

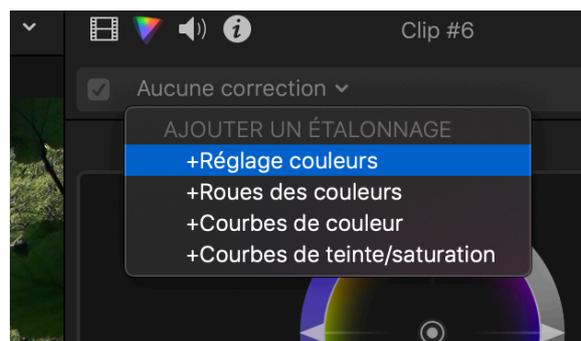
FCPX Astuces : Colorimétrie, les bases

Outre les réglages de couleur automatiques, FCPX permet de modifier manuellement les couleurs des plans. Cette étape s'appelle la colorimétrie ou encore l'étalonnage et a lieu à la fin d'un montage, juste avant l'exportation du film terminé.

L'étalonnage peut avoir deux objectifs. Il permet soit de corriger des erreurs et améliorer des plans, soit de donner une identité visuelle à un film. On pense ici aux couleurs froides d'un film policier tel « 36, Quai des Orfèvres », d'une teinte jaunâtre comme « Un Long Dimanche de Fiançailles » ou verdâtre comme « Matrix ».

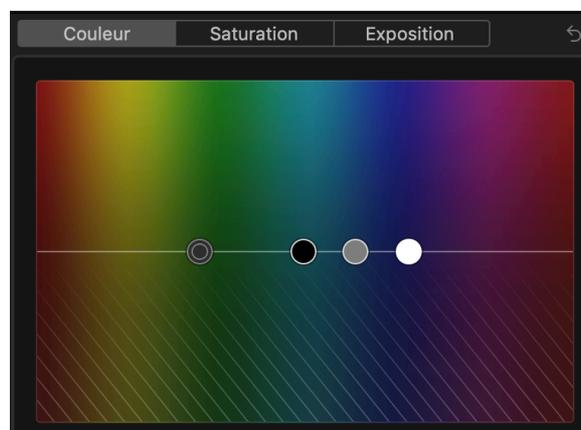
On parle d'une correction primaire lorsque l'on modifie l'ensemble d'un plan et d'une correction secondaire lorsque l'on n'agit que sur une partie spécifique d'un plan. Par exemple, une correction primaire permet d'illuminer ou d'assombrir une scène, alors qu'une correction secondaire permet de changer la couleur d'un objet, d'illuminer un visage ou toute autre correction partielle.

Les fonctions de corrections de couleurs se trouvent dans l'onglet de l'inspecteur, un petit triangle coloré sur lequel il faut cliquer, ou faire CMD + 6. Quatre possibilités s'offrent :

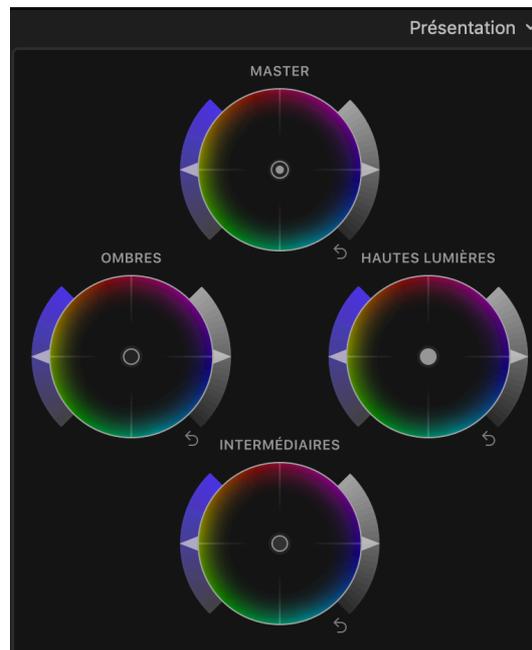


Pour voir la fenêtre de l'Inspecteur en grand, double cliquer sur le titre (ici Clip 6) et la fenêtre s'agrandit, ce qui est plus facile que de naviguer en haut et en bas et vice-versa. Cette fonction est valable pour toutes les fenêtre de l'Inspecteur; bien utile à savoir.

Le Réglage couleurs est l'ancien réglage, complété par les autres dès FCPX 10.4. Il reste utile pour corriger la saturation (onglet Saturation) ou luminosité globale (onglet Exposition).

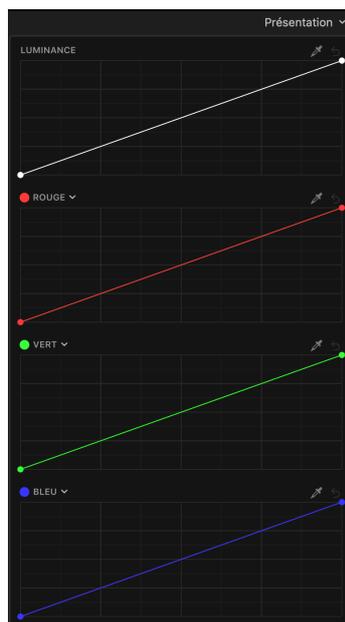


La **Roue des couleurs** montre quatre réglages distincts. **Master** permet d'agir sur l'ensemble des couleurs, alors que **Ombres** agit sur les teintes sombres, **Intermédiaires** sur les tons moyens et **Hautes Lumières** sur les couleurs claires.



Sur chaque roue, l'aiguille de gauche permet d'augmenter (vers le haut) ou diminuer (vers le bas) la saturation des teintes. L'aiguille de droite permet de corriger la luminosité des teintes. Si l'on déplace le petit point au centre, cela modifiera la teinte dans la direction de la couleur située à l'extérieur du cercle.

Les **Courbes de Couleur** permettent d'ajuster la luminance globale ainsi que les trois canaux primaires Rouge, Vert et Bleu, les fameux RVB (ou RGB en Anglais). En cliquant sur un emplacement de la droite de la couleur choisie, on crée un point de contrôle et, en le bougeant, on modifie cette intensité. On peut cliquer sur plusieurs endroits du canal et générer autant de points de contrôle que l'on le veut et affiner ainsi la correction.



Si l'on veut corriger une teinte précise, il faut cliquer sur la pipette  en haut du canal choisi (ici le rouge) et cliquer sur la couleur désirée dans le visualiseur. On placera alors le réglage exactement sur cette couleur, matérialisée par une ligne verticale. On peut rajouter des points (que l'on ne bouge pas) avant et après pour affiner et délimiter le spectre de teinte choisi avec la pipette.



Les Courbes de teinte/Saturation permettent d'agir de manière très précise sur une ou l'autre couleur que l'on sélectionne au moyen de la pipette. En déplaçant les deux points de contrôles extérieurs à la couleur choisie, on limite le changement à une plage de teinte comprise entre les points de contrôle extérieurs que l'on peut rapprocher ou élargie en fonction des besoins, comme ci-dessous.



- TEI contre TEI = Teinte contre Teinte et permet d'ajuster la teinte d'une couleur
- TEI contre SAT = Teinte contre Saturation, pour ajuster le saturation d'une couleur
- TEI contre LUMI = Teinte contre Luminance, pour créer des apparences « spéciales ».
- LUMI contre SAT = Luminance contre Saturation, pour ajuster la luminance d'une couleur
- SAT contre SAT = Saturation contre Saturation pour ajuster une plage de saturation
- Orange contre SAT permet de choisir une couleur et d'ajuster sa saturation. Orange est un terme choisi au hasard, et change de nom en fonction de la couleur sélectionnée avec la pipette

La petite flèche en arrière à côté de la pipette permet de réinitialiser le paramètre.

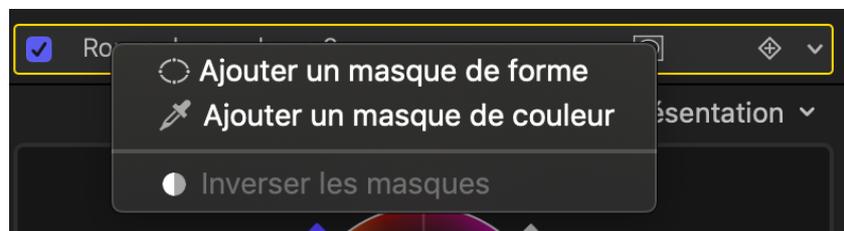
Nous terminerons cette première partie de colorimétrie avec les remarques suivantes :

Lorsque l'on modifie un réglage comme vu ci-dessus, on agit sur tout le plan, il s'agit donc d'une correction primaire.

Pour effectuer une correction secondaire, il faut ajouter un masque de forme ou de couleur. On peut le faire pour chaque correction en cliquant sur l'icône de masque en haut de l'inspecteur. Nous le verrons en détail dans le prochain chapitre.



On pourra ensuite choisir soit un masque de forme, soit un masque de couleur, en fonction des besoins. Un masque de forme permet de modifier les couleurs l'intérieur du masque uniquement ou à l'extérieur uniquement en utilisant la fonction « Inverser le masque ».



Les réglages colorimétriques ne sont pas figés pour toute la durée d'un plan. On peut ajouter des images clefs (petit icône avec un + à côté des masques) et modifier ainsi les corrections à l'intérieur d'un seul et même plan.

Il est possible d'enregistrer un réglage créé et de lui donner un nom au moyen de la fonction « Enregistrer le préréglage d'effets » en bas à droite de la fenêtre de l'inspecteur.



Pour appliquer un effet enregistré à un autre plan, sélectionner le plan cible et afficher le navigateur d'effets. Tous les effets que l'on aura créé s'y trouveront. Il suffira ensuite de glisser l'effet voulu sur le plan cible à modifier.

On peut ajouter autant de corrections que l'on veut sur un plan. Leur ordre est déterminant.

Etalonner, c'est un métier. L'apprentissage prend du temps. Il faut de la patience et de la persévérance pour arriver à ce que l'on veut. De nombreux tutoriels sont disponibles soit sur Internet, soit sur Youtube pour se familiariser avec cette étape importante de la production d'un film.