

ORGANISER LE MONTAGE

Généralité

1. Qu'est-ce que le chutier ?

Le **chutier** désigne l'ensemble des **rushs classés et organisés** avant le montage.

C'est l'équivalent numérique de la « table de montage » :

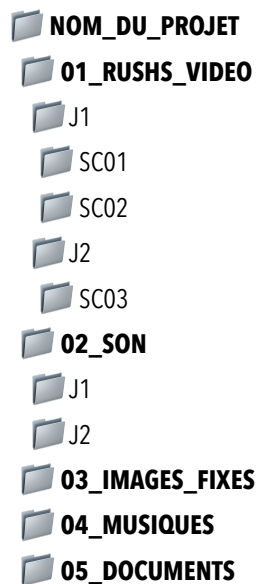
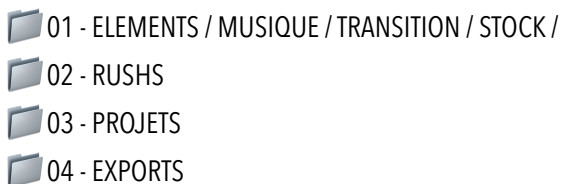
> si le chutier est mal organisé, le montage devient long, confus et inefficace.

2. Règle d'or

Un tournage bien organisé = un montage plus rapide et plus créatif

Le classement des fichiers **commence dès le tournage**, pas après.

3. Arborescence type (à choisir)



4. Bien nommer ses fichiers (TRÈS IMPORTANT)

✗ À éviter absolument

- IMG_0045.mp4
- DSC_1123.wav

À faire systématiquement :

- > SC01_PL03_TK02_CAM_A.mp4
- > SC02_PL01_SON_PERCHE.wav

Code conseillé :

- **SC** = scène
- **PL** = plan
- **TK** = prise
- **CAM** = caméra
- **SON** = type de son

5. Séparer image et son

Même si la caméra enregistre du son :

- Les **rushs image** vont dans 01_RUSHS_VIDEO
- Les **rushs son** (perche, enregistreur) vont dans 02_SON

Cela facilite la **synchronisation** et le montage son.

6. Sauvegardes : règle des 2 copies minimum

- 1 copie sur le **disque principal**
- 1 copie sur un **autre support** (clé, disque dur externe, cloud)

Un rush perdu = une scène perdue.

7. Travail collectif : une règle commune

Tous les membres du groupe doivent :

- utiliser **la même arborescence**
- nommer les fichiers **de la même manière**
- ne jamais déplacer un fichier sans prévenir

>> Le chutier est un **outil collectif**, pas personnel.

8. Erreurs fréquentes à éviter

- ✗ Tout mettre dans un seul dossier
- ✗ Renommer les fichiers après le montage
- ✗ Supprimer des rushs « inutiles »
- ✗ Mélanger essais, ratés et prises valables

À retenir

- Le chutier est la **mémoire du tournage**
- Une bonne organisation = plus de liberté créative
- Le montage commence **avant** d'ouvrir le logiciel

COMPTE-RENDU DE FORMATION MONTAGE : RANGER SON PROJET

1. ORGANISER LE PROJET DÈS LE DÉPART

IL EST ESSENTIEL DE RANGER LE PROJET AVANT DE COMMENCER LE MONTAGE.

SUR L'ORDINATEUR, IL FAUT CRÉER UN DOSSIER PROJET PRINCIPAL, PUIS LE CLASSER TOUJOURS DE LA MÊME FAÇON :

01 - ÉLÉMENTS / MUSIQUE / TRANSITIONS / STOCK

02 - RUSHS

03 - PROJETS

04 - EXPORTS

DANS LE LOGICIEL DE MONTAGE, IL FAUT REPRENDRE EXACTEMENT LE MÊME CLASSEMENT PAR DOSSIERS. CETTE MÉTHODE PERMET DE GARDER UN PROJET CLAIR, DE RETROUVER FACILEMENT LES FICHIERS ET D'ÉVITER LES ERREURS AU MOMENT DU MONTAGE OU DE L'EXPORT.

2. CRÉER LA SÉQUENCE AVEC LES BONS PARAMÈTRES

IL EST POSSIBLE DE GLISSER DIRECTEMENT UN RUSH DANS LA TIMELINE POUR CRÉER UNE SÉQUENCE, MAIS IL FAUT FAIRE ATTENTION :

LE LOGICIEL VA ALORS DÉFINIR AUTOMATIQUEMENT LES PARAMÈTRES DE LA SÉQUENCE À PARTIR DU PREMIER FICHIER IMPORTÉ.

PAR EXEMPLE, SI LE PREMIER RUSH EST EN 4K, TOUTE LA SÉQUENCE RISQUE D'ÊTRE PARAMÉTRÉE EN 4K.

IL EST DONC PRÉFÉRABLE DE VÉRIFIER OU DE CRÉER LA SÉQUENCE MANUELLEMENT AVEC LES BONS RÉGLAGES :

- FORMAT : HD
- NOMBRE D'IMAGES PAR SECONDE : 25 I/S

3. RÉGLAGE TRÈS IMPORTANT AVANT LE MONTAGE : LES CANAUX AUDIO

AVANT DE GLISSER LES RUSHS DANS LA TIMELINE, IL FAUT D'ABORD PRÉPARER L'AUDIO.

PROCÉDURE :

- SÉLECTIONNER TOUS LES RUSHS VIDÉO
- FAIRE UN CLIC DROIT
- CHOISIR MODIFIER LES CANAUX AUDIO
- PASSER EN MONO AU LIEU DE STÉRÉO
- DEMANDER DEUX PISTES AUDIO DISTINCTES
- VÉRIFIER QUE G ET D SONT COCHÉES

CE RÉGLAGE EST TRÈS IMPORTANT CAR IL PERMET DE SÉPARER LE CANAL GAUCHE ET LE CANAL DROIT SUR DEUX PISTES MONO INDÉPENDANTES.

L'AVANTAGE EST QUE L'ON PEUT ENSUITE TRAVAILLER CHAQUE PISTE SÉPARÉMENT :

PAR EXEMPLE, BAISSER UN MICRO DÉFECTUEUX, GARDER SEULEMENT UNE SOURCE, OU CORRIGER LE NIVEAU D'UNE VOIX SANS TOUCHER À L'AUTRE.

4. OUTILS DE BASE SUR LES PISTES AUDIO

SUR LES PISTES AUDIO :

- M = MUTE = COUPER LE SON DE LA PISTE
- S = SOLO = N'ÉCOUTER QUE CETTE PISTE

CES OUTILS SONT TRÈS UTILES POUR ISOLER UN SON, COMPARER DES PRISES OU REPÉRER UN PROBLÈME AUDIO.

5. UTILISER LES POINTS CLÉS

IL EST POSSIBLE D'AJOUTER DES POINTS CLÉS POUR FAIRE ÉVOLUER UN PARAMÈTRE DANS LE TEMPS.

POUR LE SON, ON PEUT APPUYER SUR CONTRÔLE POUR PLACER DES POINTS CLÉS SUR LA LIGNE DE VOLUME.

LES POINTS CLÉS PERMETTENT PAR EXEMPLE :

- DE LISSER LES DIFFÉRENCES DE VOLUME
- DE FAIRE DES MONTÉES OU DES BAISSSES PROGRESSIVES
- DE CRÉER UNE SORTE DE FONDU SONORE

ILS PEUVENT AUSSI SERVIR SUR D'AUTRES PARAMÈTRES, COMME L'ÉCHELLE, LA POSITION OU CERTAINS EFFETS.

6. IMPORTER LES FICHIERS CORRECTEMENT

LORS DE L'IMPORTATION DES FICHIERS, IL FAUT CHOISIR L'OPTION :

CONSERVER

CELA PERMET DE GARDER LE LIEN AVEC LES FICHIERS À LEUR EMPLACEMENT D'ORIGINE ET DE NE PAS DÉSORGANISER LE PROJET.

7. ADAPTER UNE IMAGE AU BON FORMAT

SI UNE IMAGE OU UNE VIDÉO N'APPARAÎT PAS AU BON FORMAT DANS LA SÉQUENCE, IL FAUT :

- FAIRE UN CLIC DROIT SUR LE PLAN
- CHOISIR AJUSTER À LA TAILLE DE L'IMAGE

CELA PERMET DE REMETTRE L'IMAGE DANS LE BON FORMAT PAR RAPPORT À LA SÉQUENCE.

8. COLORIMÉTRIE ET NOIR ET BLANC

POUR CORRIGER L'IMAGE, ON PEUT AJOUTER UN EFFET DE COLORIMÉTRIE EN LE GLISSANT SUR LE RUSH.

IL FAUT ÉVITER D'UTILISER UN NOIR ET BLANC AUTOMATIQUE SI LE RENDU CHANGE EN TEMPS RÉEL OU DONNE UN RÉSULTAT INSTABLE.

POUR UN MONTAGE EN NOIR ET BLANC, LA MÉTHODE SIMPLE EST DE :

- METTRE LA SATURATION À 0

POUR LA PRISE DE VUE OU L'ÉTALONNAGE, IL EST AUSSI IMPORTANT DE BIEN DÉFINIR LA BALANCE DES BLANCS, PAR EXEMPLE AVEC UNE FEUILLE BLANCHE SI L'ON TRAVAILLE AVEC UNE CAMÉRA BLACKMAGIC.

9. MASQUE, CADRAGE ET BANDES NOIRES

POUR CRÉER UN MASQUE, IL EST POSSIBLE D'UTILISER UN CALQUE OU UN OUTIL DE MASQUAGE DANS L'IMAGE SELON L'EFFET RECHERCHÉ.

POUR AJOUTER DES BANDES NOIRES CINÉMA, ON PEUT UTILISER LE PLUG-IN OU L'EFFET :

RECADRAGE

CET EFFET PERMET DE MODIFIER LE CADRE DE L'IMAGE DE FAÇON SIMPLE.

10. VITESSE, RALENTI ET STABILISATION

POUR MODIFIER LA CADENCE OU LA VITESSE D'UN PLAN :

- CLIC DROIT SUR LE PLAN
- VITESSE / DURÉE

CET OUTIL PERMET DE RALENTIR, D'ACCÉLÉRER OU D'AJUSTER LA DURÉE D'UN RUSH.

POUR STABILISER UN PLAN AU MONTAGE :

- ALLER DANS LES EFFETS
- APPLIQUER L'EFFET DE STABILISATION

LE PLUG-IN SEMBLE DONNER DE BONS RÉSULTATS AUTOUR DE 20 %, MAIS IL VAUT MIEUX ÉVITER DE MONTER AU-DELÀ, AU RISQUE DE DÉGRADER L'IMAGE OU DE PRODUIRE DES ARTEFACTS.

11. RATTRAPER UNE IMAGE FLOUE OU PEU NETTE

SI LA MISE AU POINT N'EST PAS PARFAITE, IL EST PARFOIS POSSIBLE DE RATTRAPER UN PEU LE PLAN EN TRAVAILLANT SUR :

- LA NETTETÉ
- LA COLORIMÉTRIE

CE N'EST PAS UNE SOLUTION MIRACLE, MAIS CELA PEUT AMÉLIORER L'IMAGE DANS CERTAINS CAS.

12. MIEUX SE REPÉRER DANS LE MONTAGE

POUR FACILITER LE TRAVAIL, IL EST CONSEILLÉ DE BIEN ORGANISER LES PISTES DANS LA TIMELINE.

ON PEUT :

- CHANGER LES COULEURS DES ÉLÉMENTS AVEC LE LIBELLÉ
- ATTRIBUER UNE COULEUR À CHAQUE TYPE DE CONTENU
- DIFFÉRENCIER PAR EXEMPLE LES DIALOGUES, LES BRUITAGES, LES AMBIANCES OU LA MUSIQUE

IL EST AUSSI UTILE DE CLASSER ET RENOMMER LES PISTES :

- UNE PISTE POUR LES DIALOGUES
- UNE PISTE POUR LES BRUITAGES
- UNE PISTE POUR LA MUSIQUE
- UNE PISTE POUR LES AMBIANCES

IL FAUT AUSSI RENOMMER CLAIREMENT LES PISTES VIDÉO ET AUDIO, PAR EXEMPLE :

V1 / V2 / A1 / A2

CETTE ORGANISATION FAIT GAGNER DU TEMPS ET REND LE MONTAGE PLUS LISIBLE.

13. RECADRER UNE IMAGE 4K DANS UNE SÉQUENCE HD

SI L'ON TRAVAILLE AVEC DES RUSHS 4K DANS UNE SÉQUENCE HD, ON PEUT ZOOMER DANS L'IMAGE SANS PERDRE IMMÉDIATEMENT EN QUALITÉ.

PAR EXEMPLE, IL EST POSSIBLE D'ALLER JUSQU'À ENVIRON 200 % D'ÉCHELLE POUR RECADRER, FAIRE UN GROS PLAN OU RECOMPOSER LE CADRE.

POUR ANIMER CE RECADRAGE, ON PEUT UTILISER :

- L'ÉCHELLE
- LA POSITION
- DES POINTS CLÉS AU DÉBUT ET À LA FIN DU MOUVEMENT

CELA PERMET DE FAIRE UN ZOOM PROGRESSIF OU UN DÉPLACEMENT DANS L'IMAGE.

14. NETTOYER UN SON DE FOND

POUR ÉTOUFFER UN BRUIT DE FOND OU UN SIFFLEMENT, ON PEUT UTILISER UN EFFET DE TYPE :

PASSE-BAS

CET EFFET LAISSE PASSER LES BASSES FRÉQUENCES ET ATTÉNUÉ UNE PARTIE DES FRÉQUENCES PLUS HAUTES, CE QUI PEUT AIDER À RENDRE CERTAINS BRUITS MOINS GÊNANTS.

IL EST AUSSI POSSIBLE DE TRAVAILLER AVEC UN SON FIXE OU UNE AMBIANCE CONTINUE POUR MASQUER CERTAINES IRRÉGULARITÉS SONORES.

15. LIER, DÉLIER ET RETROUVER LES RUSHS

POUR SÉLECTIONNER UNIQUEMENT LA VIDÉO OU UNIQUEMENT LE SON D'UN PLAN, ON PEUT MAINTENIR :

ALT

CELA PERMET DE SYNCHRONISER OU DÉSYNCHRONISER PLUS FACILEMENT LES ÉLÉMENTS SI NÉCESSAIRE.

ON PEUT AUSSI :

- FAIRE UN CLIC DROIT PUIS ROMPRE LE LIEN POUR SÉPARER L'IMAGE ET LE SON
- AFFICHER LE FICHER DANS LE PROJET AVEC UN CLIC DROIT POUR RETROUVER LE RUSH D'ORIGINE
- RÉASSOCIER OU RELIER ENSUITE L'IMAGE ET LE SON SI BESOIN

BILAN DU COURS

CE COURS INSISTE SUR UNE IDÉE ESSENTIELLE : UN BON MONTAGE COMMENCE PAR UNE BONNE ORGANISATION. IL FAUT À LA FOIS RANGER SES DOSSIERS, PRÉPARER CORRECTEMENT SES RUSHS, VÉRIFIER LES PARAMÈTRES DE SÉQUENCE, ET ORGANISER CLAIREMENT SES PISTES DANS LA TIMELINE.

LES POINTS LES PLUS IMPORTANTS À RETENIR SONT :

- TOUJOURS CRÉER UNE ARBORESCENCE CLAIRE DE DOSSIERS
- REPRENDRE LE MÊME CLASSEMENT DANS LE LOGICIEL
- VÉRIFIER LA SÉQUENCE EN HD 25 I/S
- MODIFIER LES CANAUX AUDIO EN MONO AVANT LE MONTAGE
- UTILISER LES POINTS CLÉS POUR LE SON ET L'IMAGE
- ORGANISER LES PISTES ET LES LIBELLÉS POUR MIEUX SE REPÉRER
- MAÎTRISER QUELQUES OUTILS UTILES : AJUSTER À LA TAILLE, SATURATION À 0, VITESSE / DURÉE, STABILISATION, PASSE-BAS, ROMPRE LE LIEN

