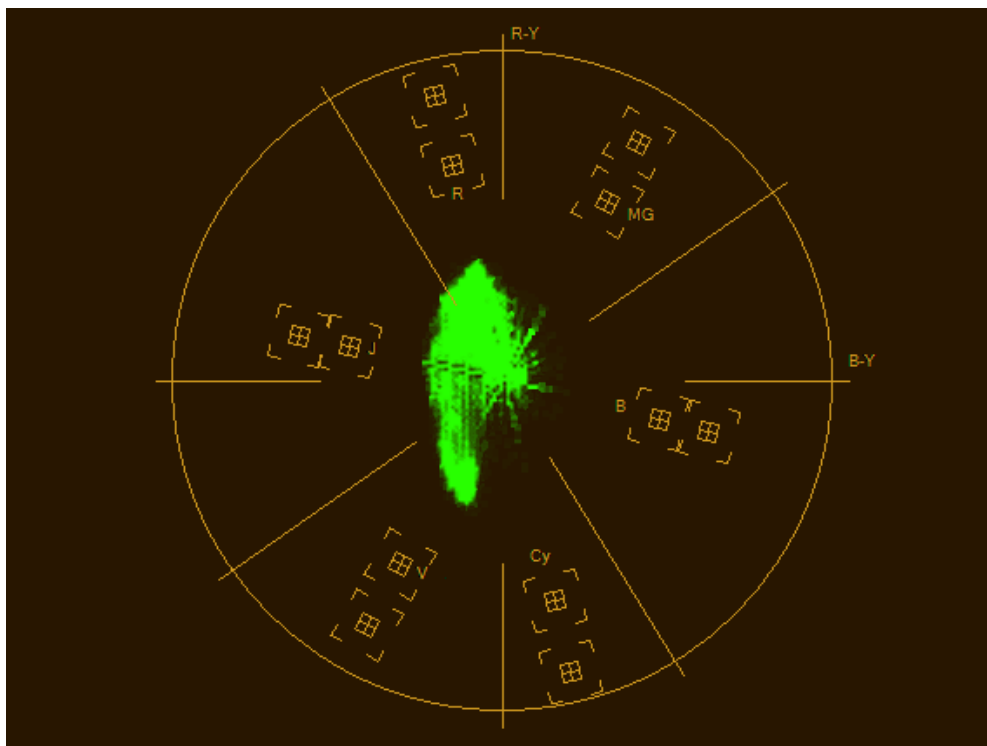
3- Si après ces réglages, l'image paraît globalement trop sombre ou trop lumineuse, on peut la régler avec la propriété *Gamma*. Il sera peut-être nécessaire après un réglage de gamma de re-corriger un peu le niveau noir et le niveau blanc.

Le réglage de ces propriétés étant assez sensible, on peut varier les valeurs en appuyant en même temps sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac) pour être plus précis.

Si on veut un contrôle plus précis sur les tons moyens (gris), on pourra utiliser l'effet *Courbes de luminance*.



Régler la saturation (vivacité des couleurs)

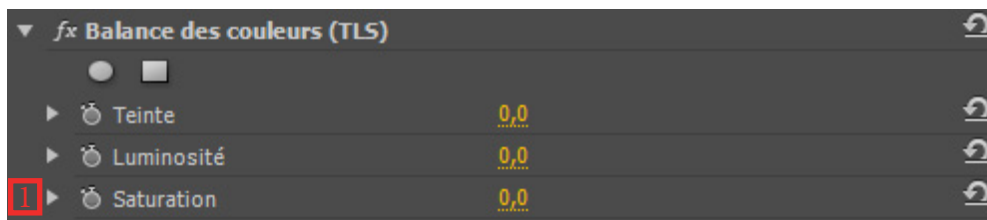


Vectorscope

Pour vérifier les couleurs et la saturation, le *Vectorscope* est très pratique. C'est un des graphiques qui peut être affiché dans les panneaux *moniteur du programme* ou *moniteur de référence*.

Chaque point vert représente un pixel de l'image, et il est placé dans le cercle selon cette méthode : Les pixels désaturés (sans couleur : noir, gris ou blanc) sont placés exactement au centre du cercle. Les plus saturés (les couleurs les plus vives) sont situés vers l'extérieur du cercle, et répartis selon leur couleur : chacun des groupes de deux cibles représente une des couleurs principales (repérable par la lettre située juste à côté). Dans le sens horaire en partant du haut on a : R-Rouge, MG-Magenta, B-Bleu, Cy-Cyan, V-Vert, J-Jaune.

Il suffit donc de regarder comment se répartie la masse verte pour savoir quelles sont les couleurs dans l'image et vérifier leur saturation (vivacité). Si la masse dépasse la zone définie par les premières cibles, c'est que l'image est trop saturée (trop vive) et certaines couleurs risquent de « baver ». Si au contraire elle est concentrée près du centre du cercle, c'est que l'image tend vers le gris, qu'elle a peu de couleur, qu'elle manque de vivacité.



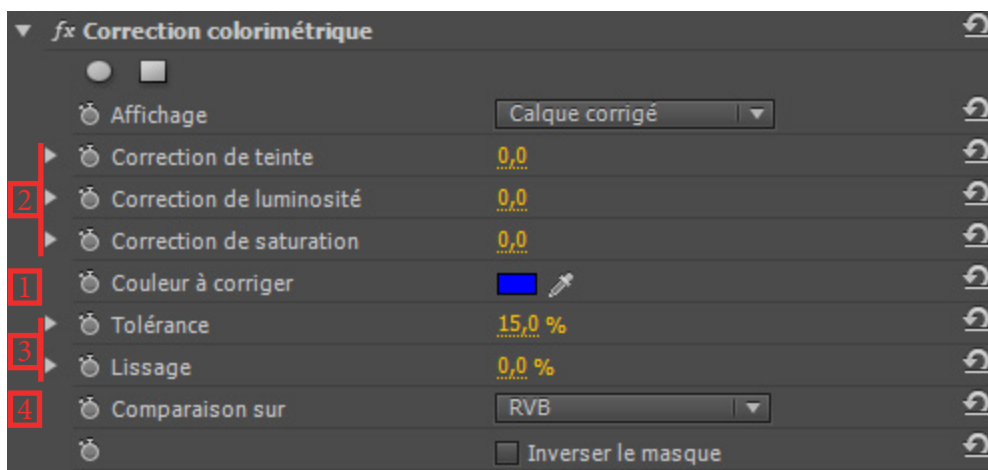
Baalance des couleurs (TLS), qu'on trouve dans le groupe *Correction Colorimétrique*

I On peut ajuster la saturation pour redonner ou enlever de la vivacité avec l'effet *Balance des couleurs (TLS)*, en réglant la propriété *Saturation*.

Attention, cet effet ne convient pas à la retouche d'images de très haute qualité (plus de 8bpc, TV HD, Cinéma), dans ce cas on utilisera la partie *Saturation* du *Correcteur chromatique tridirectionnel*.



Corriger une zone précise



Correction colorimétrique, qu'on trouve dans le groupe *Correction Colorimétrique*

L'effet *Correction colorimétrique* permet de corriger une zone précise de l'image, en sélectionnant la couleur qui la compose. Par exemple, de rendre un ciel un peu plus vif ou modifier la teinte d'un objet.

1 Il faut d'abord utiliser la pipette pour cliquer dans l'image sur la zone que l'on souhaite corriger ; cela va sélectionner la couleur de la zone, que l'on peut ensuite corriger avec les trois valeurs juste au dessus de la pipette **2** : la *Correction de teinte* permet de modifier la couleur de l'élément, la *Correction de luminosité* sa luminosité, et la *Correction de saturation*, sa vivacité.

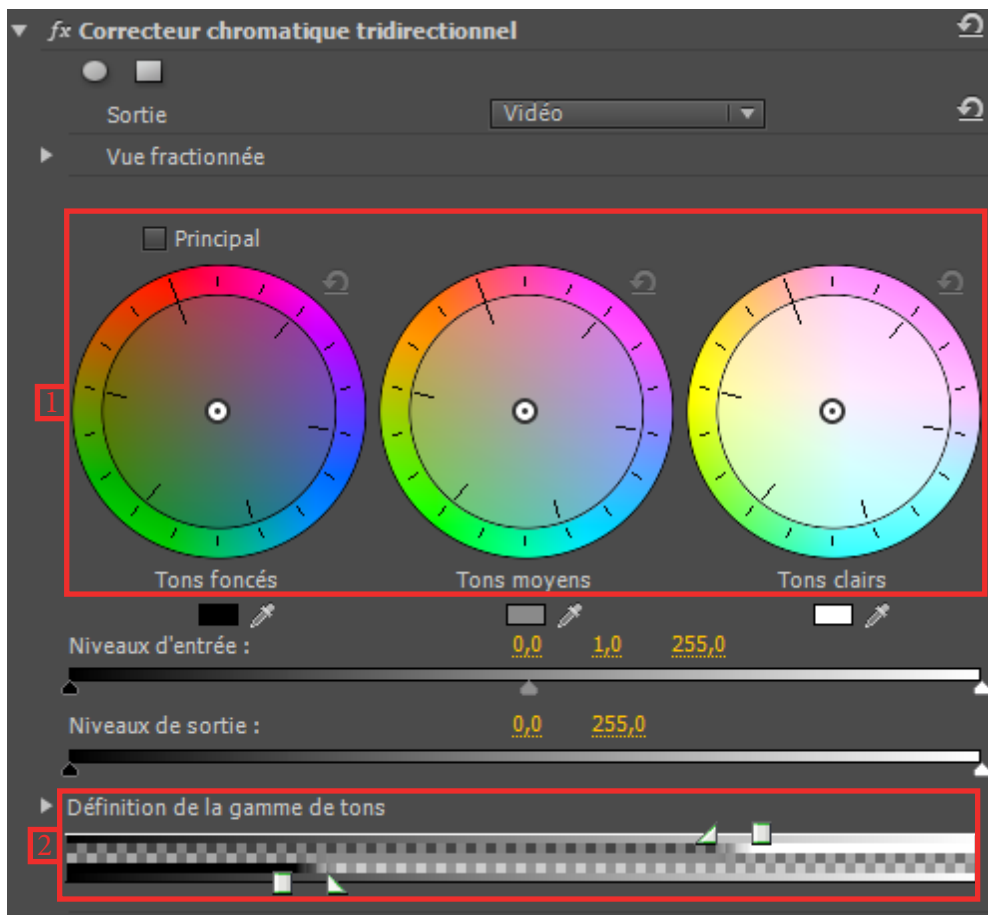
3 Les réglages sous la pipette permettent d'améliorer la sélection de la zone corrigée : *Tolérance* permet d'étendre ou réduire cette zone, *Lissage* permet d'adoucir le contour de la zone.

4 Le menu *Comparaison sur* modifie la façon dont la sélection de couleur se fait, et l'effet fonctionne souvent mieux en mettant ce menu sur *Teinte*.

Attention, cet effet ne convient pas à la retouche d'images de très haute qualité (plus de 8bpc, TV HD, Cinéma), dans ce cas on utilisera le mode *Correction colorimétrique secondaire* du *Correcteur chromatique tridirectionnel*.



Ajuster l'ambiance colorée (couleur, balance des blancs...)



Correcteur chromatique tridirectionnel, qu'on trouve dans le groupe Correction Colorimétrique

On peut finalement ajuster l'ambiance colorimétrique (donner, ou enlever, une dominante colorée à l'image : par exemple oranger les zones les plus claires tout en bleutant légèrement les plus sombres pour donner un effet « soir »).

Le *correcteur chromatique tridirectionnel* permet d'ajuster la teinte des zones sombres, moyennes et claires de l'image, grâce aux trois roues *Tons foncés*, *Tons moyens*, *Tons clairs*. **1**

On peut ainsi, en déplaçant le point central, colorer les zones foncées, moyennes ou claires de l'image. Plus on tire le point vers l'extérieur du cercle, plus l'effet est fort, et c'est l'orientation qu'on lui donne qui permet de choisir la teinte que l'on donne aux zones concernées. Par exemple, pour oranger la lumière, un ciel clair ou des nuages blancs, il faut donc tirer le point du cercle *Tons clairs* vers le haut à gauche, tandis que pour bleuter les zones ombrées, il faut tirer le point du cercle *Tons foncés* vers la droite.

2 Les curseurs situés sur la barre *Définition de la gamme de tons* permettent de définir ce qui est considéré comme tons clairs et tons foncés (les tons moyens étant donc ceux qui sont situés entre les deux).