

Лабораторная работа 1

Цель работы: Создать тепло-холодное изображение с настроением.

Теоретические сведения

Для сохранения Still'a нужно нажать правой кнопкой мыши по видео и выбрать пункт Grab Still

Обнулить последние варианты цветокоррекции можно будет кликнув по первой ноде правой кнопкой мыши Reset Node Grade.

1 Вариант

Рабочая зона после обнуления (рис. 1).

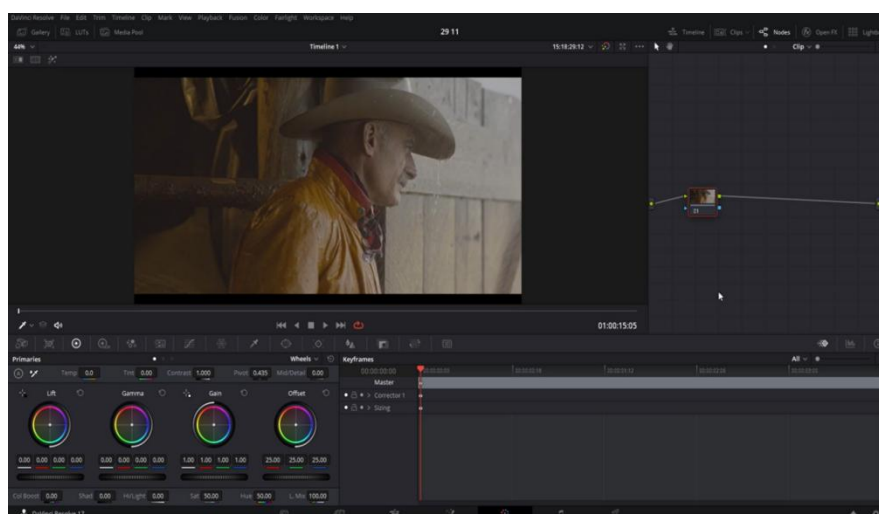


Рис. 1 - Рабочая зона программы

Применяем LUT Arri слева сверху, можно сделать, кликнув правой кнопкой мыши по ноде. Выбираем Arri Alexa LogC(рис. 2).

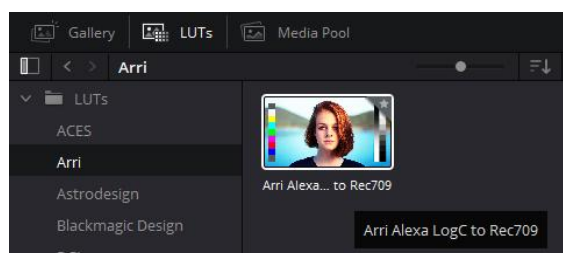


Рис. 2 - LUT Arri Alexa LogC

Следующим образом будем делать маску теплых элементов.

Создается следующая нода(ALT+S), выбираем пипеткой лицо, включаем режим маски(SHIFT+H). Выделяем так, чтоб остальные участки были видимы по минимуму. С помощью ползунков настраиваем это. Blur Radius увеличиваем (40-50), чтоб все пустоты исчезли и коррекция имела плавный переход(рис. 3).

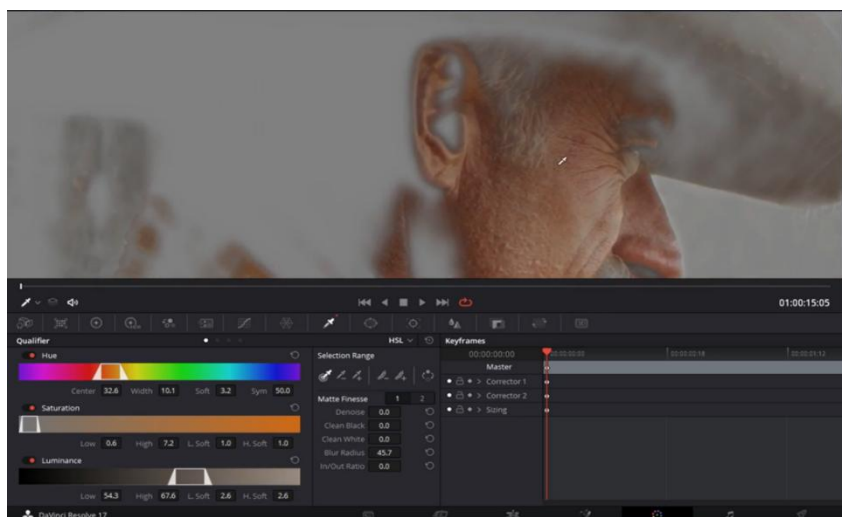


Рис. 3 - Режим пипетки

Убираем маску(SHIFT+N). Немного сбрасываем Hue(до 48.40), чтоб не было розового оттенка. Поднимаем на 0,01 гамму в сторону красно-оранжевого.


Создается следующая нода (ALT+S). Выбираем следующий цвет у другого элемента (куртку) теми же действиями, что и лицо. В Quilifier отключаем Saturation.

Переходим в маску и берем инструмент перо. Так как видео подпрыгивает, лучше захват начинать чуть ниже, чтоб маски хватило на всю длину. Обводим вместе со шляпой и делаем небольшое поле сверху. Замыкаем область выделения и подправляем в нужных местах.

Переходим на пипетку(Quilifier) и повышаем Blur Radius (120), чтоб было ещё плавнее. Можно сделать небольшой софт в режиме маски, в Soft 1 поставить значение 6.10, чтоб плавно смешивались цвета и были незаметны ошибки в маске(рис. 4).



Рис. 4 - Маска с размытием

Выполняется трекинг, чтоб все корректно прошло. Переходим на трекинг  и запускаем его.

Создаем инвертированную маску(ALT+O). Немного уменьшаем гамму ближе к голубоватому оттенку в Quilifier.

Возвращаемся на первую ноду в инструмент Camera Raw, нажимаем (...) и Reset, возвращаем Color Space - CameraRGB и GammaCurve - REDlog Film. Цветовую температуру(Color Temp) чуть понизим до 4600-4700. Таким образом картинка целиком будет иметь холодный оттенок.

Создаем чистую новую ноду(ALT+S). С помощью лутов зададим пленочный вид. Чтобы сделать трансформацию, выбираем в верхней панели (Open FX) Color Space Transform(рис. 5) и перемещаем на последнюю моду.

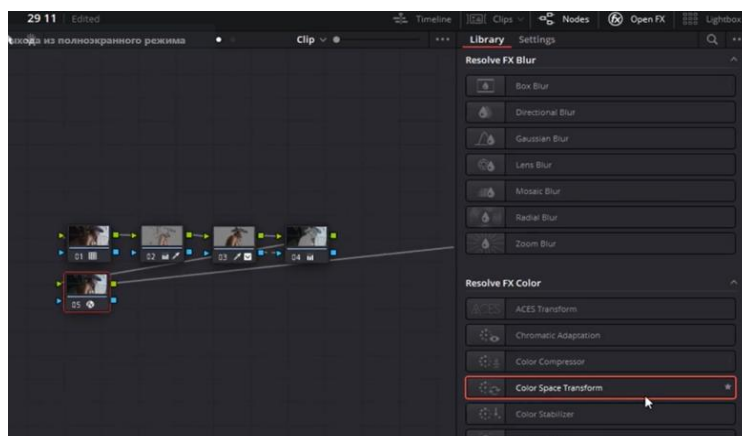


Рис. 5 - Трансформация Color Space Transform

Делаем с помощью этой функции конвертацию цвета, выбираем Output Color Space - ARRI Alexa, Output Gama - ARRI LogC. Контраст сильно снизился из-за перевода цвета.

Переходим в новую ноду(Alt+S), выбираем LUTs - Film looks предпоследний кодак 2383 D60, дважды нажимаем и применяем на картинку.

Появляется легкий провал в тенях, чтобы этого избежать надо сделать ноду (SHIFT+S) перед этим. Теневая часть повышается с общим Offset до 29-30 и Lift на 0.4(рис. 6).



Рис. 6 - Цветовые колеса(Primaries)

При такой коррекции надо не только показать детали в тенях, но соблюсти баланс, чтобы внимание было на главном объекте.

Чтобы чуть пригасить яркие блики и чтоб светлые участки не выбивались из общей картины, чуть уменьшаем на 0.01 Gamma и на 0,1 Gain. Повысим контраст(Sat) до 60 и чуть убавить контраст для визуально мягкой картинки.

Перед первой нодой создаем новую (SHIFT+S), в которой компенсируем то, что стоит сзади главного героя. Заходим в маски, переходим в режим просмотра маски (SHIFT+H) и выбираем последний вариант(градиент) в списке. Вытягиваем градиент (рис. 7) чуть за спину человека на плече, куртка и шляпа чуть видны. Переходим в колеса(Primaries), увеличиваем Offset до 30-32, Gain на 0,3, и уменьшим Gamma на 0,02. Чтобы посмотреть изменения, можно отключить/включить текущую ноду (CTRL+D). желательно, чтобы форма героя соотношения объекту фона соблюдалась и силуэт героя более очевидным стал.



Рис. 7 - Градиентная маска

Создаем отдельно обработку куртки, новую ноду (SHIFT+S) в самом начале. В разделе маски используем инструмент перо, чтоб выделить только куртку, избегая двери. Трекером привязываем маску к нашему персонажу. Переходим в Primaries, Gain уменьшаем на 0,02, Lift увеличиваем на 0,02, чтоб теневая часть чуть выступила.

Чтоб убрать маску, под видео находится кнопка  и выбираем Off.

Переходим на последнюю ноду и создаем новую (ALT+S), для другого участка. Чтоб было в тенях насыщенней, уменьшаем Lift на 0,02.

Получится довольно депрессивно-мрачный дождь.

2 Вариант

Оставляем только 3 ноду, а остальные удаляются. Правой кнопкой мыши Reset Node Grade обнуляем ноду. Переходим в Camera Raw, нажимаем (...) и Reset, возвращаем Color Space - CameraRGB и GammaCurve - REDlog Film.

В LUTs - Film looks выбираем предпоследний кодак 2383 D60, чтоб восстановил цвет.

Чтоб картинка стала посветлей, в Camera Raw поставить значение Flut $\approx 1,5$, уменьшим Color Temp до 5600, насыщенность (Saturation) повысим до 1.4.

Создаем следующую ноду (SHIFT+S), где в Primaries уменьшаем Hi/Light на -80. Но этого недостаточно, поэтому подрегулируем яркость с

помощью кривых. Для начала Hi/Light ставим -40 и переходим во вкладку кривых. Уменьшим правую часть, поставив чуть ниже точку, и проработаем центральную часть (рис. 8).

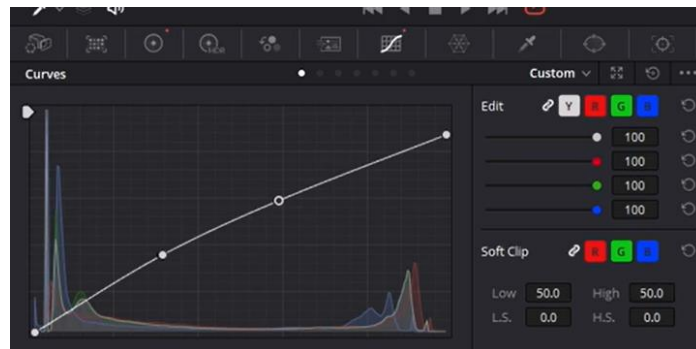


Рис. 8 - Работа с кривыми

В Camera Raw повышаем Saturation до 1.7, уменьшаем Flut до 1,3, Color Temp - до 5400.

Можно элементы доработать масками, все детально выставить. Но главная суть при работе с оператором какими-то большими масками можете взять теплый-холодный план.

Создаем новую ноду с градиентной маской, направление которой чуть снизу справа на героя, немного захватывая шляпу. В Primaries уменьшаем Hi/Light до -50, Gamma - на 0,03; Lift - на 0,01; Gain - на 0,02. Повысим контраст на 0,3, Sat на 4 и Gain уводим в слегка теплую область.

В этом случае получится дождь с солнцем.

Нажимаем правой кнопкой мыши по видео на Grab Still, сохраняем.

Задание

Самостоятельно выполнить видеомонтаж ролика или скачать готовый вариант. На каждый ролик сделать по 2 цветокоррекции с разным настроением.