# LOG色彩平衡(色彩調色)

### LOG檔案的色調與調色

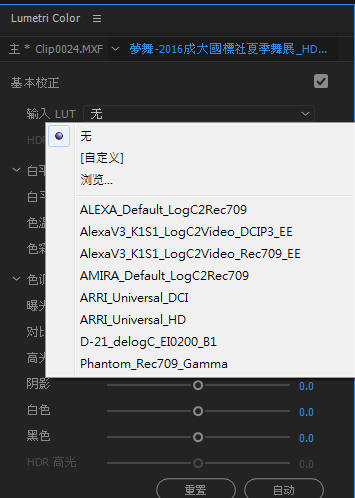
LOG媒體檔案看起來都是灰色的，看起來貌似有許多的影像空間可以經由後製來調整校正；但說穿了LOG檔案就是影像的灰階，除了色彩以外像是色偏、色溫、白平衡都無法完整的校正回來。更正確來說LOG的檔案還是屬於破壞性壓縮的影片檔，並不是RAW的檔案。

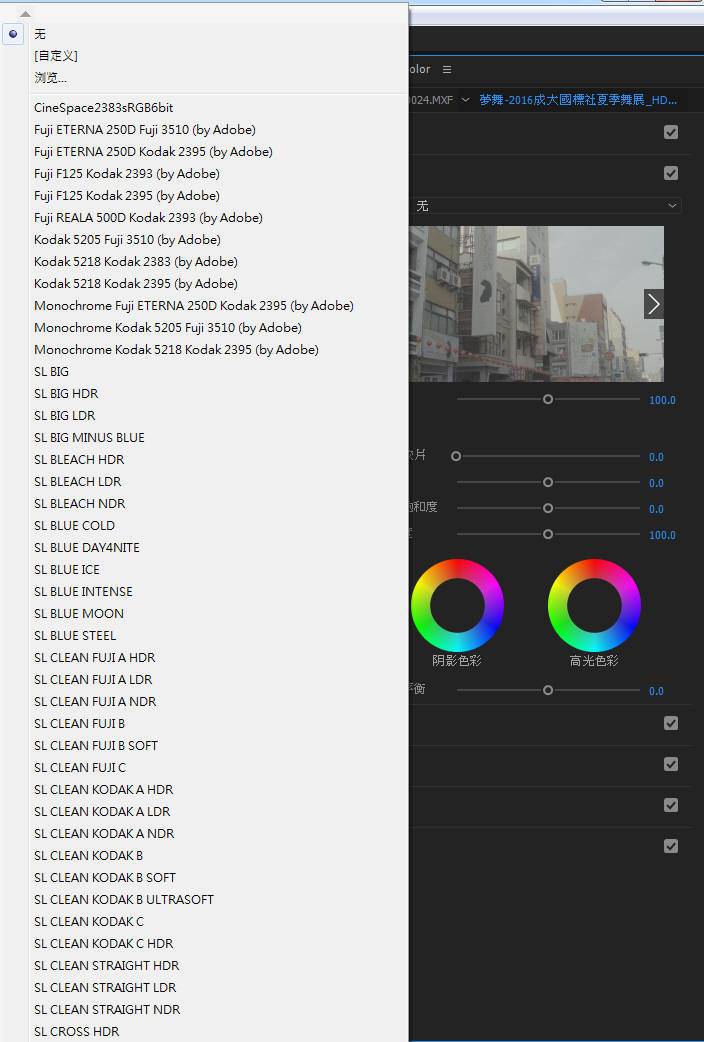
這些LOG的檔案還是有他的調整極限所在，現行的log檔案只是個灰階；如果再製作過程中忽略了調整的極限，細節不但不會被保留住，畫面品質更是顯為更粗糙了。



LOG媒體檔案截圖

Premiere CC有內建一些常用的LUT，也可以選擇用網路下載的LUT或者是購買的LUT來進行套色。內部也提供一些創意濾鏡來使用，使得在創作上的的色彩調整可以更輕鬆。





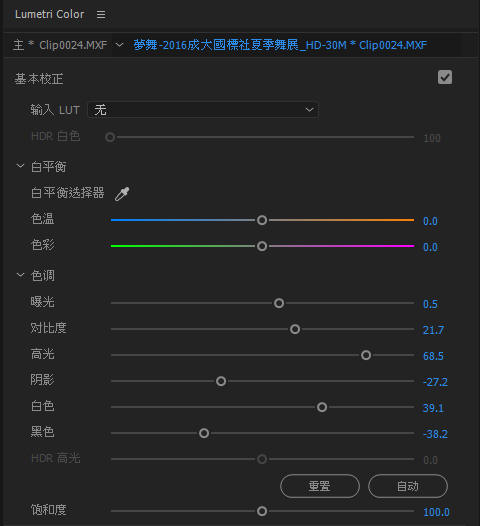
如果每個畫面都套現成LUT描述檔，那我還需要調色嗎?其實LUT是有他的限制的，Premiere的創意描述檔主要是一些底片風格來做，並不是每個人都要這樣的底片色彩。另外就是網路上在賣的LUT描述檔，因為你的攝影機以及拍攝當下的環境不一樣，套上一樣的LUT描述檔出來的效果也未必會一樣。所以調色師是個很重要的存在。



套上slog-3 lut描述檔



用premiere調色



調整高對比以及陰影

* 曝光

可以調整影片的亮度。向右移動(正值)曝光度滑塊可增加色調值並擴展高光，向左(負值)移動滑塊可減少色調值並擴展陰影。直到調整到自己滿意的亮度為止

* 對比度

增加或減小對比度。調整對比度主要影響視頻中的顏色中間調。當您增加對比度時，中間到暗區變得更暗。同樣，降低對比度可使中間到亮區變得更亮。

* 高光

調整亮域。向左拖動滑塊可使高光變暗。向右拖動可在最小化修剪的同時使高光變亮。

* 陰影

調整暗區。向左拖動滑塊可在最小化修剪的同時使陰影變暗。向右拖動可使陰影變亮並恢復陰影細節。

* 白色

調整白色修剪。向左拖動滑塊可減少高光中的修剪。向右拖動可增加對高光的修剪。

* 黑色

調整黑色修剪。向左拖動滑塊可增加黑色修剪，使更多陰影為純黑色。向右拖動可減少對陰影的修剪。

* 重置

將所有色調控制項還原為原始設置。

* 自動

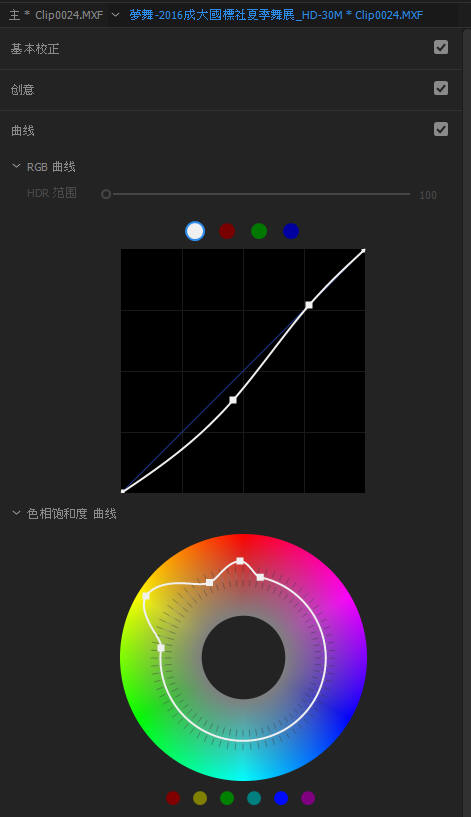
按一下“自動”設置整體色調等級。當您選擇“自動”時，Premiere Pro 會設置滑塊，以最大化色調等級並最小化高光和陰影修剪。

* 飽和度

均勻地調整視頻中所有顏色的飽和度。向左拖動滑塊可降低整體飽和度。向右拖動可增加整體飽和度。



針對色彩飽和度以及自然飽和度做調整



圖九 調整色像飽和度曲線主曲线控制亮度

最初，主曲線表示為一條直的白色對角線。線條的右上角區域代表高光，左下角區域代表陰影。

色相飽和度曲線輪可針對特定色相增加或降低飽和度。

向外拖動輪中的白色圓圈可增加飽和度。向內拖動可降低飽和度。

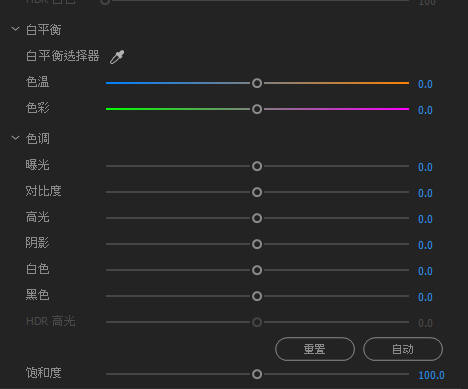
按 Ctrl (Windows) 或 Cmd (Mac OS) 並拖動控制點可限制移動，例如控制點始終從中心到輪的外邊緣以直線方式對齊。

您可以在剪輯中隔離特定顏色，僅針對該顏色增加或降低飽和度。例如，如果要在剪輯中降低所有綠色的飽和度。按一下白色圓圈在輪的綠色區域添加控制點。或者，一種更快的方式是在 Quick Color 選擇器中選擇紅點。在輪的紅色區域中添加了三個控制點(如圖九)。

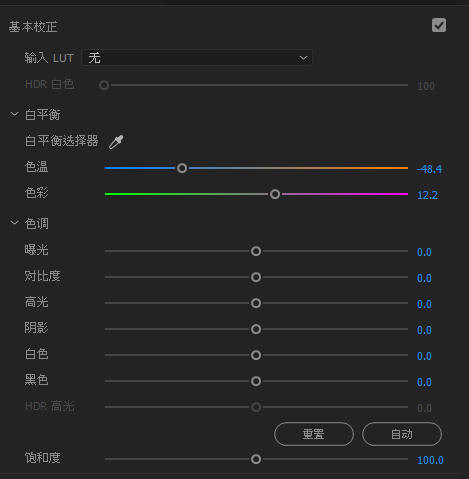
針對LOG檔案格是主要調整有幾個，飽和度、高光、中間調以及陰影。當掌握這幾個訣竅之後，您也可以調整出屬於自己影片風格的色調，在反覆練習中可以逐漸朝向調色師的路前進。

### 白平衡

有時候在拍攝過程，會遇到色溫變化。尤其是在舞臺上的燈光變化不定，燈光師有時候會想要變化色溫，對於拍攝的攝影師而眼卻是一件困擾的事情。在影片後期處理這塊是一件不輕易的事情，Premiere CC在對於白平衡有更簡便的方法，提供了白平衡選擇器可以使用，透過白平衡過後我們可以取得比較正確的色彩。









白平衡未校正前色偏



白平衡校正過後

色溫

使用色溫等級來微調白平衡。將滑塊向左移動可使視頻看起來偏冷色，向右移動則偏暖色。

Viewer

色彩

微調白平衡以補償綠色或洋紅色色彩。向左移動滑塊（負值）向視頻添加綠色，向右移動（正值）則添加洋紅色。

### HSL Secondary 工具

HSL輔助這個工具真的是非常的好用，也可以針對局部顏色的色彩、色溫、對比度、飽和度去做調整。在處理影片上的一些瑕疵更加方便。

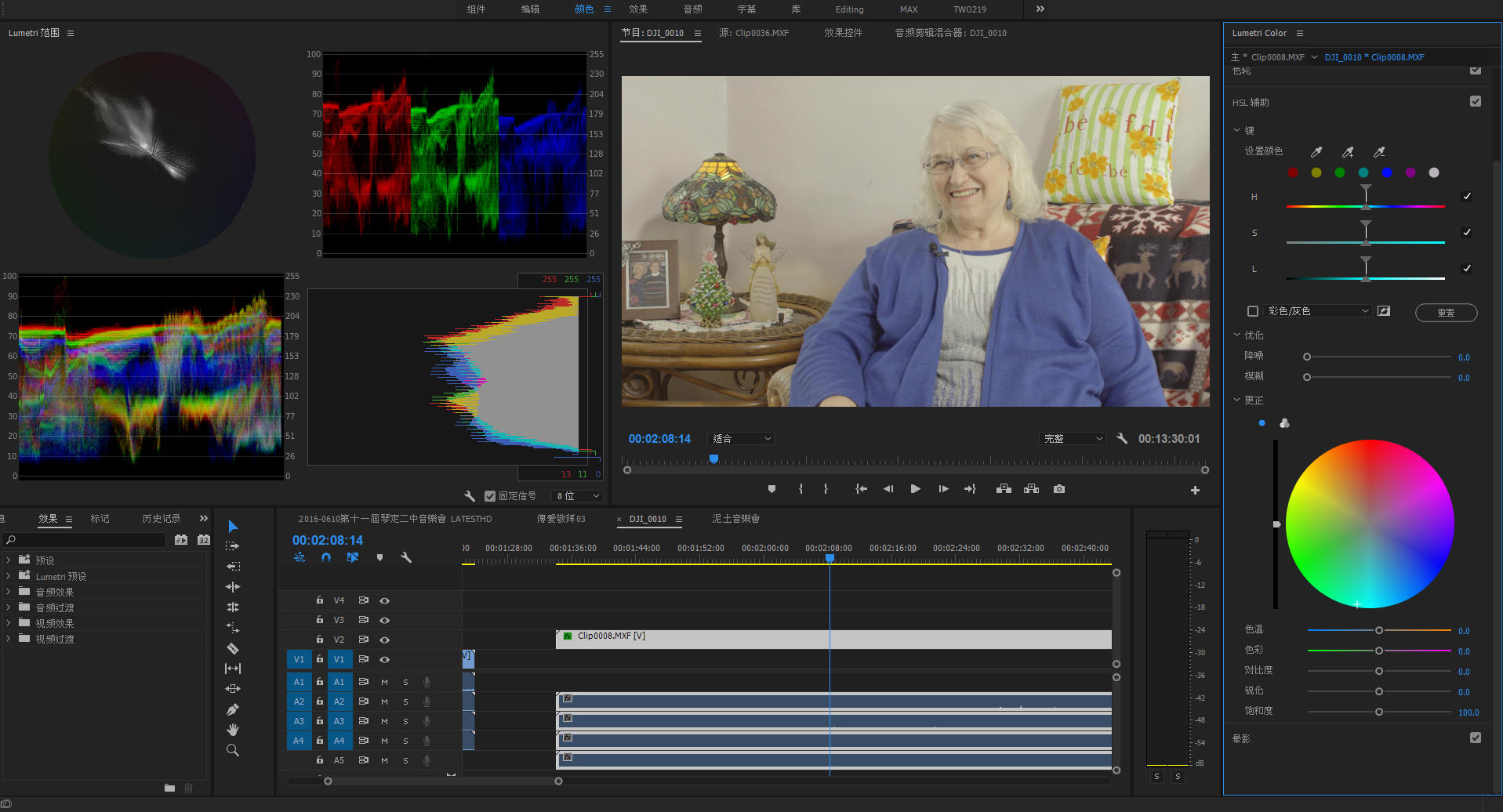
我們可以透過設置顏色的滴管來選所需要的顏色，也可以透過滴管(+)與滴管(-)來增減我們不需要使用的顏色。透過影片的選擇，我們選取畫面中藍色的衣服(圖片16)，透過H/S/L來挑整所需要的範圍以及色彩濃度；我們可以透過這個選項來選擇色相、飽和度、亮度範圍。

注意:

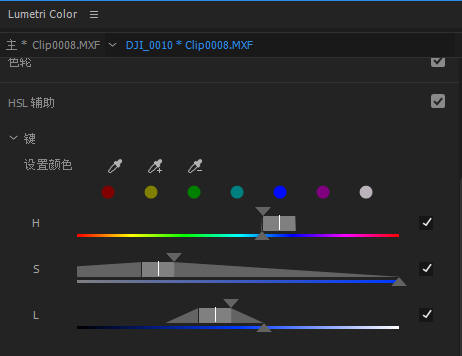
當使用滴管選取顏色時，可以按 Ctrl/Cmd 修飾鍵切換到較大的樣本尺寸。

Viewer

您現在已經有了一個好的起點來建立 HSL Secondary。



圖片十五



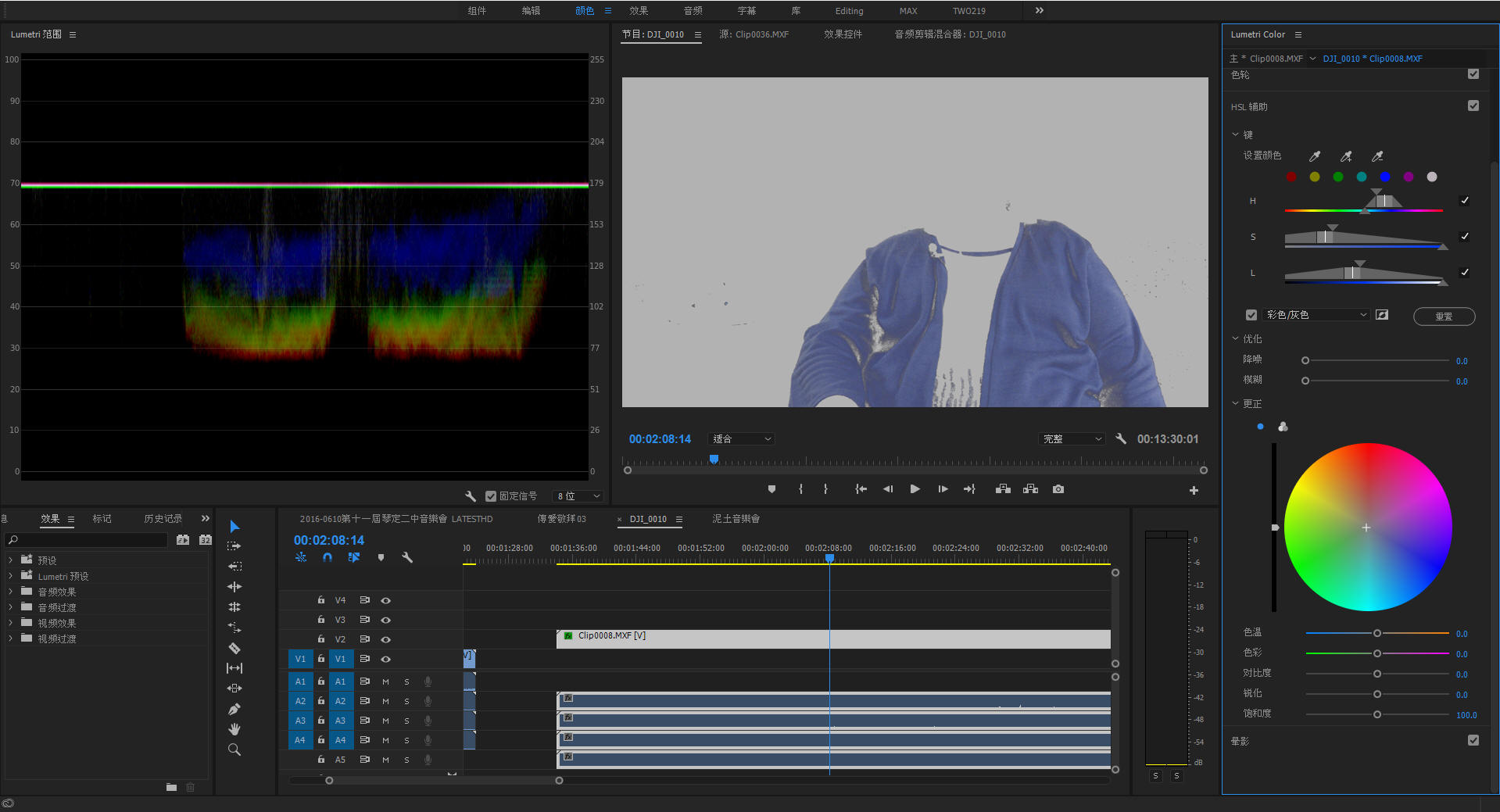
圖片16

預設情況下，將設置為彩色/灰色的地方打勾，以便讓您更好地查看影像顏色的選擇範圍，因為您仍可以識別圖像。您也可以通過下拉式功能表切換到常用的黑/白模式。

要移動整個範圍，請按一下所需 H/S/L 滑塊的中心區域，並在按住滑鼠的同時，將其向左或向右移動。使用滑塊頂部的三角形可展開/限制範圍，使用底部的三角形可羽化選定範圍。

您也可以完全取消選擇色相、飽和度和亮度範圍。如果取消選擇，整個範圍會包含在摳像中。例如，取消選擇 H 和 S 範圍允許您快速調整亮度範圍以應用亮度摳像。

要重置範圍，請按一下滑塊下方的重新開機按鈕或按兩下範圍滑塊。



圖十七 所選擇個顏色

在定義好影像顏色後，使用“校正”部分中的漸變工具將隔離的顏色校正應用到影像上。

預設情況下會顯示中間色調色輪，可以透過色輪進行調色，使得要變動顏色的地方可以有改變。

輪下方還提供了“溫度”、“色調”、“對比度”、“銳化”和“飽和度”以精確控制應用的校正。

在這個案例中，我們成功的把藍色衣服變成綠色衣服(如圖18)。

Lumetri 面板中的 HSL 部分與現有工具相結合，可以更加精確地控制拍攝。使用 Lumetri Color 面板中的新工具，只需按一下幾下即可獲得精美的外觀。

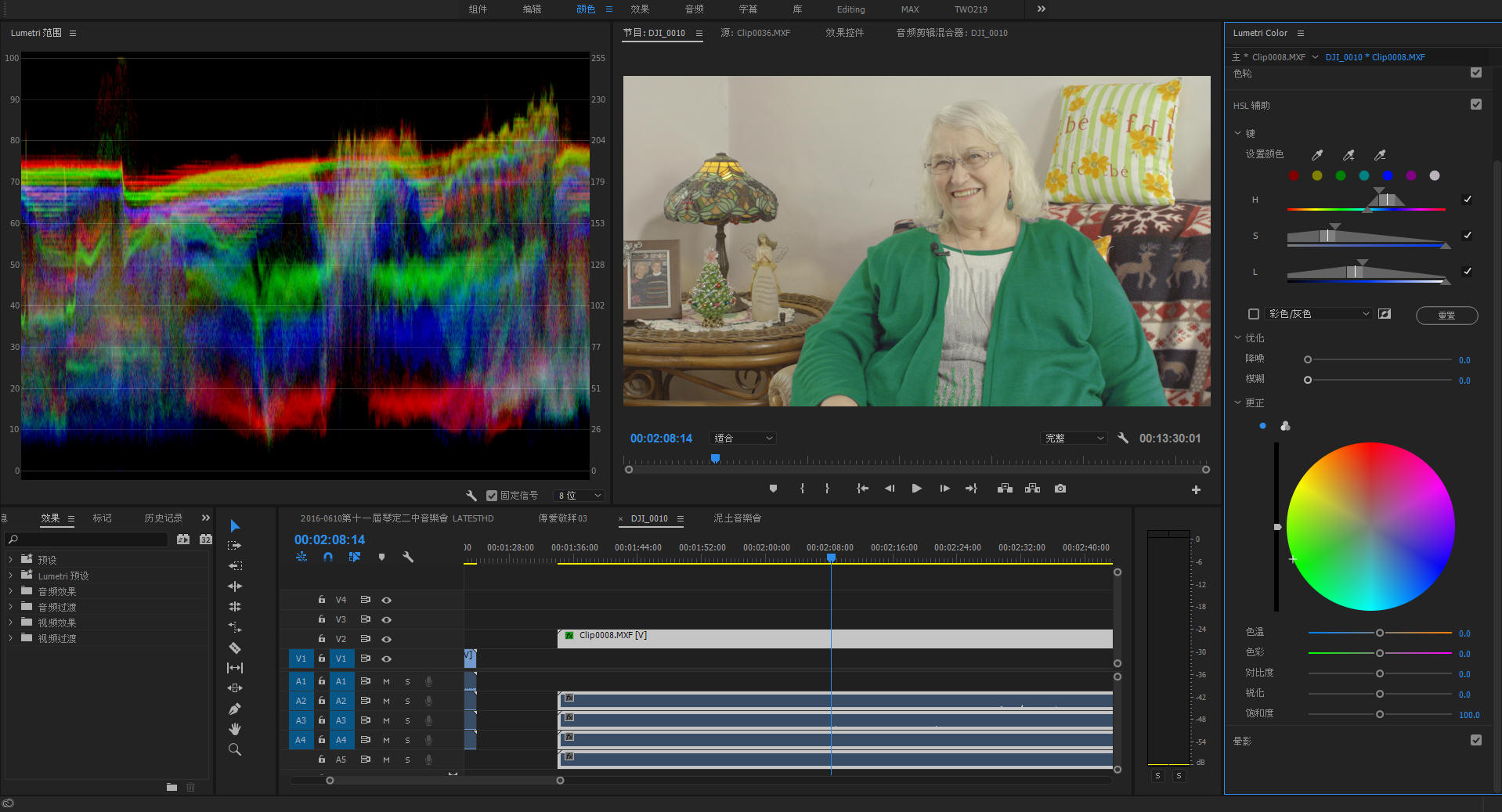


圖18

### 遮色片與追蹤

假設我們今天要把一台移動過程中的車輛打馬賽克(如圖19)

透過效果>風格化>馬賽克，直接把馬賽克效果丟在影片素材中。



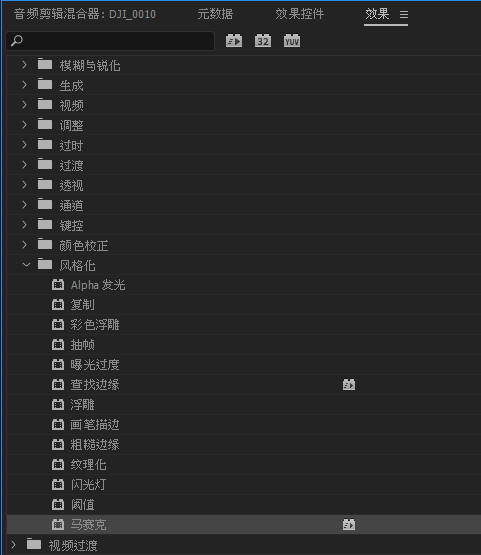




圖21 可以選擇建立4點多邊型的蒙板，調整模板來選擇所要馬賽克的位置



圖22 讓電腦追蹤物件

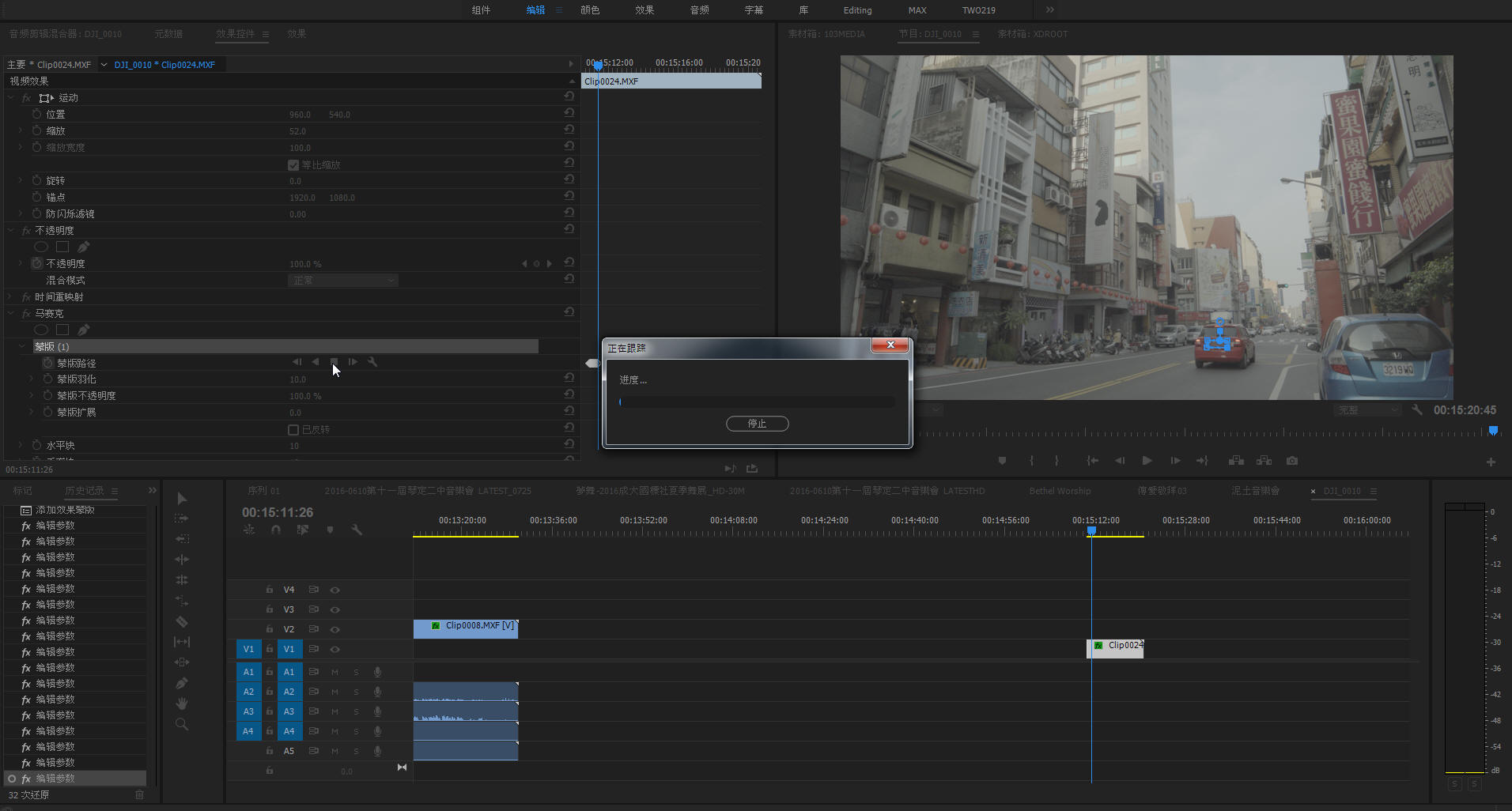


圖23 動態追蹤算圖結束後，我們的影片就完成了

Premiere CC於2014加入了遮色片與追蹤的功能，以往要處理簡單的遮罩追蹤或者是馬賽克追蹤只能再從AE上面著手，檔案轉換過程就花了不少時間。可以在剪輯軟體上直接處理完成，不需要再經過轉檔，是很方便的一件事情。

其實Premiere近幾年有相當大的改變，加入了聲音控制調整以及色彩校正這些區塊，甚至是更多的與其他周邊ADOBE的軟體做結合。例如你可以用PS來製作影片檔的字幕，其字幕可以依照你想設計的方式去執行，不受傳統的形式所控制。希望未來可以把Audation、SpeedGrade以及After Effects整個結合在一起。這樣對於中小型的製作團隊在執行專案上會更加的便利。