



Forum: Questions & Réponses

Topic: Blender Sequencer

Subject: Re: Blender Sequencer

Posté par: brunoCH

Contribution le : 14/4/2010 5:46:51

En résumé, le codec AVCHD est un super codec qui a été optimisé pour permettre d'enregistrer de la full HD avec du matériel grand public à des prix abordables. La contrepartie, c'est qu'il est très compressé et doublement compressé. Première compression (intra-image) ; les images sont compressées en jpeg comme une photographie.

Deuxième compression (inter-image) ; au lieu d'enregistrer 25 images par secondes, il y a en a réellement que 2 ou 3 (images clés) et les autres sont « virtuelles » en quelque sorte, c'est à dire que ne sont enregistrées que les données de ce qui change dans l'image par rapport à l'image clé. Sans cette compression inter-image, au jour d'aujourd'hui, le matériel, à prix abordable pour un particulier, bloquerait en terme de capacité de stockage et surtout de vitesse d'écriture de données.

Par contre ce super codec n'est pas du tout optimisé pour le montage. Parce que pour afficher les images du film, il faut les calculer à chaque fois en temps réel. Donc il faut passer par un codec intermédiaire qui va en fait décompresser la compression inter-image en créant 25 images réelles par seconde en « gelant » en quelque sorte le calcul des images virtuelles. Normalement il n'y a aucune perte de qualité parce que la taille des images et la compression jpeg intra-image sont conservés (ou peuvent être conservés). Par contre il y a une inflation énorme de la taille des fichiers, parce qu'on passe de l'équivalent du stockage de 2 ou 3 photos jpeg par seconde à 25 photos jpeg par secondes. Avec ce codec intermédiaire, les fichiers sont nettement plus volumineux mais ton processeur va faire dix fois moins d'effort et un ordinateur assez récent doit te permettre de monter en HD sans problème.

Si tu as encore des problèmes, tu peux passer par des proxys (blender le fait mais je ne sais pas comment, je ne l'ai jamais fait. Les proxys (approximation) sont des images plus petites qui se montent plus facilement et à la fin du montage tu reviens automatiquement aux images d'origines) Après ton montage il faudra encore changer de codec en fonction de la destination de tes images. Mpeg 4 pour une diffusion sur internet ou Mpeg2 si ton montage finit sur un DVD, ou dv sur une cassette, etc. Et tu peux tous les faire mais en repartant à chaque fois du codec intermédiaire de montage.

Le problème des trames c'est encore autre chose. Vieil héritage de la télévision et des tubes cathodiques. Le PAL ce n'est pas 25 images par secondes mais en fait 50 demi-images (trames) par secondes. Une demi image est constituée par les lignes paires et l'autre par les lignes impaires. Avec les anciennes caméras télé et les écrans cathodiques, les deux trames étaient enregistrées et affichées l'une après l'autre donc au moindre mouvement (caméra ou objets) il y avait décalage et les lignes devenaient perceptibles. Maintenant ces trames existent toujours mais la plupart du temps, elles sont enregistrées dans la caméras en même temps et affichées sur un écran plat d'ordinateur en même temps (Pal c'est toujours des images entrelacés, mais les écrans plats c'est un affichage progressif, les deux trames en même temps). Donc ces lignes ne devraient plus être visibles. Si elles le sont, c'est qu'il y a une inversion de trame et que ton ordinateur affiche en même temps les lignes paires d'une image et les lignes impaires de l'image précédente par exemple et alors ton image

ressemble aux images de la télé, il y a vingt ans. C'est le cas de tes images. Il faut que tu trouves à quel moment l'inversion se produit.

Maintenant à toi de te dépatouiller. Je te donnerais volontiers mon workflow pour faire tout ça simplement et sans problème mais je bosse sur mac et je ne monte pas avec blender, donc c'est inutile. Par contre je pense que tu peux trouver la solution pour le faire sur PC et avec blender mais à toi de trouver comment. Relis ou lis cette page du blog de coyot tu peux peut-être trouver des pistes.

[blog coyot](#)