

# DAVINCI RESOLVE

TUTORIEL

## MONTAGE VIDÉO

HOLLYWOOD

PRODUCTION Tutoriel

DIRECTOR DaVinci Resolve

CAMERA \_\_\_\_\_

DATE

SCENE

TAKE

## TABLE DES MATIERES

Introduction .....	2
Prise en main du logiciel .....	3
Ouverture du logiciel .....	3
Création d'un nouveau projet.....	4
Configuration du logiciel.....	5
Importation des médias.....	6
Sauvegarde du projet.....	7
Import du projet .....	7
Montage .....	8
Dissocier l'image du son sur une vidéo .....	9
Export du montage en vidéo .....	10

---

## INTRODUCTION

DaVinci Resolve est un puissant logiciel gratuit de montage et d'étalonnage professionnel. Utilisé la plupart du temps en post-production au cinéma ou à la télévision, cet outil propose une foule de possibilités pour le long et le court métrage, la publicité et la production audiovisuelle.



Nous utiliserons ce logiciel principalement pour effectuer des montages vidéo simples.

Vous pouvez télécharger ce logiciel chez vous gratuitement. Au lycée nous utilisons la version 14.

Ce logiciel demande cependant beaucoup de ressources et un message d'alerte indiquant que la puissance nécessaire est saturée risque de s'afficher souvent. Ce n'est pas grave il suffit d'appuyer sur OK.

Un autre problème au lycée est que les vidéos sont en général de taille élevée et les espaces personnels sont alors vite saturés. **Il est alors nécessaire de travailler sur une clé USB d'une part pour stocker vos vidéos, photos et pistes audio, mais aussi pour sauvegarder votre projet de montage pour pouvoir le retrouver sur n'importe quel ordinateur.** Ce tutoriel vous apprend la démarche à suivre pour travailler de la sorte.

**Si vous ne voulez pas perdre vos données de montage il est important de suivre ce tutoriel à la lettre !**

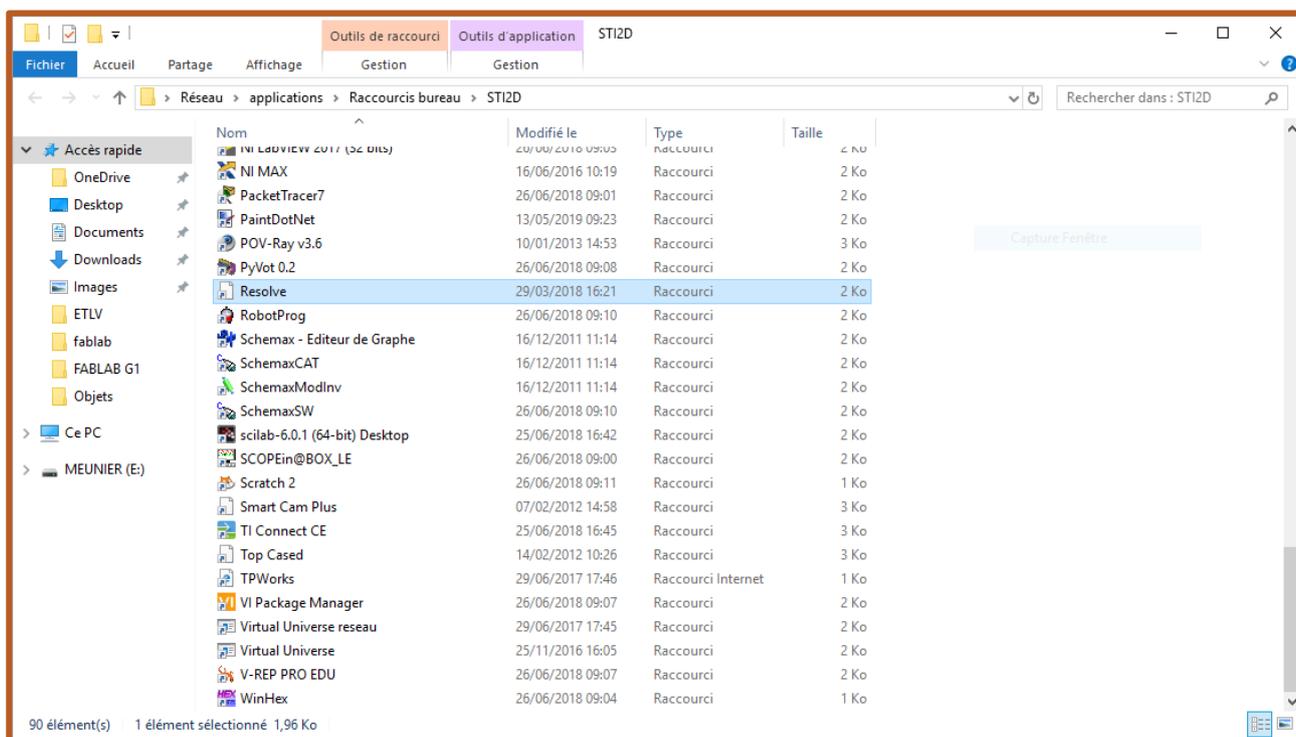
**Vos médias (vidéos, photos, pistes audio) que vous allez utiliser dans votre montage doivent être sur une clé USB. Si ce n'est pas déjà le cas, commencez dès maintenant à transférer vos médias sur votre clé USB.**

## PRISE EN MAIN DU LOGICIEL

### OUVERTURE DU LOGICIEL

Le logiciel s'appelle DaVinci Resolve.

Sur les ordinateurs du lycée, pour ouvrir le logiciel il suffit d'ouvrir le raccourci « Resolve » qui se trouve dans le dossier « STI2D » situé sur le bureau.

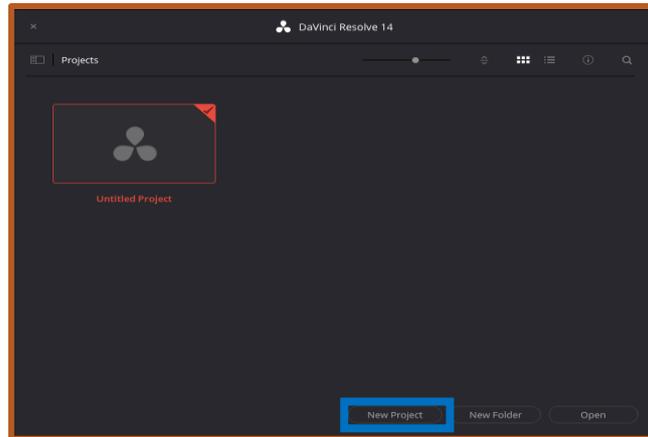


Le logiciel se lance, il faut alors attendre un peu avant qu'une première fenêtre s'ouvre.

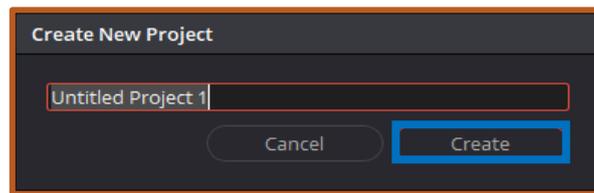
## CREATION D'UN NOUVEAU PROJET

Au démarrage, une première fenêtre s'ouvre.

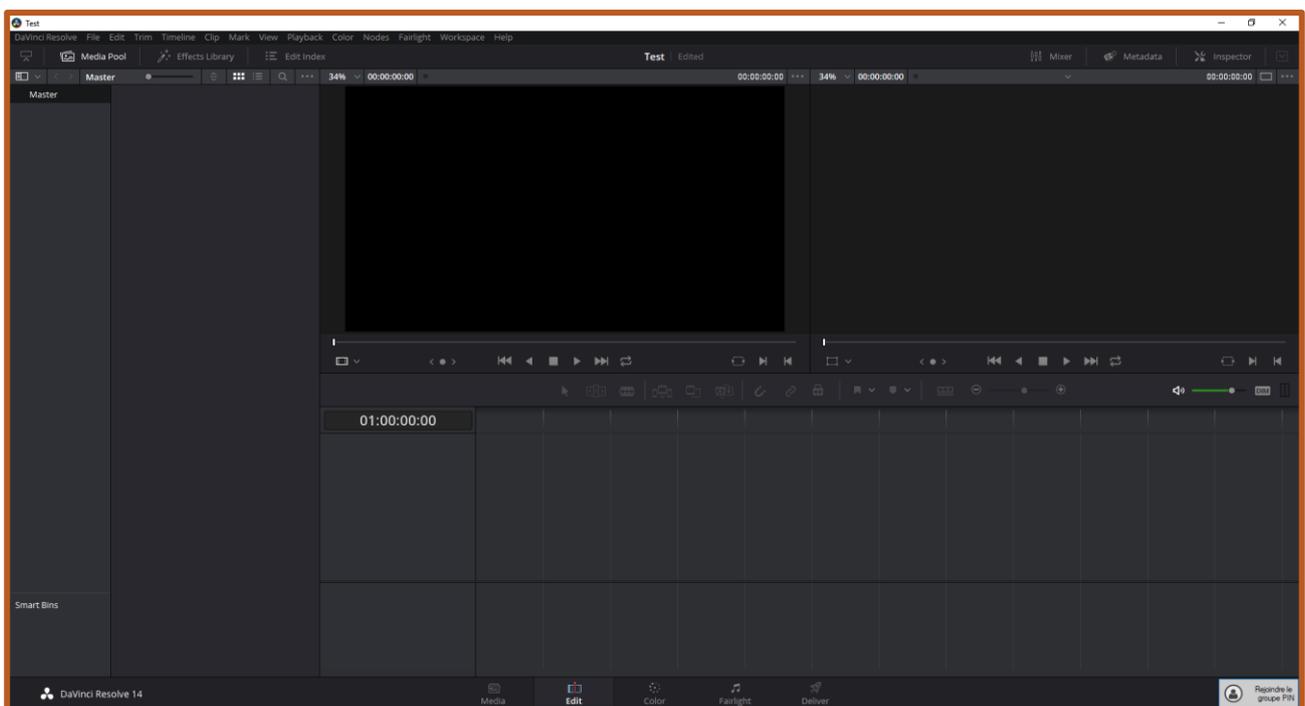
Cliquer alors en bas de cette fenêtre sur « New project ».



Indiquer alors le nom de votre projet et cliquer sur « Create ».



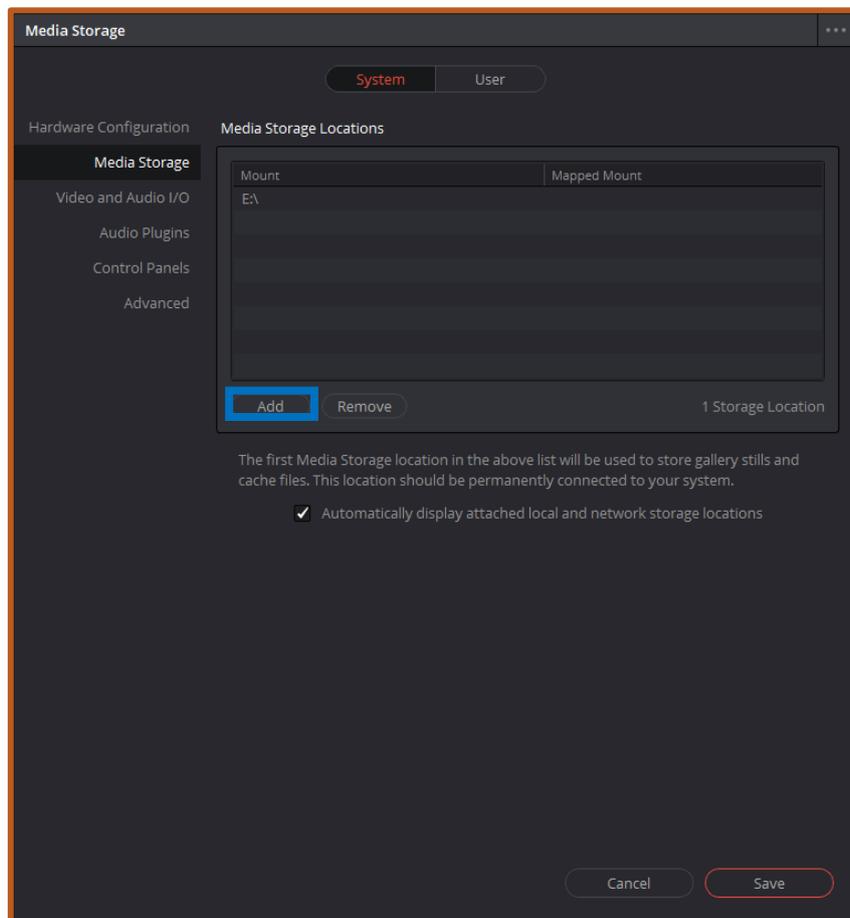
Votre projet est alors créé, l'interface principale du logiciel s'affiche dans une nouvelle fenêtre.



## CONFIGURATION DU LOGICIEL

Avant de commencer à effectuer votre montage il faut **absolument** configurer le logiciel pour définir l'espace de stockage.

Pour cela cliquer sur le menu « DaVinci Resolve » en haut à droite de la fenêtre et cliquer sur « Préférences ».



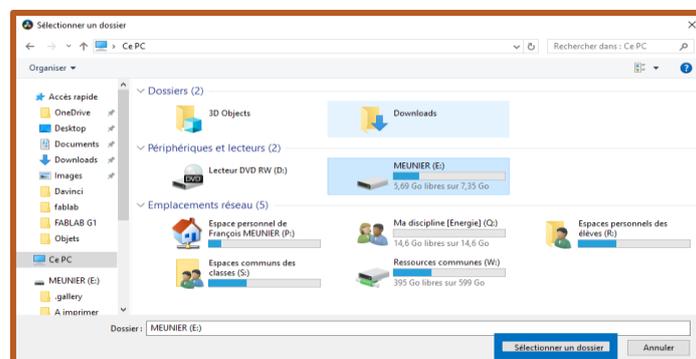
La fenêtre ci-dessous s'ouvre. Vérifier alors que vous êtes dans le menu « Media Storage ».

Cliquer alors sur « Add ».

Aller dans le dossier de la clé USB.

Créer un nouveau dossier intitulé « Montage ».

Cliquer alors sur « sélectionner un dossier ».

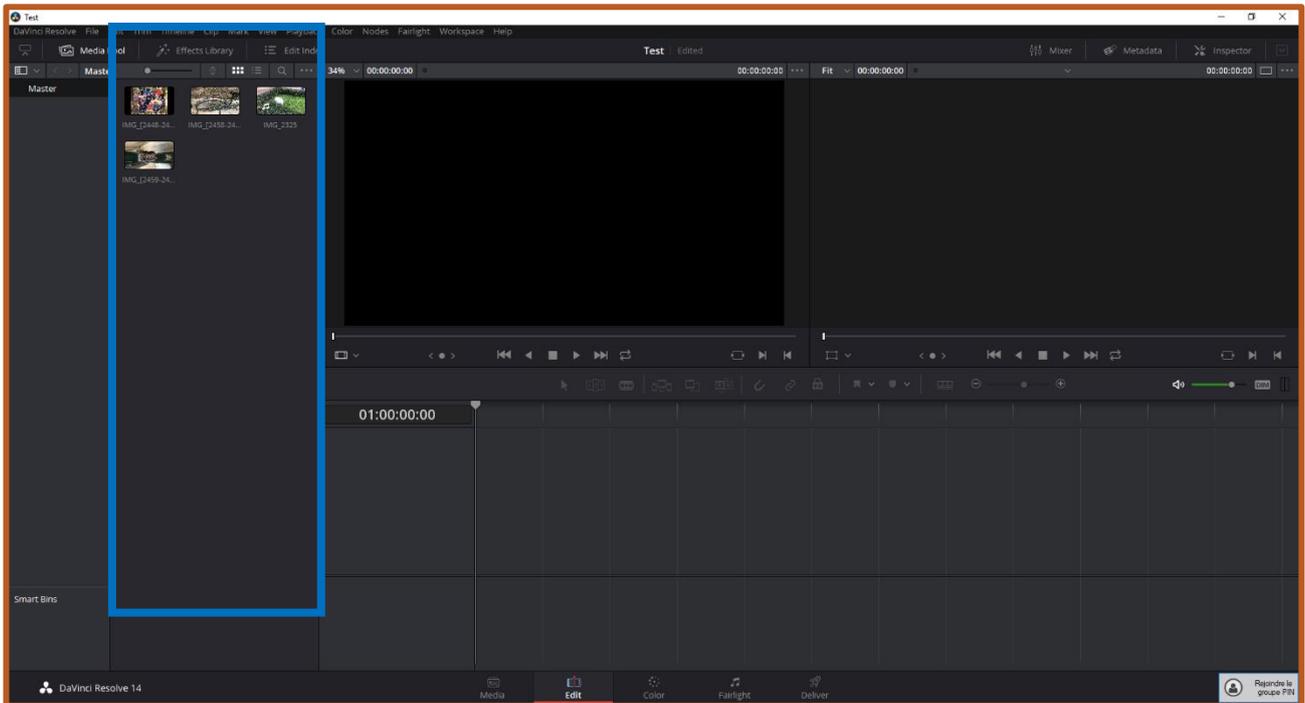


S'il en existe, supprimer les autres répertoires de sauvegarde en les sélectionnant et en cliquant sur « Remove ».

## IMPORTATION DES MEDIAS

Pour importer des médias (vidéos, photos ou pistes audio) il faut au préalable que ceux-ci soient sur une clé USB.

Pour les importer dans le logiciel il faut alors ouvrir dans l'explorateur Windows la clé USB, sélectionner les médias et les glisser-déposer dans l'espace de gauche de l'interface logiciel.



Les médias sont alors importés dans le projet.

Vous pouvez à n'importe quel instant importer de nouveaux médias dans votre projet il faut cependant bien veiller à ce que ceux-ci soient sur votre clé USB.

## SAUVEGARDE DU PROJET

Pour retrouver votre travail dans une séance future vous devez sauvegarder votre projet.

Pour sauvegarder votre projet, cliquer sur le menu « File » et cliquer sur « Export Project... ».

Enregistrer alors le fichier de sauvegarde sur votre clé USB en le nommant par le nom de votre projet suivi de la date actuelle.

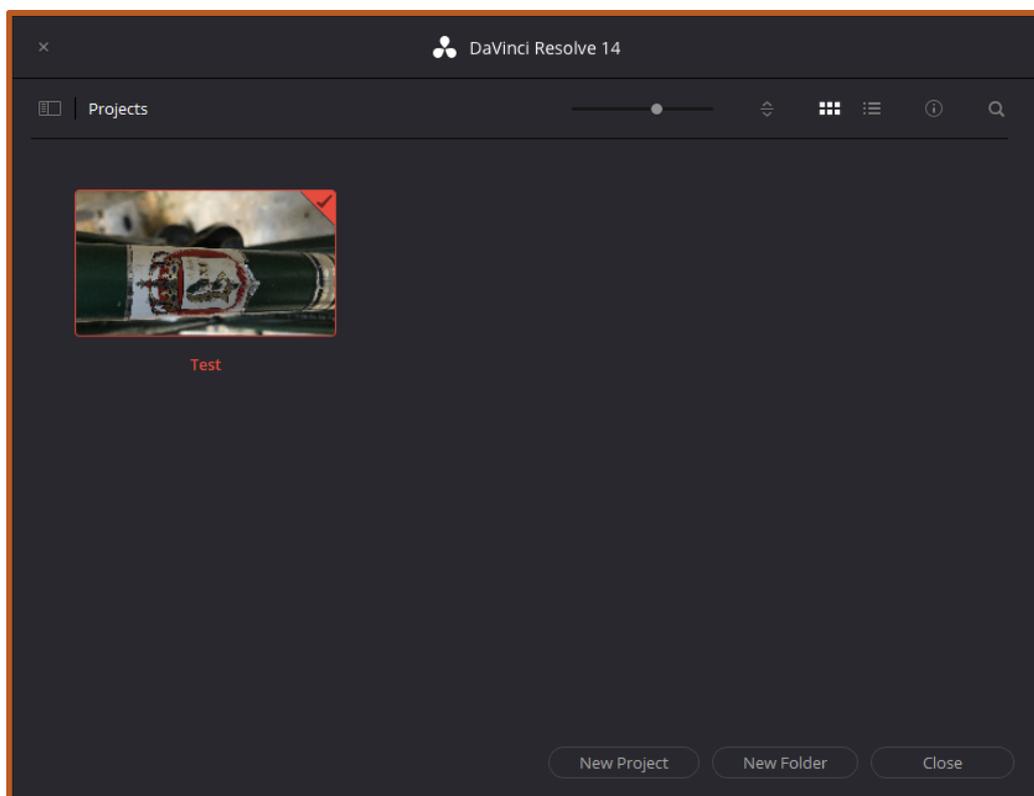
## IMPORT DU PROJET

Si vous changez d'ordinateur votre projet n'apparaîtra pas au démarrage du logiciel.

Pour importer votre projet il suffit de cliquer sur le menu « File » et cliquer sur « Import Project... ».

Aller chercher ensuite votre fichier de sauvegarde (fichier .drp) et l'ouvrir.

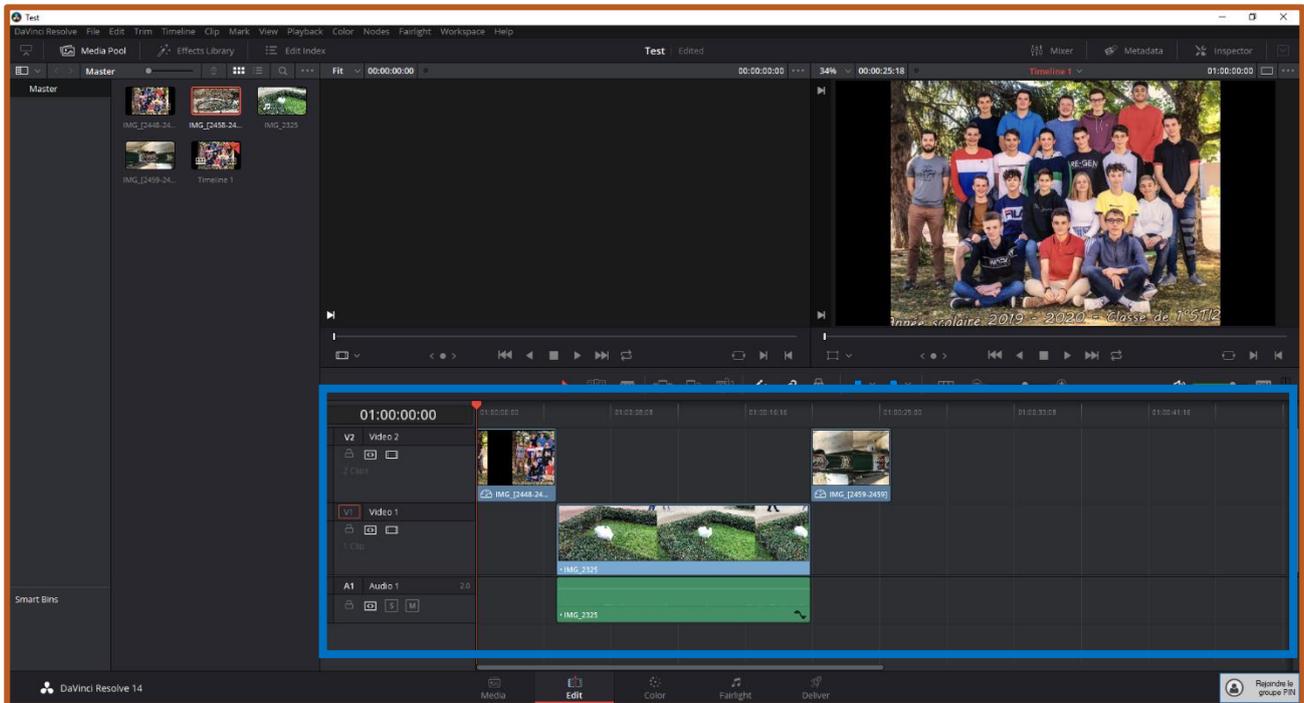
Il faut ensuite cliquer sur la maison en bas à droite de la fenêtre du logiciel pour ouvrir le projet importé.



## MONTAGE

Pour éditer les médias et commencer à monter le projet, il faut alors glisser-déposer les médias du projet dans l'espace en bas de la fenêtre appelé « Timeline ».

La partie haute représente la vidéo du projet alors que la partie basse représente l'audio.



Il est alors possible d'arranger l'ordre d'apparition des différents médias dans le montage.

Il est aussi possible de raccourcir une vidéo, ou le temps d'apparition d'une image en sélectionnant le média et en déplaçant ces extrémités.

## **DISSOCIER L'IMAGE DU SON SUR UNE VIDEO**

Vous remarquerez que lorsque vous déplacez une vidéo dans la « timeline » l'image bouge forcément avec sa piste audio.

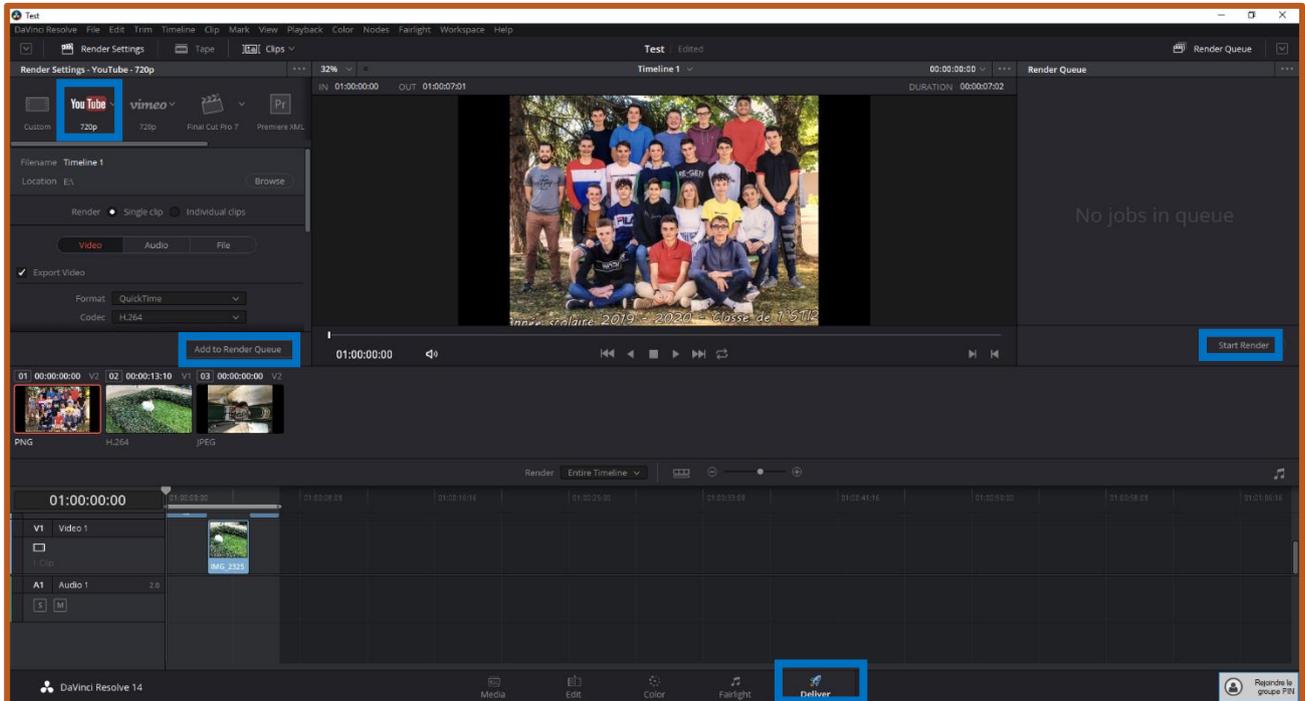
Pour séparer la piste audio de la piste vidéo il faut simplement faire un clic droit sur la vidéo et décocher « Link Clips ».

Vous pouvez maintenant, déplacer ou supprimer la piste audio indépendamment de la piste vidéo.

## EXPORT DU MONTAGE EN VIDEO

Pour exporter votre montage en une vidéo vous devez changer d'interface.

Cliquer sur l'interface « Deliver » en bas de la fenêtre.



Cliquer ensuite sur le préréglage d'exportation « Youtube ».

Changer la location de l'export pour choisir le dossier « Montage » de votre clé USB.

Cliquer ensuite sur « Add to Render Queue ».

Puis cliquer sur « Start Render » à droite de la fenêtre.

L'exportation de la vidéo mais beaucoup de temps. Vérifier ensuite le rendu de la vidéo en la visionnant.