

УДК 791.6, 77.0, 004.4
ББК 85.37, 32.372
Х98

Алексис ван Хуркман

Х98 Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / пер. с англ. И. Л. Люско. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 250 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-876-0

Современные кинематографисты часто стремятся воссоздать особенности старых методов кино- и фотосъемки или ищут что-то совершенно новое, чтобы придать своему фильму неповторимый вид. Алексис Ван Хуркман, автор бестселлера «Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео», в своей новой работе исследует различные методы стилизации, придающие фильмам особую интонацию и настроение.

В книге освещаются работа с монохромным изображением и полутонами, регулировка резкости и насыщенности, использование искусственных оттенков, создание эффекта зернистости пленки и «состаренного» фильма и многие другие приемы. Большинство этих техник легко настраиваются по усмотрению колориста и могут адаптироваться под конкретный проект.

Издание предназначено для работников кино- и видеоиндустрии, работающих над художественным оформлением фильмов.

УДК 791.6, 77.0, 004.4
ББК 85.37, 32.372

Authorized translation from the English language edition, entitled COLOR CORRECTION HANDBOOK: PROFESSIONAL TECHNIQUES FOR VIDEO AND CINEMA, 2nd Edition by ALEXIS VAN HURKMAN, published by Pearson Education, Inc, publishing as Peachpit Press, Copyright © 2014

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN (англ.) 978-0-321-98818-8
ISBN (рус.) 978-5-97060-876-0

© 2014 Alexis Van Hurkman
© Оформление, издание, перевод, ДМК Пресс, 2020

ПОСВЯЩЕНИЕ

Роду Гроссу, режиссеру и продюсеру, который нанял молодого неопытного монтажера и заставил его изучать After Effects 3.0, – я обвиняю вас в том, что вы помогли мне начать долгую и успешную карьеру.

Оглавление

Предисловие от издательства	10
Введение	12
Особая благодарность.....	14
Замечание о качестве изображений	18
О загружаемом контенте	18
Глава 1. Работа над «видом»	19
Разработка цветового словаря конкретного проекта	20
«А в чем здесь разница?»	22
Работа с двухуровневой коррекцией цвета	24
Сохранение цветовых стилей в библиотеку	27
Защита оттенков кожи от чрезмерного воздействия эффекта	29
Глава 2. Эффект удержания серебра	36
Создаем эффект	37
Глава 3. Сине-зеленый сдвиг	44
Глава 4. Размытые и цветные виньетки	46
Глава 5. Эффект перекрестной обработки пленки	49
Эффект перекрестной обработки с использованием Curves	51
Советы для применения эффекта кросс-процессинга.....	53
Глава 6. Превращаем день в ночь	56
Настоящий ночной вид	57
Превращение дня в ночь при экстерьерной съемке	60
«День как ночь» в интерьере.....	66
Классический голубой ночной вид.....	70
Эффект недоэкспонированного видео.....	77
Глава 7. Дуотоны и тритоны	79
Создание дуотонов с помощью балансировки цветов	79
Создание тритонов с использованием HSL Qualification	81
Глава 8. Эмуляция образцов кинопленки	83
LUT-эмуляция печати пленки.....	84
Использование LUT-преобразований для эмуляции кинопленки.....	86

Применение LUT в различных приложениях цветокоррекции	91
Создание собственного стиля «поддельного» образца киноплёнки	92

Глава 9. Другие отличия «стиля кино», кроме цвета изображения..... 97

Частота кадров и скорость затвора	97
Прогрессивная и чересстрочная развертка	101
Глубина резкости	102

Глава 10. Плоский кадр и дополнительная засветка пленки 105 |

Дополнительная засветка пленки	105
Создаем плоский вид	107

Глава 11. Сглаженный «мультяшный» цвет 114 |

Глава 12. Свечение, сияние и эффект кисеи..... 117

Создание свечения с использованием HSL Qualification	118
Создание свечения путем расширения маски	120
Многослойное свечение	123
Создание свечения с использованием плагинов	125
Яркие свечения и безопасность вещания	126
Создание эффекта кисеи с помощью комбинации слоев.....	127
Другие возможности этой техники цветокоррекции	128
«Туман», встроенный в DaVinci Resolve	128
Оператор Soften (смягчение) в Baselight	129

Глава 13. Зерно, шум и текстура киноплёнки..... 130

Что такое цифровой шум?	130
Что такое зерно киноплёнки?	131
В каких случаях добавление зерна и шума может помочь в вашей работе	134
Эмулируем зерно пленки.....	135
Компоузинг с использованием настоящего зерна пленки.....	136
Компоузинговые режимы для добавления зерна киноплёнки	141
Добавление текстуры в кадр.....	142
Добавление текстур и зерна с помощью плагинов	145

Глава 14. Коррекция съемок на зеленом экране 146 |

Предварительная коррекция текущей съемки с зеленым экраном	146
Финальная коррекция результатов компоузинга	148

Глава 15. Блики на линзах и сияние в объективе..... 151

Типы бликов	154
Добавление бликов с использованием плагинов	156
Эмуляция бликов оптики с помощью контуров.....	160
Минимизация бликов и сияний	162

Глава 16. Внутренняя засветка камеры и цветовые искажения	165
Легкие эффекты камеры Diana	167
Более яркие эффекты камеры Holga	171
Засветка с использованием компоузинговых режимов и стоковых образцов киноплёнки	175
Глава 17. Свечение телевизора и компьютерного монитора	177
Создаем свечение монитора	178
Глава 18. Монохром	180
Простая десатурация	180
Манипуляции с черно-белым фото	181
Настройка собственного эффекта монохромного изображения с использованием Channel Mixer или RGB Mixer	183
Создание эффекта монохрома с помощью слоев.....	185
Настройка эффекта монохрома.....	185
Глава 19. Увеличение резкости	190
Повышение резкости для добавления зернистости изображения	191
Повышение резкости для коррекции расфокусировки	192
Sharpening в DaVinci Resolve	195
Повышение резкости в Assimilate Scratch	198
Повышение резкости в FilmLight Baselight	198
Повышение резкости в Adobe SpeedGrade	199
Глава 20. Оттенки и цветовые тона	200
Как работают хроматические фильтры для объективов?	200
Тонирование и подкрашивание киноплёнки.....	204
Искусственные оттенки и цветовые тона	205
Подкрашивание с использованием компоузинговых режимов.....	206
Создание цветовой маски для подкрашивания, если ваше приложение цветокоррекции не имеет такой опции	210
Глава 21. Полутона	213
Создание полутонов путем прецизионной цветокоррекции	213
Особенные полутона, сделанные с помощью Curves.....	214
Особенные полутона, сделанные с использованием логарифмических настроек, а также пяти- и девятифункциональных инструментов настройки цвета	215
Особые полутона с использованием HSL Qualifier.....	218

Глава 22. Сочность картинки и целевая насыщенность	222
Сочность	222
Нацеливаемся на высокую насыщенность	225
Глава 23. Винтажный фильм	227
Метод 1. Выцветшее изображение	228
Метод 2. Постаревшие красители пленки	231
Метод 3. Эффектный черно-белый вид.....	232
Метод 4. Эффект тонированных черно-белых пленок.....	235
Заключение	245
Предметный указатель	246

Предисловие

от издательства

Отзывы и пожелания

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге, – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв прямо на нашем сайте www.dmkpress.com, зайдя на страницу книги, и оставить комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, при этом напишите название книги в теме письма.

Если есть тема, в которой вы квалифицированы, и вы заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу http://dmkpress.com/authors/publish_book/ или напишите в издательство по адресу dmkpress@gmail.com.

Список опечаток

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы удостовериться в качестве наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг – возможно, ошибку в тексте или в коде, – мы будем очень благодарны, если вы сообщите нам о ней. Сделав это, вы избавите других читателей от расстройств и поможете нам улучшить последующие версии этой книги.

Если вы найдете какие-либо ошибки в коде, пожалуйста, сообщите о них главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, и мы исправим это в следующих тиражах.

Нарушение авторских прав

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательство «ДМК Пресс» очень серьезно относится к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконно

выполненной копией любой нашей книги, пожалуйста, сообщите нам адрес копии или веб-сайта, чтобы мы могли применить санкции.

Пожалуйста, свяжитесь с нами по адресу электронной почты dmkpress@gmail.com со ссылкой на подозрительные материалы.

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, помогающую нам предоставлять вам качественные материалы.

Введение

Поскольку вам не нужно изображать, подобно художникам, скульпторам или писателям, внешний вид людей и объектов (за вас это делают машины), ваше творчество и фантазия ограничиваются взаимосвязями, которые вы устанавливаете между различными зафиксированными ранее частями реальности, а также в выборе этих частей. Все это решает ваш талант.

Анри Картье-Брессон (1908–2004)

Если вы читаете это в книжном магазине или интернете и раздумываете, подходит ли вам эта книга, важно, чтобы вы поняли, – она не для вас. Эта книга не научит вас основам цветокоррекции и не научит балансировать кадры в фильме для воспроизведения их как единого целого, как выделять объекты изображения для цветокоррекции или как добиться желаемого оттенка кожи. Все эти темы описаны в книге «Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео», которую рекомендуется прочитать в первую очередь, если вы в цветокоррекции новичок. Настоящая книга, с другой стороны, покажет, как доставить удовольствие собственным глазам, стилизуя изображения, полученные от вашего клиента для работы с ними.

В идеальном мире некоторых кинооператоров съемка должна быть им полностью подвластна в первую очередь через кадры, снимаемые камерой, с их балансом света и тени, взаимодействием свечения и яркости бликов, задуманным сочетанием цветов, воплощенном в построении сцены на съемочной площадке, записанные на носитель и тщательно откорректированные колористом под строгим надзором супервизора для оптимального восприятия их аудиторией. Гордон Уиллис, А.С.С., формулирует эту точку зрения в интервью с Кейси Берчби в еженедельнике LA от 23 мая 2013 года:

«В сегодняшнем кинопроизводстве мы потеряли целостность исходного изображения. Мы потеряли целостность человека, который все продумал и хочет, чтобы на экране был получен определенный результат. Поэтому что, если в вашем контракте не говорится, что никто не может ничего менять, каждый, кто любит крутить ручки – а все, само собой, любят это делать, –

пускает их в действие, и цвет постоянно сдвигается то в пурпур, то в желтый, и все это выглядит безумной карикатурой на “творческое мышление”. Но есть люди, которые кое-что знают и умеют, которые уже имеют опыт в производстве фильмов, которые попадают в эту чертову комнату с этими ручками и начинают делать то, о чем другие и помыслить не могли. Они говорят: Ну, вот мы и дома. А теперь в одно действие мы решим то, во что вы уперлись».

Достаточно точно.

Как известно любому, кто участвовал в кинопроизводстве, время и бюджет являются врагом грандиозных планов по созданию эффектов, и часто случается так, что лучшие намерения побеждаются необходимостью пролистывать как можно больше страниц в день, чтобы не вылететь из графика. Это делает работу отдела цветокоррекции необходимой, чтобы достичь желаемого результата за имеющееся время и выделенные на производство сцены деньги.

Кинооператоры, которые сделали достаточное количество работ с цветокоррекцией, обычно приходят к пониманию того, что в той или иной ситуации возможно, а что нет. Опытный оператор тщательно собирает знания о том, какие виды цветокоррекции просты в применении, и, что более важно, какие нет, и использует эти знания в разработке своей стратегии съемки.

Таким образом, задача колориста – не просто балансировать, исправлять и оптимизировать. Стилизации и эффекты, требуемые современным кино, более не доступны для лаборатории фотохимии. По существу, теперь *вы сами* стали фотолaborаторией, и эти стилизации изображений стали вашей повседневной работой.

Кроме того, в мире все более и более безупречного цифрового воспроизведения радиометрически поверенного света качество и последовательность захвата цифрового изображения могут показаться весьма скучным занятием, и режиссеры нередко тоскуют по особенностям и недостаткам старых методов запечатления изображений. Или они жаждут, чтобы вы показали им что-то совершенно новое, чтобы визуальный стиль данного проекта отличался от последних пятидесяти проектов, снятых камерой той же самой модели.

Цель этой книги – представить полезную коллекцию творческих приемов цветокоррекции, разработанную для того, чтобы дать вам арсенал стилизаций, которые вы можете использовать, когда клиент просит что-то особенное, неожиданное и уникальное.

Методы, которые я представляю в этой алфавитно организованной книге, – это типы коррекций, которые вы будете вносить в музыкальные клипы, рекламные ролики и релакс-видео в распространенных приложениях цветокоррекции, которые могут помочь вам выдумать нечто неожиданное. В этой книге представлены различные приемы, с которыми в дальнейшем вы сможете поэкспериментировать сами.

Вот что важно: я работал над тем, чтобы показать здесь методы, которые являются именно *технологическими подходами*, а не «внешними эффектами». Большинство креативных техник, которые я выбрал для освещения, очень настраиваемы и могут быть адаптированы к вашим конкретным целям. Скорее всего, вы станете подбирать их и смешивать для создания собственных уникальных эффектов. Никакие два фильма, рекламных ролика или сериала не имеют одинаковых поставленных задач, хотя многие из созданных вами стилизаций можно будет отнести к разным вариациям знакомых, узнаваемых техник.

Итак, поехали!

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Я хочу прежде всего выразить глубокую сердечную благодарность продюсерам и режиссерам, которые любезно позволили использовать их работы в моей книге. Все эти проекты – фильмы и видео, которые я корректировал лично, и они представляют собой широкий спектр того, что вы увидите в реальном мире кино и видео. Все они были прекрасными клиентами, и я искренне ценю их вклад в книгу:

- Джош и Джейсон Даймонд (режиссеры) – за выдержки из их музыкального клипа «Джексон Харрис» и короткого метра «Нана»;
- Мэтт Пелоски (режиссер) – за выдержки из «Восставших мертвецов»;
- Сэм Федер (режиссер) – за выдержки из его документального фильма «Кейт Борнштейн: Странная и приятная опасность»;
- цитата из моей собственной короткометражки «Место, где вы живете» (я сам являюсь ее режиссером, а также играю роли), и не могу не поблагодарить Марка Хамакера и Стива Васко из Autodesk, которые спонсировали этот проект;
- Ян Визинберг (режиссер), Эбигейл Хонор (продюсер) и Крис Купер (продюсер) – за отрывки из фильма студии Persona Films «Карго»;

- Джейк Кэшилл (режиссер) – за цитаты из его полнометражного триллера «Оральная фиксация»;
- Билл Кирстейн (режиссер) и Дэвид Конгсведт (сценарист) – за цитаты из их игрового «Осириса Форда»;
- Лорен Волкстейн (режиссер) – за цитаты из ее отмеченного наградами короткометражного фильма «Конфета-сигарета»;
- Майкл Хилл (режиссер) – за цитаты из его 16-мм короткометражного фильма «Вечеринка»;
- Кельвин Раш (режиссер) – за цитаты из его супер-16-мм короткометражки «Урна»;
- Роб Цао (режиссер) – за цитаты из своего комедийного короткометражного фильма «Слово мамы».

Я должен еще раз поблагодарить правообладателей и авторов за использование клипов из программ, над которыми я не работал, но которые представляют уникальные техники, что необходимо было показать в качестве примеров:

- прекрасных людей из Crumplerop, включая Гейба Шейфца, Джеда Сметека и Сару Абделаал (которые снимали видео), – за огромное количество видеоматериалов, предоставленных мне, а также другие материалы из библиотеки сканированной пленки Crumplerop и анализы LUT-фильмов;
- Уоррена Иглса (колориста) – за примеры кино- и видео-повреждений из своей библиотеки Scratch FX (доступной от *fxphd*);
- Джона Дэймса (режиссера «Преступления века») – за рекламные клипы Maserati Quattroporte.

Я также хочу поблагодарить Кейлинн Рашке, талантливого фотографа (и мою любимую жену), которая отвечает за картинки, украшающие обложки этой книги и два выпуска сопутствующего этой книге издания («Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео»), и за множество картинок, которые использованы в качестве многочисленных примеров. За то, как она мирилась с бесчисленными поправками, сделанными мной в этой и многих других работах в этом году.

Кроме того, я не мог бы написать эту книгу без помощи многих, многих людей в компаниях, которые включают настоящих титанов индустрии цветокоррекции (представленных в произвольном порядке):

- Гранта Петти, генерального режиссера Blackmagic Design; Питера Чемберлена, менеджера производства из DaVinci Resolve, Рохита Гупту, режиссера DaVinci Software Engineering, с которыми мне посчастливилось работать на протяжении многих

- лет, – за то, что они поделились тем, что я использовал и в предыдущей книге, и в этой;
- Мартина Тласкала из FilmLight, ведущего разработчика Baselight; Марка Бертона, руководителя отдела маркетинга; Джо Гилливера, технического писателя, – за то, что он предоставил так много полезной информации и скриншотов для Baselight;
 - особая благодарность также Ричарду Кирку, научному сотруднику по свету из FilmLight, за предоставление подробной информации о калибровке и управлении LUT, а также глубокой, постоянной научной информации о цвете, лежащей в основе технологий эмуляции пленки;
 - колориста Сэма Шаппарда из SGO – за предоставление ценной информации, демонстрационного времени и скриншотов Mistika;
 - дизайнера Марк-Андре Фергюсона из Autodesk, Кена ЛаРю, ведущего наставника, Марка Хамакера, старшего менеджера по маркетингу, – за подробные ответы на мои вопросы о Autodesk Smoke и Lustre;
 - Ли Турви из Quantel, менеджера по продажам (Нью-Йорк), Брэда Уэнсли, старшего специалиста производства, и Дэвида Трупа, руководителя R&D Group, – за предоставление превосходной информации, скриншотов и демонстраций рабочих станций Quantel Rio и Pablo;
 - Шерифа Садека, «ассимилятора», как вы догадываетесь, из Assimilate – за предоставление демонстрационных лицензий Scratch, скриншотов и ответов на многочисленные вопросы, когда я собирал примеры из Scratch для этой книги;
 - Патрика Палмера и Эрика Филипота из Adobe – за их постоянную поддержку и информацию о Adobe SpeedGrade;
 - Роба Лингельбаха, колориста, и замечательное сообщество в TIG (TKcolorist Internet Group) – за его поддержку и за общее количество информации, которой мы обменивались на протяжении многих лет.
 - Майка Моста, колориста, художника по эффектам, технолога и универсального цифрового мастера, – за самый подробный рассказ о тонкостях цветокоррекции, что я слышал, который добавил к этой книге очень много;
 - Уоррена Иглза, независимого колориста высшей пробы, – за многочисленные обсуждения в течение нескольких месяцев и за то, что он так легко делился своими знаниями со всеми нами в сообществе специалистов по цвету;

- Джайлза Ливси, внештатного колориста и загадочного международного человека, – за то, что он поделился со мной некоторыми из своих важнейших трюков, а также за историю коммерческих взглядов в британском постпродакшн;
- Майкла Сэнднесса, старшего колориста в *Splice Here* и моего хорошего друга и коллеги в *Twin Cities*, – он был отличным оппонентом во время дискуссий, а их было слишком много, чтобы о всех упомянуть, который обеспечил столь необходимый мне человеческий разговор (хотя и о цветовой градации) во время многих недель в моем авторском уединении. У меня еще выходные, Майкл...

Большое спасибо моему техническому рецензенту этого издания, Дэйву Хасси, старшему колористу в *Company 3*, ветерану-художнику и настоящему гиганту отрасли, который согласился просмотреть все материалы, несмотря на его невероятно напряженный график. Его поддержка, добрые слова о содержании и дополнительные идеи были неоценимы.

Я выражаю благодарность оригинальному рецензенту этого материала в предыдущем издании «Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео» Джо Оуэнсу, колористу (*Presto!Digital*), защитнику веры в видеоинженерию и щедрому участнику многочисленных онлайн-форумов на тему цветокоррекции, за просмотр моих оригинальных глав и предоставление потрясающих отзывов о них.

Я также хочу лично поблагодарить Карин Джонсон (старший редактор *Peachpit Press*), которая сначала отстаивала первую книгу «Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео», затем поощряла выпуск второго издания, когда настало время для того, а затем приложила дополнительные усилия, чтобы убедить *Peachpit* опубликовать целый дополнительный том, когда выяснилось, что я написал на 200 страниц больше, чем нужно. Карин, каждый колорист, который покупает обе эти книги, у тебя в долгу.

Наконец, но не в последнюю очередь, я хочу поблагодарить Стивена Натанс-Келли (редактор), который в *обоих* изданиях с юмором проглядывал каждую главу, когда они становились все более и более громадными, а теперь уже и в *обеих* книгах, за то, что обработал мою прозу и технический контент достаточно деликатно; подобный материал не так легко редактировать. При поддержке Карин, Стивена и *Peachpit Press* я продолжал создавать именно те книги, которые хотел, без компромиссов. Надеюсь, вам это понравится.

ЗАМЕЧАНИЕ О КАЧЕСТВЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

В этой книге я старался представить реалистичные примеры цветокоррекции, и все же часто случалось, что некоторые примеры требовали преувеличения в контрастности и цвете, чтобы это было различимо в полиграфической печати. К сожалению, зная, что будет доступно цифровое издание, я оказался в двусмысленном положении – мне пришлось служить сразу двум господам, и я не могу гарантировать, что некоторые картинки на всех возможных цифровых устройствах будут выглядеть именно так, как в этой книге. Надеюсь, тем, кто читает ее на своих планшетах, телефонах, умных часах, устройствах с дополненной реальностью и виртуальных очках, понравится то, что они увидят.

О ЗАГРУЖАЕМОМ КОНТЕНТЕ

В этой книге вы увидите примеры сцен в коммерческих сериалах, которые используются для демонстрации различных концепций и техник цветокоррекции. Загружаемый контент включает в себя широкий спектр соответствующих клипов QuickTime, которые вы можете использовать в качестве исходного материала для экспериментов с обсуждаемыми методами. Эти клипы являются необработанным исходным материалом без исправления для каждого примера и могут быть импортированы в любое приложение цветокоррекции, совместимое с форматом Apple ProRes. Для получения дополнительной информации о этом формате см. файл Read Me на диске, сопровождающий загружаемый материал.

Чтобы получить доступ к загрузке, зарегистрируйте свою книгу по адресу www.peachpit.com/cclookbook. Если у вас еще нет учетной записи Peachpit, вам будет предложено создать ее. После регистрации перейдите в **Аккаунт**, выберите вкладку **Зарегистрированные продукты** и нажмите ссылку **Доступ к бонусному контенту**. Скопируйте загрузку в любое место на вашем компьютере.

Глава 1

Работа над «видом»

Прежде чем углубиться во множество техник, представленных далее в этой книге, полезно подумать о том, какую идею выбрать для дальнейших трудоемких манипуляций с изображениями при проработке образа.

Это сплошной ряд тонких различий от простого подчеркивания бликов изображения к более теплому общему тону до создания высококонтрастной симуляции эффекта удержания серебра при контратипировании (или пропуск отбеливания на негативе) или кросс-процессинга в светлых участках и легкого тонирования в тенях. В конечном счете разница между «стилизованной цветокоррекцией» и полученным нами «видом» является размытой. Возможно, главное отличие в том, сколько работы мы вложили в это. Возможно, разница в том, сколько изменений мы внесли в оригинал.

Как ни называй, «вид» – это стилизация изображения с намерением создать четкое настроение или аллюзию. Вестерн может выиграть от «теплой картинки», зерна и контраста. Фильмы о вампирах выглядят как «экстра-вамп» благодаря усилению темных тонов, холодному свету, усиленной насыщенности отдельных областей и необычным цветовым тонам, смешанным в бликах. Хотя эти знакомые всем стилизации выглядят сейчас затасканными клише, когда-то они были специально созданы, для того чтобы вызвать чувство соответствия времени и месту. Чтобы не создавать у зрителя ложных аллюзий, нужно искать другие, оригинальные, специфичные для нашего повествования способы донести до аудитории, что «мы уже не в Канзасе».

В целом созданный «вид», как и любая цветокоррекция, работает лучше всего, когда вы можете четко обосновать соответствие стилизации каждого нашего кадра утвержденному сценарию.

ПРИМЕЧАНИЕ

Два коротких раздела, приведенные в конце этой главы, взяты из «Цветокоррекции. Кинопроизводство и видео», и включены в эту книгу для вашего удобства.

РАЗРАБОТКА ЦВЕТОВОГО СЛОВАРЯ КОНКРЕТНОГО ПРОЕКТА

Какая ужасная вещь – этот желтый.

– Эдгар Дега (1834–1917)

Все стилизации («виды») основаны на некотором доминирующем использовании цвета (даже если это достигается определенным уменьшением диапазона цветов), и я думаю, что полезно изучить различные подходы к созданию цветового смысла для конкретного проекта, особенно как этот смысл может меняться в ходе действия, описанного в сценарии проекта, над которым вы работаете. Например, на рис. 1.1 показаны кадры до и после коррекции, которую я сделал для сцены из фильма режиссера Мэтта Пелловски о зомби в средней школе – «Восставшие мертвецы».

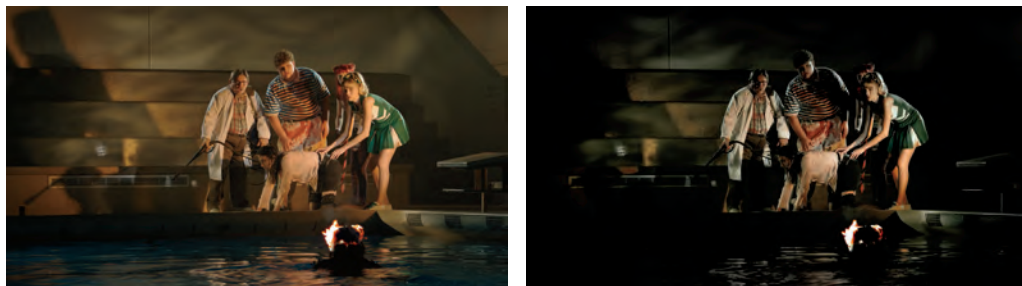


Рис. 1.1. До и после моей цветокоррекции кульминационной сцены в «Восставших мертвецах» (фильм еще в производстве)

Основываясь на повествовательном сценарии (фильм ужасов с зомби) и моей трактовке цветов (легкие синезеленые оттенки, теплые подчеркнутые тона кожи, чернильные тени), можно получить цветовые впечатления, показанные на рис. 1.2.

Эта стилизация вызывает определенные чувства и визуальные ассоциации у зрителей, которые они будут испытывать при просмотре этого фильма даже годы спустя. На самом деле эти ассоциации восходят к истокам кино. Объясняя использование тонированных черно-белых материалов для кино (более подробно описано в главе 23 «Винтажная пленка»), Kodak привел исследования, подобные тем, которые можно найти в книге Мэтью Лакиша «Язык цвета» (Dodd, Mead and Company, 1920), что подтверждает, что даже в первые дни кино было понятие о эмоциональной шкале тепло/холодно.

«Известные данные полностью согласуются с тем, что так называемые теплые цвета, красный, оранжевый и жел-

тый, в различной степени стимулируют или возбуждают зрителя от максимальной – для красного (алого), до меньшей степени – для желтого. Зеленый довольно нейтрален в этом отношении, синий вызывает серьезное настроение, а фиолетовый – похожее, которое можно назвать “торжественным”. Рассматривая впечатления, вызываемые различными цветами спектра, становится понятным, что существует определенная разница в воздействии на зрителя цветов от красного до фиолетового, и в целом понятно, что как крайности спектра, так и их комбинация – пурпурные оттенки – вызывают довольно нейтральное или спокойное настроение. Это вполне соответствует общему опыту».

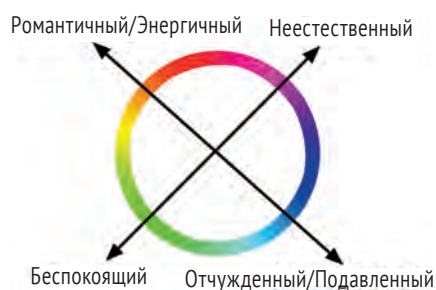


Рис. 1.2. (Слева) Цветовой круг оттенков и их эмоциональное воздействие



Рис. 1.3. (Справа) Другие рационализации тех же самых цветов

Тем не менее эти ассоциации, хотя они и реальные, не являются непрекаемыми и однозначными, и существуют другие интерпретации цвета, которые могут быть столь же верными в других ситуациях. На самом деле, как я обнаружил, эмоциональная палитра фильма может сильно зависеть от его сюжета. Например, если бы мы корректировали фильм, происходящий в пустыне, было бы более верным сопоставление цвета с настроением таким образом, как показано на цветовой схеме на рис. 1.3.

Я хочу подчеркнуть, что сюжет фильма должен влиять на выбор цветового стиля, который вы решите применить для конкретной рационализации его зрителем. Хотя существуют общепринятые корреляции между цветом и настроением, эти корреляции имеют большое пространство для маневра, и они сильно зависят от ситуации и конкретного стиля, который вы примените, чтобы сместить вес с одной возможной интерпретации в пользу другой.

Что менее верно, так это навязывать свою версию цветового стиля только потому, что вы видели его где-то еще (включая эту книгу) и думали: «Вот так должен выглядеть фильм». Дизайн, который вы разрабатываете, должен быть напрямую связан с требованиями сценария вашей

го клиента и исходить из повествовательной структуры, с которой вы работаете. Под повествованием я не имею в виду выдуманные истории. Каждое музыкальное видео, рекламный ролик, 30-секундный ролик и документальный фильм представляют собой повествование в той или иной форме. Если ваш клиент хочет представить повествование в очень стилизованном виде, вам нужно найти способ сделать это.

Вы должны всегда, всегда спрашивать себя, есть ли способ представить цветовую палитру, разработанную декораторами специально для обсуждаемой сцены и снятую оператором, более креативным способом, так, как до сих пор не делал никто другой.

«А В ЧЕМ ЗДЕСЬ РАЗНИЦА?»

Независимо от того, кто является клиентом или что представляет из себя проект, рано или поздно у вас спросят, можете ли вы «показать разницу» между вашей интерпретацией пожеланий клиента, которую вы только что осуществили, и того, что он себе воображал до начала вашей работы. От этого вы начнете тихо сходить с ума, и это одна из причин, по которой вам нужно приобрести большой запас невозмутимости для выполнения своей работы.

В конце дня потребности вашего клиента более важны, чем все ваши безумные таланты, поэтому вы внесете изменения, просчитаете проект и, возможно, сможете закончить работу вовремя, чтобы откупорить баночку-другую пива, провести счастливо час, с удовольствием представляя, как круто могла бы выглядеть эта программа, если бы они дали вам волю. Это одна из причин, по которой колористы все еще делают музыкальные клипы, несмотря на ужасно скудные бюджеты большинства из них: возможность создать полное безумие в цветокоррекции.

Я часто пролистываю модные каталоги для идей цветовой обработки; моя жена, Кейлинн Рашке, является стилистом, работающим над подобными вещами, поэтому она получает большинство свежих журналов и каталогов, посвященных моде, и мы часто отслеживаем изменения стилей фотографий от сезона к сезону, что представляет собой довольно занятный предмет для изучения.

Затем, конечно, я погружаюсь в свой очередной проект цветокоррекции, готовый поэкспериментировать с некоторыми из новых идей, но клиенты обычно не хотят ничего из этого видеть. Они говорят, что хотят получить хороший, чистый цвет, немного теплый, с хорошим контрастом, но не слишком кричащий, и, *ради бога, не обрежьте тона кожи.*

Это в идеале. Ваш обычный документальный фильм не будет похожим на музыкальное видео. И это заставляет меня все больше и больше ценить проекты, в которых клиенты ищут более смелые цветовые решения. Обычно же, когда я получаю проект с эпизодом воспоминания или мечты или других сцен, для которых клиент хочет особого вида и позволяет мне самостоятельно приложить свои умения и опыт, моя боль от того, что я рано или поздно услышу «А в чем здесь разница?», еще острее.

Вот пример того, о чем я говорю, основываясь не на каком-то конкретном проекте, а на множестве разных случаев.

Одно из первых, что я обычно делаю, – это простая, негрубая, нейтральная коррекция изображения, чтобы увидеть, что из себя представляет материал, с которым мне придется работать. В этом случае я применяю простой набор настроек **Lift/Gamma/Gain** и скромную регулировку кривых **YRGB Curves**, чтобы сжать пятно теней, получая изображение, показанное слева на рис. 1.4.

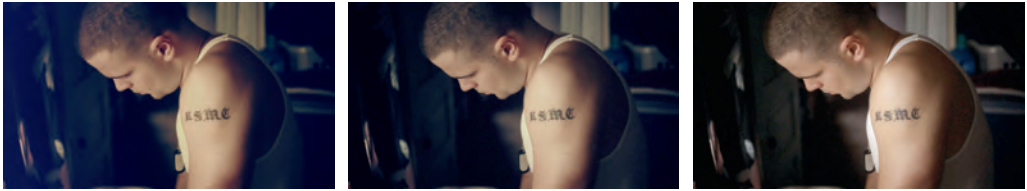


Рис. 1.4. Медленно отходим от вида оригинала. Моя первая версия (крайний левый кадр), вторая версия, смягчающая экстремальный стиль (в середине), и финальная версия, которая вполне удовлетворила клиента (справа)

В этот момент клиент говорит мне: «Да, я видел эти великолепные цвета в каталоге Free People, и мне действительно нравится эта бледная картинка с синими тенями и бледным бликом сбоку. Не могли бы вы сделать это? Давайте попробуем оторваться!»

Я отвечаю: «Черт возьми, давайте!» И начинаю насиловать изображение, сначала используя **YRGB Curves** для создания нелинейных корректировок отдельно на каждом цветовом канале для светлых и теневых участков, чтобы создать переключку теплого/бирюзовых цветов, с высокой контрастностью, специально направленной на изменение тона изображения, чтобы сохранить плавный спад и синий подъем с помощью ползунка **YSFX** синего канала (настройка DaVinci Resolve).

Затем я показываю клиенту результат. Как и ожидается, после периода молчания клиент говорит: «Я не уверен насчет сияния. Можем ли мы посмотреть разницу?»

Дальше история может продолжаться и продолжаться, но, короче говоря, часто в таких ситуациях мы приходим к результату, показанному на рис. 1.4.

Конечное решение в итоге получилось с чуть более теплыми средними тонами и очень нейтральными тенями, что легко достигается удалением всех моих других настроек и двумя простыми настройками цветового баланса для **Lift** и **Gamma**. Эталонное изображение оказалось фетишем, в погоне за которым мы только потратили время. На самом деле это было не то, что хотел клиент.

Подобное происходит регулярно, и поэтому я отношусь скептически, когда кто-то просит меня сделать что-то невероятно дерзкое и смелое. Я не хочу тратить слишком много времени клиента на разработку сложной цветокоррекции, когда все, что он на самом деле хочет, – что-то весьма тривиальное. С другой стороны, вы должны относиться к клиенту уважительно, и, если он действительно ищет что-то смелое, не нужно быть слишком робким, чтобы вас не приняли за студийного простачка.

В конце концов, как я нахожу, все сводится к тому, чтобы как можно лучше узнать своего клиента, и ваши первые два часа совместной работы играют решающее значение. Обратите особое внимание на вербальные и невербальные сигналы вашего клиента, когда вы создаете начальные, пробные цветокоррекции для нового материала. Скорее всего, уже после первых трех коррекций вы поймете, на правильном ли вы пути, и сможете быстро изменить курс, если это не так.

И кроме того, если вы создадите какой-то очень крутой стиль, который клиенту в конце концов не понадобится, вы можете сохранить его для какой-нибудь другой работы. Вот для чего вам нужно хранилище кадров.

РАБОТА С ДВУХУРОВНЕВОЙ КОРРЕКЦИЕЙ ЦВЕТА

Приложения цветокоррекции предоставляют возможность применения множества наборов коррекций как к видео, так и к набору слоев и узлов на таймлайне, а также дополнительных сцен коррекции, общих коррекций сцен или таймлайнов, которые применяются поверх индивидуальных коррекций каждого клипа. Каким бы ни был избранный метод, колористы, работающие над особо стилизованными шоу, предпочитают применять два набора коррекций: базовый набор коррекций для балансировки каждого кадра по отдельности и общую коррекцию, чтобы выстроить цветовую композицию всего фильма.

Это профессиональный подход, который дает большую гибкость в ситуациях, когда клиент может взять

и передумать пять раз, в то время как вы собирались уже закончить работу. Если сбалансировать кадры по цвету за первый проход, а затем применить стилистическую корректировку поверх этого с использованием любой схемы группировки и коррекции слоев, который предоставляет ваше приложение, то можно сделать изменение общего стиля быстрым и несложным. Клиенту не нравятся ярко-синие оттенки, которые они просили в понедельник?

Хорошо, отрегулируйте одну коррекцию, чтобы изменить всю сцену на бледно-голубую с сохраненными тенями, без необходимости перенастраивать каждый отдельный снимок. На рис. 1.5 показано, как это можно сделать с помощью корректирующего слоя в Adobe SpeedGrade.



Рис. 1.5. Наложенный сверху на последние четыре кадра корректирующий слой (названный «романтическое затухание») изменяет стилистический вид всей выделенной сцены (в Adobe SpeedGrade)

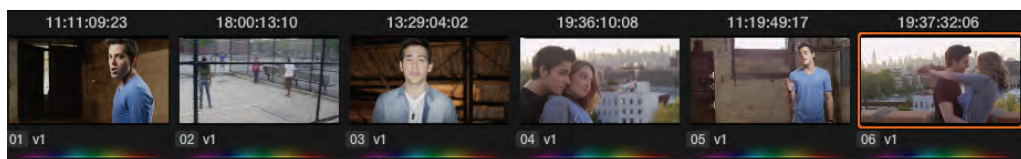
Однако иногда вы можете обнаружить, что двухуровневый метод может занять больше времени, чем простая подгонка цвета и стилизация в одной коррекции, и он не пройдет для проектов со скромным бюджетом. Это особенно верно в том случае, когда клиентское понятие «вида» – просто «более теплый цвет на рассеянных бликах» или «немного более голубой в средних тонах», тут гораздо проще сбалансировать фильм с помощью одной первичной коррекции.

Фактически разница между нейтральной и «стилизованной» цветокоррекцией для проекта, подобного документальному, где клиент не хочет ничего экзотического, может быть тонкой до невидимости. В этом случае делать все настройки в основной коррекции – просто удобно.

Все решает *время*. Если вы работаете над проектом с ограниченным бюджетом и время, которое ваш клиент может потратить на присутствие, ограничено, вы можете воспользоваться временем, когда он отсутствует, на предварительную балансировку кадров. Как только клиент придет, вы можете работать с ними, чтобы применить стилизацию уже ко всей сцене и изменить цветовую гамму в двух или трех местах, если это необходимо, чтобы получить полное одобрение клиента. Следуя этому подходу, имейте в виду, что кадры, которые казались

идеально сбалансированными, нейтральными, могут выскочить из ряда, как только вы начнете сдвигать контраст или цветовой баланс всей сцены в том или ином направлении, поэтому, даже когда вы все откорректировали заранее, возможно, вам все равно придется вернуться к первичной коррекции некоторых кадров, чтобы сделать хороший общий баланс.

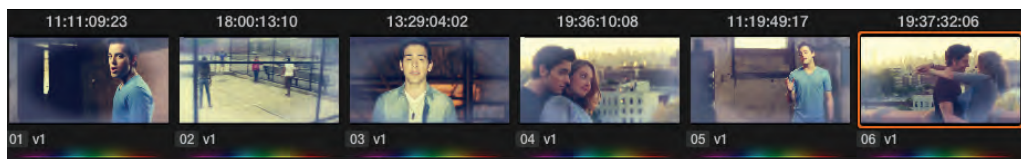
Например, DaVinci Resolve предлагает функцию **Track Grade**, которая позволяет вам применять одну коррекцию ко всем кадрам на таймлайне одновременно. В описанном выше случае, если вы работаете над рекламным роликом «без присмотра», вы можете сбалансировать все кадры с индивидуальной цветокоррекцией. Затем, когда придет клиент, вам останется всего лишь применить Track Grade, чтобы сделать дополнительную коррекцию цветового стиля поверх всего остального, сосредоточив всю свою энергию на отладку всего лишь одного набора коррекций (рис. 1.6). Другие приложения обеспечивают подобные возможности, используя группы, составные или вложенные клипы или корректирующие слои.



Кадры сбалансированы с индивидуальной цветокоррекцией клипа



Создание «стиля» цветокоррекцией для одного кадра



Применение Track Grade к каждому кадру на таймлайне

Рис. 1.6. Балансирование кадров в музыкальном видео с индивидуальными коррекциями с последующим использованием **Track Grade** в DaVinci для применения набора настроек цветового стиля сразу ко всему клипу

Еще следует иметь в виду, что рабочие процессы цветокоррекции – не всегда или-или. Если стиль, который хочет получить клиент, – это слегка теплый, немного более контрастный сдвиг, который вы решили просто встроить в начальную коррекцию, тогда применение единой цветокоррекции имеет большой смысл. Однако, когда он передумал и сказал, что хочет охладить общий вид и поднять уровень черного, вполне допустимо добавить эту настройку поверх всего, что вы только что сделали, если при этом не придется обрезать или слишком сильно сжать оттенки ценных деталей оригинала в отдельных кадрах. Если этого не избежать, вам придется вернуться и изменить свои первичные коррекции этих кадров, чтобы добиться требуемого результата без потерь, или применить их *перед* первичной коррекцией.

СОХРАНЕНИЕ ЦВЕТОВЫХ СТИЛЕЙ В БИБЛИОТЕКУ

В каждом проекте, над которым вы работаете, вами, несомненно, будет найдено одно или два интересных решения общих проблем, или вы сделаете особо оригинальные находки, которые в конечном итоге не найдут своего применения в текущей задаче. Полезно отметить эти «перевыполнения плана» и сохранить такие полезные цветокоррекции для будущих проектов.

Кроме того, по мере того как вы будете изучать методы, описанные в этой книге, вы, несомненно, придумаете свои собственные варианты коррекций, пока будете практиковаться в создании собственных стилей. Сохраните их тоже. И не останавливайтесь на этом. Если вы работаете в учреждении и у вас есть свободный час между встречами, попробуйте создать свой собственный оригинальный цветовой стиль. Поэкспериментируйте с новыми идеями и попробуйте создать собственную версию образа, который вы видели в журналах мод или кадрах музыкального видео. И когда вы заметите, что создали классную коррекцию в невиданном ранее стиле, посмотрите, не можете ли вы создать два или три ее варианта. Но прежде всего сохраните все эти цветокоррекции на будущее, используя любой способ, предусмотренный вашими приложениями для хранения и доступа.

Одним из больших преимуществ предустановленной коррекции является то, что вы можете применить ее мгновенно, и в этот момент вы можете получить мгновенное «вау» или «тэффу» от клиента, который сразу скажет вам, куда нужно двигаться дальше. Я заметил, что, когда работа идет по-старому, по одной операции за раз, клиенты-супервизоры иногда начинают нервничать. Нет

СОВЕТ

Когда клиент просит что-то, что, по моему опыту, будет действительно сложно и трудозатратно, я считаю, что лучше всего вежливо упомянуть клиенту, что эта коррекция займет некоторое время, и предложить ему опробовать новую кофемашину, которую вы только что установили в холле, проверить свою электронную почту или скачать следующий уровень Modern Combat на свой iPad. Общение, как всегда, – важная вещь.

ничего хуже, чем недоделанная коррекция, и часто бывает, что клиент остановит вас прямо перед тем, как вы получите необходимый результат, со словами: «Может быть, уже достаточно?»

Однако, если у вас уже есть готовый стиль, который состоит из тех же пяти операций, и вы примените их одновременно, тот же клиент скорее всего воскликнет: «Вау, да это же здорово!» Иногда мгновенное достижение результата продает хороший стиль лучше, чем продолжительное созерцание его тщательного изготовления. Как и любому, кто стремится создать уникальный результат для каждого нового проекта, мне было трудно поначалу примириться с этим, но нельзя отрицать этот феномен. Клиенты, которые готовы включить стоп-кран на половине пути к прекрасной коррекции, которую вы пытаетесь создать у них на глазах, будут готовы расцеловать вас, если вы примените заготовленные ранее пресеты мгновенно.

Так что, если вы создадите свою собственную коллекцию секретных рецептов, то у вас есть ресурс на случай, когда клиент обратится к вам с просьбой «Покажите мне что-нибудь крутое». Более того, если вы создадите набор предустановок, охватывающий широкий спектр стилей, обычно запрашиваемых вашей клиентурой, или подберете некоторые особые стили утром накануне смены, в которой, возможно, они понадобятся, то вы окажетесь в выигрышной ситуации – можно сразу дать клиенту оценить череду различных стилей, особенно в случае, когда сами клиенты не могут четко сформулировать то, чего они хотят. Как только вы покажете им нечто, хотя бы отдаленно близкое к тому, что им хотелось, вы поймете, к чему они стремятся, и сможете сделать цветовой стиль в соответствии с желаниями клиента и требованиями сценария. Если ничего не подойдет, то это в любом случае будет хорошей отправной точкой для начала разговора о том, куда двигаться.

Тем не менее тут может скрываться западня: стили, придуманные для определенного диапазона цветов и контраста, *совсем не обязательно* будут выглядеть хорошо в другом кадре, к которому вы вздумаете их применить, особенно если они используют **HSL Qualification** для выделения определенных тональных диапазонов и оттенков в рамках своей операции. По этой причине надо хорошо помнить, какие сохраненные пресеты лучше подходят для тональности изображения вашего нового видео.

Если у вас есть набор особенно популярных стилей, вы можете сохранить варианты, основанные на изменениях,

которые вы внесли, чтобы соответствовать определенному требуемому виду для различных светлых и темных кадров. Кроме того, вы можете пометить, какой эффект производят данные коррекции, чтобы при применении этого пресета пять месяцев спустя легко было определить, какие изменения в него вносить, не тратя пять минут на реверс-инжиниринг вашей собственной работы.

СОВЕТ

Adobe SpeedGrade позволяет переименовывать слои цветокоррекции, чтобы определить, что они делают. DaVinci Resolve позволяет добавлять метки к узлам. Все это сохраняется, когда вы сохраняете коррекцию для будущего использования.

ЗАЩИТА ОТТЕНКОВ КОЖИ ОТ ЧРЕЗМЕРНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ ЭФФЕКТА

Хотя в этой книге представлено множество способов придания изображениям невероятно «крутого» вида, часто это осуществляется за счет придания необычных оттенков тону кожи. Поскольку аудитория и клиенты могут быть равнодушны к тому, как обработан оттенок кожи на изображении, полезно знать, как регулировать оттенок кожи отдельно от остальной части стилизации, которую вы применяете к изображению, прежде чем начать размазывать по кадру синие тени и желтые блики.

Несколько простых способов защиты тона кожи

Этот метод важен для ситуаций, когда вы создаете экстремальные коррекции для обстановки, в которой играют актеры. Если вы не сделаете это с крайней осторожностью, вы столкнетесь с проблемами, когда люди в кадре окажутся втянутыми в вашу стилизованную коррекцию, потеряв тот самый оттенок кожи, который мы, как правило, так стараемся сохранить.

Для подобных случаев стандартным решением является создание стилизованной коррекции с использованием **HSL Qualification** для выделения тона кожи актера. Затем вы разделяете операцию на две вторичные коррекции, каждая из которых использует инвертированную версию одной и той же маски, чтобы отдельно скорректировать объект и фон, обеспечивая совместимость цвета изолированного объекта с новым источником света. Клип на рис. 1.7 – это ночной снимок, к которому уже применена основная коррекция: увеличение контрастности, усиление теней (но сохранение детализации на уровне 0 %/IRE) и тонкое усиление средних тонов для улучшения видимости актрисы. Кадр естественно теплый, с хорошим оттенком кожи. Однако по разным причинам клиент хотел бы, чтобы окружение имело прохладный оттенок.

Рис. 1.7. Исходное изображение с базовой первичной коррекцией



При таком темном снимке наилучший эффект будет достигнут путем перемещения элемента управления цветовым балансом **Gamma** в сторону сине-голубого, поскольку использование элемента управления **Shadows** приведет к сильному сдвигу в синий в темных тонах, которого в большинстве ситуаций лучше избегать. Сохранение чистых, бесцветных темных тонов сцены обеспечит большее ощущение красочности, чем равномерное смещение синего цвета во всем изображении.

Однако использование **Gamma Contrast Control** также сделает женщину синей, учитывая степень возможной коррекции (рис. 1.8), поэтому нам нужно что-то сделать, чтобы защитить ее от превращения в инопланетянина.

Рис. 1.8. Показывает чернильный цвет лица, который возник бы, если бы мы без разбора применили желаемую стилистическую коррекцию клиента как для фона, так и для актера



ПРИМЕЧАНИЕ

Получившаяся маска может выглядеть не очень хорошо с точки зрения компоузинга, но имейте в виду, что вы пользуетесь маской для защиты средних тонов кожи, а не для создания эффекта синего или зеленого хромакея. По краям может быть немного шума, но пока шум или дребезжание краев незаметны во время воспроизведения, вы можете избежать проблем плохой маски.

Добавляя вторую коррекцию, мы используем коррекцию **HSL**, чтобы выделить маску для тона кожи женщины, стараясь настроить элементы управления **Hue**, **Saturation** и **Luma**, чтобы проработать маску, изолируя как можно большую часть лица и рук женщины, одновременно минимизируя области фона, которые в нее вошли (рис. 1.9). При необходимости мы можем использовать **Blur** (размытие), чтобы минимизировать трепетание маски. Затем, после выделения тонов кожи, мы инвертируем маску, используя соответствующий элемент управления, чтобы ограничить нашу следующую коррекцию внешним пространством выделенной области.

Применив изолирующую подложку, мы будем использовать элементы управления **Gamma Color Balance**, чтобы придать сцене синий оттенок, одновременно снижая

насыщенность, делая наш стилизованный цвет скорее приглушенным, чем ярким. Для гарантии, что черные останутся черными (я не фанат цветовых оттенков, заменяющих нулевой черный), мы также сделаем небольшую противоположную коррекцию для регулировки цветового баланса **Lift**, чтобы сбалансировать нижнюю часть форм сигнала в RGB Parade Scope.



Рис. 1.9. HSL Qualification позволит выделить оттенки кожи женщины, инвертировав маску и используя результат для цветокоррекции всего, кроме ее кожи

Результирующая коррекция надлежащим образом защищает основные и средние тона кожи актрисы. Однако, хотя мы не сделали ничего, чтобы изменить тон кожи женщины, изображение теперь выглядит немного нелепо – пониженная насыщенность фона и усиленный цветовой контраст преувеличивают красочность лица женщины, заставляя его выскакивать из картинки, как открытая банка газировки. Совершенно очевидно, что женщина не взаимодействует с новым источником света сцены, и результат выглядит откровенно искусственным.

Чтобы исправить это, нам нужно добавить третье исправление, используя перевернутую версию маски из **HSL Qualification**, которую мы уже сделали.

После того как мы сделали инвертированную коррекцию в качестве дополнительной поправки, очень просто уменьшить насыщенность тона кожи актрисы, чтобы она лучше соответствовала уровню цвета сцены. Также неплохо использовать регулятор цветового баланса **Gain Color Balance**, чтобы немного сдвинуть ее блики в сторону голубого, чтобы она выглядела так, как будто на нее падает немного окружающего света (рис. 1.10).



Рис. 1.10. Добавляем еще одну поправку, чтобы сделать цвет лица женщины более реалистично интегрированным с фоном

Результатом все еще является достаточно смелая коррекция, но выглядит она уже вполне правдоподобно. Этот метод полезен всякий раз, когда вы делаете смелые изменения в обстановке кадра, которые, как вы боитесь, заставят людей на сцене выглядеть ужасно. Это также способ сделать актера более привлекательным для зрителя в сцене, в которой нет большого цветового контраста, когда он слишком сильно сливается с фоном.

Сохранение тона кожи в сложных коррекциях

Когда вы работаете над видео, которое требует агрессивной коррекции, актер может просто раствориться в кадре из-за изменений цвета. Когда вы сделали тщательно настроенный набор операций и понимаете, что вам нужно вернуть немного реалистичности оттенку кожи актера, многие приложения цветокоррекции имеют возможность вытащить часть изображения с предыдущего слоя или узла вашего текущего ряда операций и вставить его позже, туда, где это необходимо. В следующем примере длинная серия поиска нужных настроек коррекции привела к тому, что мы видим на рис. 1.11.

Рис. 1.11. Агрессивная цветокоррекция привела к не очень приятному оттенку кожи актеров в кадре



Цвет кожи явно нуждается в исправлении, но клиенту настолько сильно нравится этот цветовой эффект, что вы не решаетесь заново впутываться в серию из четырех операций, которые привели вас к нему. Если ваше приложение имеет такую возможность, вы можете выделить участки изображения от предыдущей операции, используя контур или кейер, а затем наложить их поверх всех операций в конце цветокоррекции. Рисунок 1.12 показывает, как это делается при использовании DaVinci Resolve, где узел 6, который выделяет тон кожи с помощью кейера, извлекает данные изображения из узла 1 в самом начале цветокоррекции и передает их (с помощью **Layer Mixer**) через все операции цветокоррекции далее узла 4.

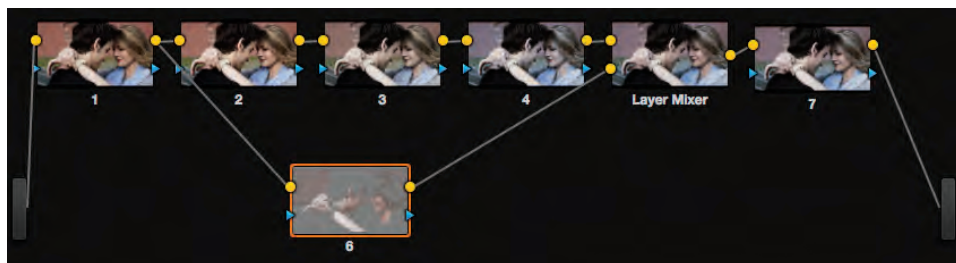


Рис. 1.12. Узел 6 используется для получения данных изображения от узла 1, выделения и изменения тонов кожи и подачи их поверх изображения, выведенного узлом 4

Когда вы сделаете это, поначалу тон кожи, скорее всего, будет заметно не соответствовать цветовому стилю кадра, но небольшая коррекция позволит вам привести цвет выделенной кожи к прекрасному соответствию со сценой (рис. 1.13).



Рис. 1.13. Окончательный результат переноса чистого оттенка кожи с более ранних стадий коррекции и его адаптация к агрессивной коррекции кадра, созданной несколькими более поздними операциями

И НЕ ПИШИТЕ МНЕ ОБ ОРАНЖЕВО-БИРЮЗОВОМ!

Я получил удовольствие от серии статей, которые много лет ходили в интернете, о достоинствах и недостатках акцентирования телесных тонов на более холодных фонах, названных «оранжево-бирюзовым». Один выдающийся обзор (с картинками) – «Спасите наши шкуры» Стю Мэшвица (www.prolost.com); острая критика всей этой тенденции – более юмористический взгляд блоггера Тодда Миро на тему «Бирюза и оранжевый – Голливуд, пожалуйста, остановите безумие» (www.theabyssgazes.blogspot.com).

Как я надеюсь, эта книга иллюстрирует, что современная технология цветовой коррекции позволяет легко добиться высокой степени цветового контраста путем сегментирования изображений и применения индивидуальных коррекций к каждому выделенному элементу, как показано в предыдущем примере. Это не имеет ничего общего с конкретными цветовыми схемами (созданными художественным отделом), но оно имеет отношение к тому, как вы будете достигать разделения цветов в условиях агрессивной цветокоррекции или высветления. Я также хотел бы отметить, что не каждое агрессивное использование цвета является ошибкой колориста. Кинооператоры десятилетиями использовали цветные гелевые фильтры, чтобы разливать цветной свет на всю съемочную площадку (и у меня было несколько шоу, где нужно было смягчить чрезмерный цветной свет на съемке по просьбе клиента).

Как обсуждалось в главе 3 книги «Цветокоррекция. Кинопроизводство и видео», оттенки натуралистического освещения варьируются от холодных (голубоватых) до очень теплых (вольфрамовых или оранжевых «золотых часов» дня); не так часто вам встретятся материалы, в которых придется работать либо с пурпурным, либо с зеленым цветом заливающего освещения.

Кроме того, мы видели, что оттенки человеческой кожи естественным образом попадают в промежуток спектра от оранжевого до красного. Это означает, что, если вы планируете поддерживать высокий цветовой контраст в широком диапазоне относительно натуралистических, но преувеличенных и насыщенных схем освещения, рано или поздно вы столкнетесь с взаимодействиями между теплыми цветами кожи актеров и прохладным фоном – разве что вы имеете дело с зелеными актерами, освещенными фиолетовым светом. В этом случае проблем с оттенками кожи не будет.

Агрессивная цветовая стилизация дает сбой, когда сама коррекция отвлекает от содержания видео, привлекая внимание к какому-то определенному качеству кадра, кроме изображения как визуального и повествовательного целого (хотя, если вы корректируете музыкальное видео или промо, это может быть желаемым эффектом). Цифровые цветовые обработки изображения раздражают обычно одним из двух свойств кадра:

- **перенасыщенные тона кожи.** Как говорилось ранее, насыщенность тона кожи варьируется, но обычные оттенки лица имеют относительно небольшой верхний предел, и восприятие красочности будет меняться в зависимости от насыщенности цветов окружающей обстановки. Если цвет окружения приглушен или доминирует противоположный цвет (голубизна), воспринимаемая насыщенность лица будет больше, поэтому натуралистическое представление потребует меньшего насыщения тона кожи, чтобы его цвет не выглядел преувеличенным;
- **обособленные от фона тона кожи.** Кожа взаимодействует с цветом доминирующего источника света сцены. Если обстановка вокруг актера прохладная, но оттенок кожи не отражает этого, результат выглядит как съемка на хроматикее, где слой переднего плана не был откорректирован по цвету в соответствии с фоном.

И в самом конце, если это смена, оплаченная клиентом, я представляю различные варианты, а затем использую тот, который они выберут. Мой личный подход состоит в том, чтобы попытаться сохранить даже сильно стилизованные цветокоррекции в области визуального правдоподобия, но, если клиент хочет чего-то действительно смелого, инструменты для этого у меня есть. Как заметили многие, чрезмерно обособленные от цвета окружающей обстановки тона кожи, несомненно, являются визуальным признаком рубежа веков, но не вините оттенки; это не их вина.