

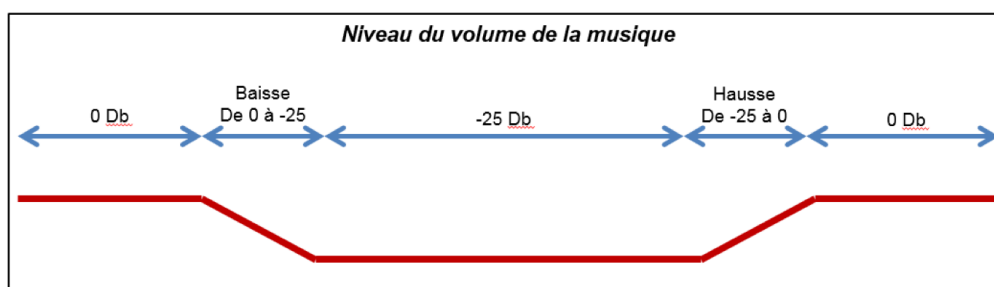
## FCPX Astuces : Images Clefs

Les images clefs sont un concept à bien comprendre à maîtriser, car il est indispensable à tout montage. Le nom est un peu trompeur (en anglais Keyframe) et pourrait plutôt être compris comme « Instant Clef » ou « Instant de référence ».

Une image clef enregistre à un moment donné de notre projet toutes les données et caractéristiques à ce moment précis. Nous prendrons comme exemple, dans ce tutoriel, les images clefs audio. Le concept est similaire pour tous les types d'images clefs, que ce soit audio, vidéo, effets, corrections.

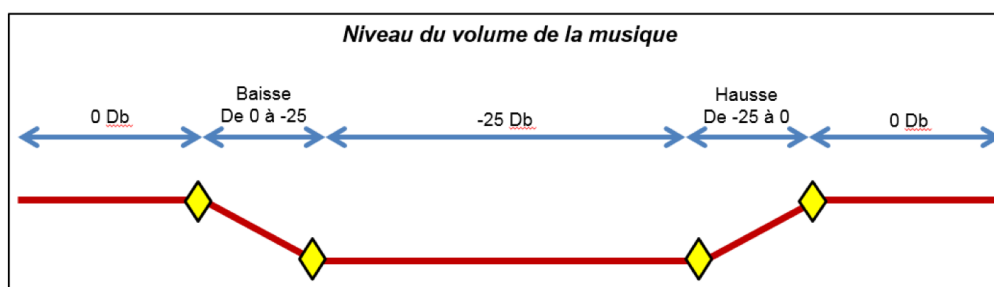
Une fois que l'on aura compris comment cela fonctionne pour l'audio, on pourra l'appliquer à toutes les étapes de notre projet. C'est un outil indispensable pour un film de qualité, car rien n'est parfait d'origine et donc tout nécessite quelques modifications.

Imaginons une scène avec un volume de la musique changeant, normal au début, puis baissant un peu (pour entendre un dialogue, par exemple) puis remontant à la fin de la scène. La représentation graphique donne cela :



On voit dans ce graphique 5 instants distincts matérialisés par les espaces en bleu. Les images clefs permettent d'enregistrer ces instants et, lorsqu'un instant est différent de celui d'avant, le logiciel modifie progressivement la donnée (le son) pour arriver du point 1 au point 2.

Il faut donc signaler au logiciel ces changements, et on le fait avec des images clefs, dans ce cas il en faudra 4 :

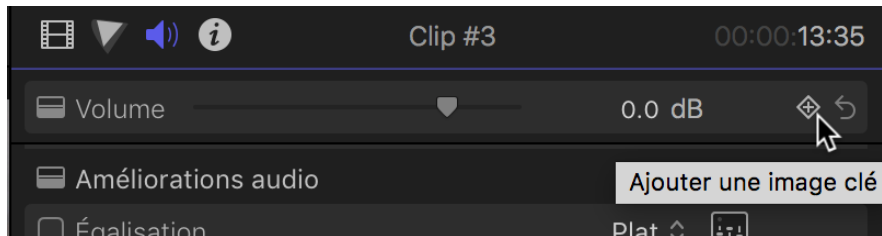


La première image clef signale que le niveau est à 0, la deuxième à -25, la troisième à -25 et la quatrième à 0. Le logiciel modifiera linéairement le niveau à la baisse de l'image 1 à 2, puis à la hausse de l'image 3 à 4.

Dans FCPX, les images clefs sont matérialisées par un losange blanc, qui devient jaune lorsque l'on le sélectionne.

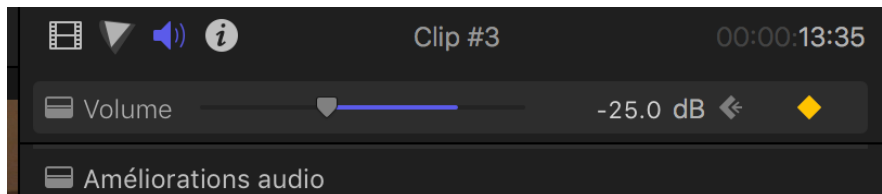
Pour insérer une image clef, à un point donné, on se positionne sur l'endroit désiré puis, dans l'inspecteur (ici audio), on règle le paramètre comme souhaité et on clique sur le losange avec un petit plus à l'intérieur, à côté du paramètre.

Dans ce cas, le volume est à 0, donc pas besoin de le modifier, juste ajouter l'image clef pour que le logiciel enregistre cet état de fait du son, à ce moment.

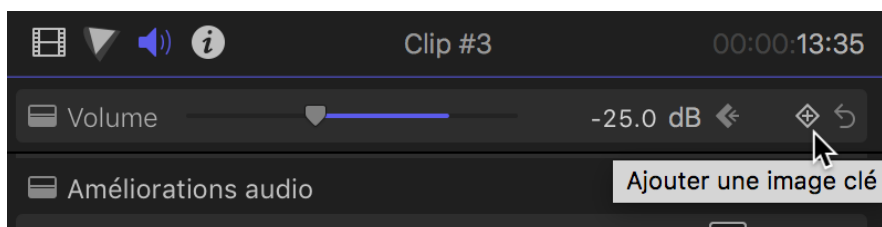


Puis, on se déplace la tête de lecture de 1 seconde, et l'on modifie le son à -25.

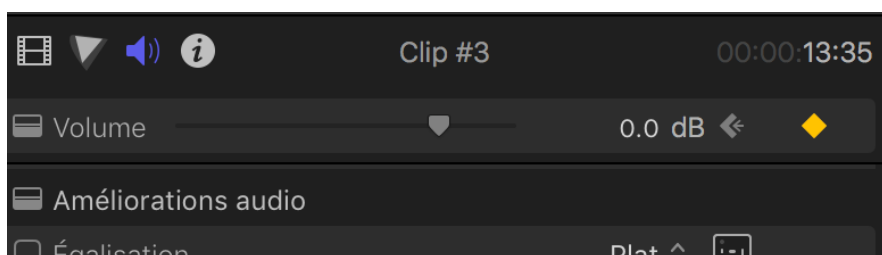
Plus besoin de cliquer sur l'icône image clef. Le logiciel a compris que cela a été modifié à cet endroit, donc il crée l'image clef et le losange devient jaune automatiquement.



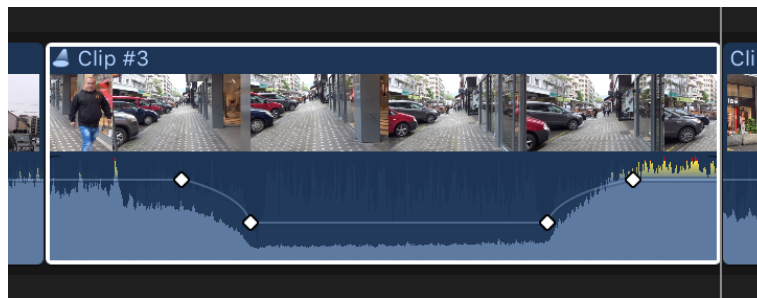
On va ensuite à la fin du dialogue, 4 secondes plus tard et «reconfirme » au logiciel que nous sommes toujours à -25 db. Il faut ici cliquer sur l'icône pour créer une nouvelle image clef à cet endroit, car le paramètre à enregistrer, le son, n'a pas changé par rapport à précédemment. C'est uniquement le positionnement dans le temps est différent.



Finalement on va encore une seconde plus tard et rétablit le son à 0 Db. Pas besoin de cliquer sur l'icône car il y a un changement du paramètre par rapport à précédemment et l'image clef a été créée automatiquement.

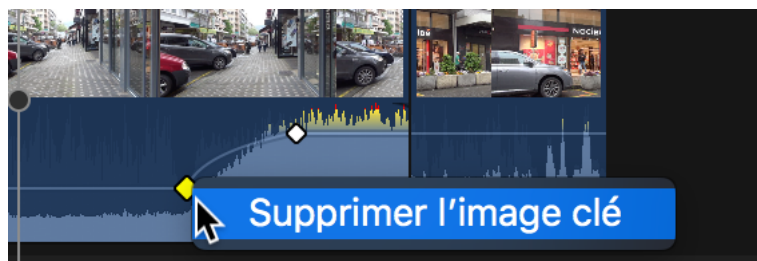


On voit ici le résultat final sur la bande son de la timeline:

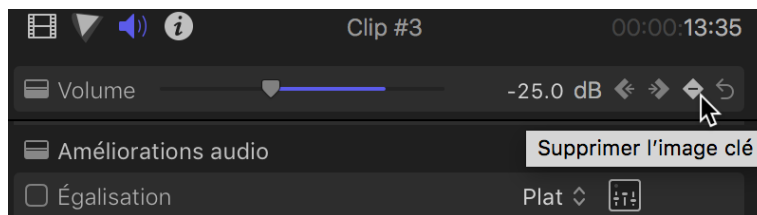


On peut modifier ou déplacer les images clefs directement dans la timeline, en les sélectionnant et déplaçant dans le volume et dans le temps.

Pour supprimer une image clef, on se positionne sur l'image clef et avec un clic à droite de la souris on choisit « supprimer l'image clef »



Ou bien encore, dans l'inspecteur on clique sur l'icône de l'image clef existante, dans lequel il y a un petit symbole - .



Finalement, on peut se déplacer d'une image clef à une autre, en cliquant sur les flèches d'avance ou de recul à côté du losange de l'image clef.



C'est utile pour pouvoir les modifier ultérieurement si besoin est (et les retrouver).

Il est indispensable de bien maîtriser ce concept, utile pour toutes les corrections et, dans un projet, il a toujours des corrections à faire. Alors, prenez le temps de bien étudier et maîtriser ce chapitre.