



Apprendre Adobe SpeedGrade CC 2017, le logiciel de colorimétrie

88 leçons

Durée estimée : 00h00

Référence : BFEP-082

- Speedgrade, qu'est-ce que c'est? : Concept de logiciel d'étalonnage vidéo
- Speedgrade, qu'est-ce que c'est? : Où et quand se sert-on de Speedgrade ?
- Speedgrade, qu'est-ce que c'est? : Comment l'étalonnage s'intègre dans un flux de postpr
- Equipement : Faut-il du matériel?
- Equipement : Moniteurs de contrôle vidéo
- Equipement : Contrôleurs externes
- Equipement : Conditions lumineuses
- Notions théoriques fondamentales : Le signal vidéo digital, principe
- Notions théoriques fondamentales : Impact de la qualité d'échantillonnage
- Notions théoriques fondamentales : L'impact crucial de la quantification
- Notions théoriques fondamentales : Le principe des espaces de couleur
- Notions théoriques fondamentales : SRGB, ADOBE RGB, REC709, REC2020, DCI P3, ACES
- Notions théoriques fondamentales : LOG, FLAT, RAW
- Notions théoriques fondamentales : Principe des tables de conversion (LUT)
- Notions théoriques fondamentales : Autres usages des LUTs
- Interface du logiciel : Survol de l'interface
- Interface du logiciel : Le flux de travail de Speedgrade résumé dans l'interface
- Interface du logiciel : Masquage de panneaux dans Speedgrade
- Gestion de la matière dans Speedgrade : Le Desktop en détail
- Gestion de la matière dans Speedgrade : Ajout de clips
- Gestion de la matière dans Speedgrade : Ajout de dossiers de clips
- Gestion de la matière dans Speedgrade : Modification de l'ordre des clips dans la timeline
- Gestion de la matière dans Speedgrade : Compatibilité de formats et codec avec Speedgrad
- Gestion de projets Premiere Pro : Principe de direct link et mise en garde
- Gestion de projets Premiere Pro : Avantages et inconvénients du direct link
- Gestion de projets Premiere Pro : Mise en place, versions compatibles
- Gestion de projets Premiere Pro : Envoi depuis Premiere Pro
- Gestion de projets Premiere Pro : Ouverture de projets depuis Speedgrade
- Gestion de projets Premiere Pro : Modifications dans Speedgrade et renvoi vers Premiere
- Gestion des EDL : Principe



Apprendre Adobe SpeedGrade CC 2017, le logiciel de colorimétrie

88 leçons

Durée : 00h00

Référence : BFEP-082

- Gestion des EDL : Import d'EDL et relier les données vidéos
- Gestion des EDL : Ajout de bande sonore
- Visualiseur et scopes : Options du visualiseur
- Visualiseur et scopes : Options de la timeline
- Visualiseur et scopes : Affichage et paramétrage des scopes
- Visualiseur et scopes : Comprendre les scopes
- Corrections primaire : Concept de correction primaire et secondaire
- Corrections primaire : Principe des couches de correction
- Corrections primaire : Ajout d'une correction primaire
- Corrections primaire : Offset - Gamma - Gain
- Corrections primaire : Précision de la correction à 12 voies
- Corrections primaire : Correction de l'exposition
- Corrections primaire : Correction de la balance des couleurs
- Corrections primaire : Correction de la saturation
- La correction secondaire : Secondaire obligatoire?
- La correction secondaire : Ajout d'une secondaire
- La correction secondaire : Réglages de l'incrustation
- La correction secondaire : Application de la correction secondaire
- La correction secondaire : Ajout d'autres secondaires
- Masques et vignettes : Création d'un masque
- Masques et vignettes : Suivi de masque avec tracking
- Masques et vignettes : Correction intérieure et extérieure
- Masques et vignettes : Création d'une vignette
- Masques et vignettes : Récupération d'un masque sur une couche supérieure
- Animation de paramètres : Ajout de clefs d'animation
- Animation de paramètres : Gestion des clefs
- Etalonnage sur plusieurs plans : Vérification de continuité
- Etalonnage sur plusieurs plans : Copier un étalonnage sur plusieurs plans
- Etalonnage sur plusieurs plans : Création et gestion des instantanés
- Etalonnage sur plusieurs plans : Utilisation de l'Auto Shot Match



Apprendre Adobe SpeedGrade CC 2017, le logiciel de colorimétrie

88 leçons

Durée : 00h00

Référence : BFEP-082

- Etalonnage sur plusieurs plans : Sauvegarder un étalonnage et le réutiliser
- Création et application de looks : Sauvegarder un étalonnage sous format Lut
- Création et application de looks : Appliquer un look personnalisé sous forme de lumetri
- Gestion du Raw dans Speedgrade : Caractéristiques des Raw
- Gestion du Raw dans Speedgrade : Gestion des raw de camera Arri
- Gestion du Raw dans Speedgrade : Gestion des raw de caméra Red
- Effets dans Speedgrade : Les effets dans Speedgrade
- Effets dans Speedgrade : Application d'un effet
- Effets dans Speedgrade : Application de plusieurs effets sur un même plan
- Créer plusieurs étalonnages sur un clip : Principe de versions dans Speedgrade
- Créer plusieurs étalonnages sur un clip : Couches d'étalonnage
- Créer plusieurs étalonnages sur un clip : Les couches comme calques d'ajustement sur plu
- Créer plusieurs étalonnages sur un clip : Utilisation des couches d'étalonnage pour des
- La couleur et la luminosité en art : Utilisation de la couleur et de la luminosité par V
- La couleur et la luminosité en art : Application du principe de couleur de Vermeer dans u
- La couleur et la luminosité en art : Utilisation de la couleur et de la luminosité par R
- La couleur et la luminosité en art : Application du principe de couleur de Rembrandt dans
- La couleur et la luminosité en art : Utilisation de la couleur et de la luminosité par M
- La couleur et la luminosité en art : Application du principe de couleur de Matisse dans u
- La couleur narrative : Principe de localisation, temporalité et atmosphère par la couleu
- La couleur narrative : Exemple d'un plan décliné dans plusieurs versions
- La couleur narrative : Création d'un look "Blockbuster"
- La couleur narrative : Création d'un look "Orange and Teal"
- La couleur narrative : Création d'un look "Bleach bypass"
- La couleur narrative : Exploitation de ces looks dans Premiere et d'autres logiciels
- Rendus et exportations : Paramétrer son rendu
- Rendus et exportations : Visionner son export
- Rendus et exportations : Direct link pour export et rendu dans Premiere