



DAVINCI RESOLVE 20 · PROTOCOLE D'ÉTALONNAGE

Rec.709 à l'excellence

Le pipeline complet, du conform à la livraison.
Niveau d'exigence pub TV, appliqué au web.

00 Les quatre lois

Tout ce qui suit en découle. Si un jour tu ne sais plus quoi faire, reviens ici.

LOI 1

L'ordre n'est pas négociable

Normaliser → Balancer → Matcher → Secondaires → Look. Chaque étape suppose que la précédente est propre. Grader avant de matcher, c'est viser une cible mouvante.

LOI 2

Une intention = un node

Tu dois pouvoir désactiver n'importe quelle intention sans démolir les autres. Un node qui fait deux choses est un node que tu devras refaire.

LOI 3

Tu ne grades pas un plan, tu grades une séquence

Le plan isolé qui est magnifique et qui jure avec ses voisins n'a aucune valeur. La cohérence prime sur la beauté.

LOI 4

Les scopes disent où corriger. L'œil dit quand s'arrêter.

Un match parfait aux scopes qui saute à l'œil est un match raté. L'inverse ne l'est pas.

01 Réglages projet

Ce que tu poses ici décide de la qualité de tout le reste. Cinq minutes qui valent trois heures.

Color Management

PARAMÈTRE	VALEUR
Color Science	DaVinci YRGB Color Managed
Input Color Space	L'espace natif réel de la caméra
Timeline Color Space	DaVinci WG / DaVinci Intermediate
Output — web	Rec.709 / Gamma 2.2
Output — broadcast	Rec.709 / Gamma 2.4

Tu grades dans un espace immense, tu livres dans un espace étroit. Tes roll-offs deviennent doux, tes saturations ne cassent plus, tes roues répondent linéairement.

LE PIÈGE DU GAMMA

Gamma 2.4 = salle sombre, référence broadcast. **Gamma 2.2** = ce que voient réellement les gens sur un écran, dans une pièce éclairée.

Si tu grades en 2.4 et que ton client ouvre le fichier sur son MacBook, il verra une image **bouchée et terne**, et il te le reprochera. C'est le drame numéro un du vidéaste web, et il vient de ce seul réglage.

Si tu préfères le CST manuel

Alternative légitime, souvent plus lisible : **Color Space Transform** en tête de chaîne (Rec.709 → DWG), et un second en fin de chaîne (DWG → Rec.709). Deux règles absolues :

- Le CST d'entrée doit **précéder** la balance, en Group Pre-Clip.
- Le CST de sortie doit vivre en **Timeline**, jamais au niveau clip. Sinon tu le dupliques partout et tu finiras par en oublier un.

N'UTILISE JAMAIS

Le **Resolve FX OpenColorIO** pour faire une conversion d'espace. Il est fait pour des pipelines OCIO externes (VFX, config studio). Ce n'est pas l'outil. Le CST, ou le Color Management projet. Rien d'autre.

Réglages de sécurité

- **Broadcast Safe** activé si diffusion TV.
- **Gamut Limiter** en fin de chaîne, toujours. Même en web.
- **Timeline Resolution** et **Sizing Mode** vérifiés dès le départ.

Livre → Leçon 9, Setting Up Raw Projects, p. 381 · Leçon 8, Timeline Resolutions and Sizing, p. 344

02 Préparer le média

Toujours réclamer un conform, jamais un aplati

Tu demandes au monteur un **XML ou AAF + les rushes originaux**. Jamais un ProRes exporté du montage.

SUR UN CONFORM XML	SUR UN EXPORT APLATI
Chaque plan est un média distinct.	37 plans = 1 seul fichier source.
Les flags fonctionnent (ils marquent la source).	Les flags marquent tout, donc rien. Inutilisables.
Pleine latitude Log/Raw.	Contraste cuit, aucune récupération.
Les fondus sont des transitions.	Les fondus sont coupés en leur milieu : ingérables.

LE REPLI

Si tu n'as vraiment qu'un aplati : **Scene Cut Detection** pour découper, puis **Groupes** (jamais de flags). Les groupes s'attachent aux instances de la timeline, pas à la source. Vérifie qu'aucun texte ni logo n'est incrusté dans l'image, sinon ton étalonnage les gradera aussi.

Livre → Leçon 4, Conforming an XML Timeline, p. 143 · Leçon 7, Scene Cut Detection, p. 264

Filmer une charte : la seule vraie solution au matching

Une ColorChecker, 5 secondes, sur **chaque caméra**, à **chaque changement de lumière**. Ça coûte 20 secondes de tournage et ça t'économise 3 heures de post. La palette **Color Match** te génère alors une correction quasi parfaite par caméra, en un clic.

Sans charte, tu cherches une **référence de substitution** : un objet identique présent dans les deux plans, sous la même lumière. Une veste blanche, une nappe, un mur. **Une référence de match n'a pas besoin d'être neutre — elle a juste besoin d'être identique.**

Livre → Leçon 7, Using a Color Chart to Balance a Group, p. 285

Les groupes

Un groupe par **caméra**, ou par **condition de lumière**. Puis quatre niveaux de correction, chacun avec un rôle strict :

NIVEAU	CE QU'ON Y MET
Group Pre-Clip	CST d'entrée · Noise Reduction · Balance · Match. Tout ce qui vaut pour toute la caméra.
Clip	Les corrections plan par plan. Secondaires, peau, windows, produit.
Group Post-Clip	Rarement utilisé. Un look propre à un groupe. À éviter en général.
Timeline	Le look du film. Le grain. Le CST de sortie. Le Gamut Limiter.

Livre → Leçon 7, Using Groups, p. 263–341

03 L'arbre de nodes de référence

Construis-le une fois. Sauve-le en **Node Tree Template**. Tu ne repartiras plus jamais de zéro.

NIVEAU	#	NOM	RÔLE
GROUP PRE-CLIP	01	CST IN	Rec.709 ou Log → DaVinci WG. Toujours en tête.
	02	NR	Noise Reduction. Avant toute correction : débruiter après, c'est débruiter du bruit qu'on a soi-même amplifié.
	03	BALANCE	Lift → Gain → Gamma → Pivot. Uniquement sur la caméra maître.
	04	MATCH	Uniquement sur les caméras secondaires. Cible : la caméra maître.
CLIP	05	FIX	Le plan qui dérive. Expo, dominante locale. Ne touche jamais au Pre-Clip pour ça.
	06	BRAND	La couleur produit, verrouillée au Qualifier + Hue vs Hue. Intouchable.
	07	SKIN	Peau isolée, ramenée sur la ligne de teinte chair.
	08	EYE	Power Windows, vignette, sharpening du sujet. La direction du regard.
TIMELINE	09	LOOK	Courbe + Log Wheels + Color Boost. Un film = un look.
	10	GRAIN	Grain léger. Dithère les dégradés, survit à la compression.
	11	CST OUT	DaVinci WG → Rec.709 Gamma 2.2 (web) ou 2.4 (broadcast).
	12	LIMIT	Gamut Limiter. Le dernier rempart.

POURQUOI CET ORDRE

Chaque node hérite de l'image du précédent. Un Qualifier posé **avant** la balance sélectionne une couleur qui n'existera plus après. Un débruitage posé **après** le contraste débruite du bruit amplifié. **L'ordre des nodes n'est pas une convention, c'est une conséquence mathématique.**

Livre → Leçon 5, The Importance of Node Order, p. 183 · Leçon 6, Saving Node Tree Templates, p. 239

04 Balancer

Objectif : une image **juste**. Pas belle. Juste.

Le hero shot

Tu ne balances pas 37 plans. Tu en balances **un**, et tout le reste vient s'aligner dessus.

- **Fiction, corporate, doc** → un **plan large**. Il contient toutes les sources de lumière, tous les tons, tout le décor. Un gros plan te donne une lecture pauvre.
- **Interview** → la **caméra A**, celle qu'on voit le plus.
- **Pub / gastronomie** → le **plan produit**. Le sujet du film commande.

Livre → Leçon 2, Building a Shot-Matching Strategy, p. 46

Le protocole, dans l'ordre strict

1 • Le point noir — Lift

Scope : **Parade**. Descends le Lift jusqu'à ce que le pied des trois canaux **effleure** le bas sans s'y écraser. Une ligne plate collée au 0 = tu as bouché, remonte.

Ta cible n'est pas toujours 0. Si ta zone la plus sombre est un tissu foncé et non un vrai noir, vise **30–60**. Écraser du tissu, c'est perdre sa matière à jamais.

Pendant la descente, surveille les trois canaux : s'ils n'arrivent pas en bas **ensemble**, tu as une dominante dans les ombres. Corrige-la **ici**, au Lift, canal par canal. Une dominante réglée dans les ombres est une dominante que tu ne combattras pas partout ailleurs.

2 • Le point blanc — Gain

Cible sur le blanc de référence : **800–900**. **Pas 1023**. Tu gardes de la marge sous le plafond — c'est ta protection contre le clipping et ta latitude pour le look.

Trois canaux au sommet ensemble. Si le rouge dépasse, dominante chaude dans les hautes lumières : corrige au Gain.

3 • Les midtones — Gamma

Scope : **Vectorscope**. La peau doit se poser **sur la ligne de teinte chair**. Vers le magenta → pousse au jaune/vert. Vers le jaune → pousse au rouge.

Ne touche pas à la saturation. Pas maintenant.

4 • La densité — Pivot

Déplace le point d'appui du contraste sans toucher aux noirs ni aux blancs. Doucement. **Regarde l'image, pas les scopes**. Tu cherches la densité qui « tient ».

LE TEST DE VALIDATION

Quand tu as fini, ton image doit te sembler **plate, fade, presque décevante**.

Si elle te plaît déjà, tu as triché : tu as commencé à faire du look. Reviens en arrière. Une balance réussie est techniquement irréprochable et esthétiquement sans intérêt. **C'est la toile blanche. Le tableau vient après.**

Livre → Leçon 1, Balancing Footage, p. 1–44

05 Matcher

Tu ne balances pas la caméra B. Tu la matches. Sa cible n'est pas une valeur théorique — c'est ta caméra maître, déjà balancée. Le livre l'autorise explicitement : on peut faire l'impasse sur le balancing des plans qu'on matche à un hero shot.

Le setup

1. Groupe de la caméra B, niveau **Group Pre-Clip**.
2. **Même CST d'entrée** que la caméra maître. Sans ça, tu compares des espaces différents et tu ne matcheras jamais.
3. Sur le plan de référence : clic droit → **Wipe Timeline Clip**.
4. `Cmd-W` / `Ctrl-W` pour toggler le wipe. Pousse la ligne au bord du viewer et bascule en continu pendant que tu grades. **Ton œil s'habitue vite à un écart — le toggle le révèle.**

NE COMPARE JAMAIS DEUX PARADES PLEINE IMAGE

Si les deux plans n'ont pas le même cadre ni le même fond, les parades sont **incomparables**. Les bandes que tu vois, ce sont les murs. Si tu t'acharnes à les aligner, **tu détruiras la peau**.

La parade : mesure des **zones précises**, pas des images entières. Le **Qualifier Focus** filtre les scopes pour n'afficher que ce qui est sélectionné. Utilise-le systématiquement.

L'ordre du match

ÉTAPE	OUTIL	CIBLE
Noirs	Lift	Même plancher que la caméra maître. Le noir est le noir dans les deux plans : la comparaison est valide.
Blancs	Gain	Ta référence commune (charte, veste, nappe) doit culminer au même niveau et avec le même rapport R/V/B.
Teinte peau	Gamma	Même angle de trace au vectorscope.
Sat. peau	Saturation	Même longueur de trace depuis le centre.
Densité	Pivot / Contrast	Même claquant à l'œil.
Finition	Hue vs Hue	Micro-mouvements sur l'orange. Si tu dois pousser fort, une étape précédente est mal calée : remonte.

Le Shot Match automatique

Clic droit → **Shot Match to this Clip**. Un **point de départ**, jamais une solution. L'algorithme ne comprend pas le contexte lumineux de la scène et se plante souvent sur les peaux. Regarde ce qu'il a fait, garde ce qui est bon, corrige le reste à la main.

CE QU'IL FAUT ACCEPTER

Deux plans d'angles différents ne seront **jamais identiques**, et ils ne doivent pas l'être. Ce que tu matches, c'est **le sujet** — la peau, le produit. Pas les murs. Le spectateur suit le sujet. Il ne compare pas les décors.

06 Secondaires & direction du regard

C'est ici que se joue la différence entre une image correcte et une image de pub.

La peau

- **Face Refinement** pour le tracking automatique du visage et l'adoucissement. Main légère : un visage trop lissé se voit et fait cheap.
- **Qualifier + Hue vs Hue** pour la teinte. La peau **doit** rester sur la ligne de teinte chair, quoi qu'il arrive au look.

Livre → Leçon 3, Face Refinement, p. 118 · Adjusting Skin Tones Manually, p. 129

La couleur de marque

En pub, le rouge du client n'est pas « un joli rouge ». C'est un rouge **contractuel**, avec un code hex dans une charte graphique. S'il vire, ce n'est pas une faute de goût — c'est une faute professionnelle.

Réclame la charte graphique avant de commencer. Puis : Qualifier sur la couleur produit, verrouillage à la Hue vs Hue, node dédié. Et ce node, le look ne le touche pas.

Diriger le regard

En 20 secondes de pub, le spectateur doit regarder **exactement où tu veux**, à chaque image. Ce n'est pas du style, c'est de la stratégie.

- **Power Windows** : assombrir tout ce qui n'est pas le sujet. L'œil va vers le clair.
- **Vignette** : douce, invisible, et systématique.
- **Sharpening sélectif** : le produit est net, le fond reste doux. L'œil va vers le détail.
- **Contraste local** : le sujet a du claquant, le décor est plat.

Livre → Leçon 3, Controlling the Viewer's Eye, p. 74 · Sharpening Key Elements, p. 84

07 Le look

Niveau **Timeline**. Pas Group Post-Clip. **Un film = un look**. Un look par groupe, c'est deux films.

Avant de toucher une roulette

Nomme ton intention en une phrase. « Chaleureux, doré, cuisine du soir. » « Frais, clair, contemporain. » « Dense, contrasté, nocturne. »

Si tu ne peux pas la dire, tu ne peux pas la faire. Tu vas juste tripoter des curseurs et t'arrêter quand tu seras fatigué — **c'est la définition d'un mauvais étalonnage**.

Construire, dans cet ordre

1. **Le contraste d'abord.** Custom Curve, un léger S. Un look est d'abord une courbe. Ça pose la densité et le caractère avant même de parler couleur.
2. **La couleur, aux Log Wheels.** Pas aux Color Wheels. Les Log Wheels séparent Shadows / Midtones / Highlights avec des zones nettes et sans débordement. Une teinte froide dans les ombres, une teinte chaude dans les hautes lumières : tu tiens le split-toning, et 80 % des looks « cinéma » ne sont rien d'autre.
3. **La saturation en dernier.** Et privilégie le **Color Boost** : il ne remonte que les couleurs déjà faibles, sans faire exploser ce qui est déjà saturé. Bien plus élégant qu'une saturation brute.
4. **Le Color Warper** pour la finesse chromatique. Outil de sculpture, pas de construction.

Livre → Leçon 3, Warping Color Ranges, p. 108 · Leçon 7, Post-Clip Group Level, p. 313 · Working with LUTs, p. 321

LE GARDE-FOU

Vectorscope ouvert en permanence pendant le look. **La peau doit rester sur la ligne de teinte chair.** Un look qui décale la peau est un look raté, quel que soit son charme — le client le sentira sans savoir le nommer.

Si ton look décale la peau, tu ne renonces pas au look : **tu protèges la peau**. Qualifier, et tu la ramènes sur la ligne dans un node placé après.

LA RÈGLE DES 20 %

Quand tu penses avoir fini : **recule ton look de 20 %**. Presque toujours, c'est meilleur. Tu es dedans depuis des heures, ton œil s'est habitué, tu as poussé trop loin sans le voir. Baisse le Key Output Gain du node de look, et regarde.

08 La chaîne de monitoring

LE FAIT QUE PERSONNE NE DIT

Ton écran d'ordinateur n'est pas un écran d'étalonnage. Même calibré.

Le signal passe par la gestion couleur de l'OS et par le pilote GPU. Il est **transformé** avant d'atteindre la dalle. Tu ne vois jamais ce que Resolve envoie réellement.

Le seul chemin valide : une **sortie vidéo dédiée** (DeckLink / UltraStudio) qui contourne l'OS et alimente directement l'écran.

La chaîne minimale légitime

ÉLÉMENT	BUDGET	POURQUOI
UltraStudio Monitor 3G	~150 €	Le plus gros gain pour le plus petit prix de toute la chaîne. Priorité absolue.
Sonde + Calman / LightSpace	~250 €	Sans mesure, il n'y a pas de vérité.
Bias light D65	~40 €	La perception du contraste dérive massivement dans le noir. C'est physiologique.
Écran OLED de qualité	~1 500 €	Honnête, à condition de le dompter.

Dompter un OLED

- **Mode Filmmaker / ISF Expert / PC.** Puis coupe **tout** : dynamic contrast, motion smoothing, sharpening, auto-tone-mapping, vivid. Ces traitements mentent en permanence.
- **HDR désactivé.** Tu travailles en SDR.
- **Attention aux basses lumières.** Un OLED a des noirs infinis : tes ombres y sont sublimes. Ton client, lui, regarde sur un iPhone en plein jour. **L'erreur classique de l'OLED, c'est de sous-étalonner les ombres** — tu vois de la matière là où le monde entier verra du noir bouché.
- **Pièce neutre, éclairage faible mais uniforme.** Murs gris. Jamais dans le noir.

09 Contrôle & livraison

Le contrôle qualité

1. **Lightbox.** Tous les plans en mosaïque, d'un coup d'œil. L'intrus saute aux yeux instantanément. Passage obligé avant chaque export.
2. **Lecture continue, plein écran, scopes fermés.** Tu ne cherches plus des valeurs, tu cherches des **sauts**. Chaque coupe qui claque est un plan à retoucher.
3. **Le téléphone, dehors, en plein jour.** C'est là que ton client verra le film. Si ça tient là, ça tient partout.
4. **Dors dessus.** Revois le film demain matin. Tu verras des choses invisibles ce soir. C'est le meilleur outil d'étalonnage jamais inventé, et il est gratuit.

Livre → Leçon 10, Lightbox, p. 412 · Reviewing Projects with Clients, p. 416

Survivre à la séance client

- **Versions** (Local Versions). Le client va vouloir « voir un peu plus chaud ». Tu ne détruis pas : tu crées une V2 et tu bascules devant lui. **Un coloriste ne détruit pas, il empile.**
- **ColorTrace.** Quand le monteur renvoie un nouveau montage — et il le fera toujours — tu migres tes grades au lieu de tout refaire.
- **Stills et Node Tree Templates** réutilisables d'un projet à l'autre.

Livre → Leçon 6, Working with Versions, p. 226 · ColorTrace, p. 251

Le web va massacrer ton image

- **Ajoute un grain léger** en fin de chaîne. Contre-intuitif, mais vrai : il dithère les dégradés, tue le banding, et survit mieux à la compression qu'une image parfaitement lisse.
- **Méfie-toi des rouges très saturés.** C'est ce que la compression détruit en premier.
- **Exporte en haut débit** et laisse la plateforme compresser une seule fois.

10 Checklist de session

Avant

- ☐ Charte graphique client récupérée (si pub)
- ☐ Conform XML + rushes originaux, pas un aplati
- ☐ Color Management posé · Output = Rec.709 Gamma 2.2 (web) ou 2.4 (broadcast)
- ☐ Écran en mode neutre, tous les traitements coupés, HDR off
- ☐ Bias light allumée, pièce neutre
- ☐ Timeline dupliquée en sauvegarde

Pendant

- ☐ Groupes créés (un par caméra / condition de lumière)
- ☐ Node Tree Template appliqué, chaque node nommé
- ☐ Hero shot identifié et balancé — image **plate et fade**
- ☐ Caméras secondaires matchées en Pre-Clip, jamais rebalancées
- ☐ Plans déviants retouchés au niveau **clip**, jamais en Pre-Clip
- ☐ Peau sur la ligne de teinte chair, vérifiée après le look
- ☐ Couleur de marque verrouillée et protégée
- ☐ Look en Timeline, reculé de 20 %

Avant d'envoyer

- ☐ Gamut Limiter actif · rien ne touche 1023
- ☐ Grain léger posé
- ☐ Passage Lightbox — aucun intrus
- ☐ Lecture complète, plein écran, scopes fermés
- ☐ Test téléphone, dehors, en plein jour
- ☐ Une nuit de recul
- ☐ Recadrages 9:16 / 1:1 vérifiés — le sujet tient dans le cadre

11 Les dix erreurs qui trahissent l'amateur

#	L'ERREUR	LE REMÈDE
01	Grader avant d'avoir matché	Look en dernier, en Timeline, toujours
02	Livrer en Gamma 2.4 pour du web	Output Rec.709 / Gamma 2.2
03	Aligner deux parades pleine image	Qualifier Focus sur une zone commune
04	Écraser les noirs à 0 sur du tissu foncé	Effleurer, jamais empiler. 30-60 sur du tissu
05	Débruiter après avoir gradé	Noise Reduction en tête de chaîne
06	Mélanger deux intentions dans un node	Une intention = un node, nommé
07	Utiliser les flags sur un export aplati	Groupe. Les flags marquent la source
08	Laisser le look décaler la peau	Qualifier + retour sur la ligne de teinte chair
09	Faire confiance à l'écran GUI	Sortie vidéo dédiée + sonde
10	Sous-étalonner les ombres sur un OLED	Contrôle systématique sur téléphone, en plein jour

12 Carte de lecture du livre

The Colorist Guide to DaVinci Resolve 20, Daria Fissoun / Blackmagic Design. Pages du livre imprimé — dans le PDF, ajoute [+26](#) .

PRIORITÉ	PAGES	SECTION	POURQUOI
1	181–223	Leçon 5 — Mastering Node Trees	L'ordre des nodes. Le fondement de tout le reste. Lis-la en entier.
2	73–139	Leçon 3 — Isolated Areas	Direction du regard, sharpening, peau. C'est la leçon de la pub.
3	263–341	Leçon 7 — Using Groups	Les quatre niveaux. Le squelette de tout projet sérieux.
4	225–259	Leçon 6 — Managing Grades	Versions, templates, ColorTrace. Ta survie face au client.
5	143–179	Leçon 4 — Conforming XML	Pour ne plus jamais travailler sur un aplati.
6	411–447	Leçon 10 — Delivering	Lightbox, séance client, rendus.
7	1–71	Leçons 1 & 2 — Balance & Match	Les fondamentaux. À relire une fois par an.
8	343–379	Leçon 8 — Image Properties	Sizing, keyframes, noise reduction, render cache.

LE MOT DE LA FIN

Aucun de ces réglages ne remplace le seul geste qui compte vraiment : **regarder**. Les scopes t'empêchent de te tromper. Ils ne t'apprendront jamais à voir. Ça, ça se muscle un projet après l'autre.