



Corrección de color avanzada

Fayetteville Public Television
101 W. Rock Street
Fayetteville, AR 72701
faypublic.tv
479-444-3433

Bienvenido a la clase de corrección de color avanzada que ofrece FPTV. Esta clase está diseñada para ayudarlo a familiarizarse con algunos de los principios básicos de la corrección de color y los sistemas de gradación de color integrados de Premiere Pro CC. Aprenderá los fundamentos de Lumetri Color, corrección de color selectiva, enmascaramiento y otros conceptos. Se le pedirá que realice una breve evaluación al final del período de clases.

Para comenzar

Para editar en las salas de edición de Fayetteville Public Access Television, deberá iniciar sesión. Puede hacer esto ingresando el nombre de usuario como contraseña. Por ejemplo, si el nombre de usuario de la computadora es "Public4", la contraseña también sería "Public4".

Los proyectos de video ocupan MUCHO espacio de almacenamiento. Le recomendamos encarecidamente que utilice su propia unidad USB externa. Su instructor puede darle una recomendación sobre qué tipo de disco duro, dónde puede comprarlo y ofrecer sugerencias sobre el tamaño según su uso planificado.

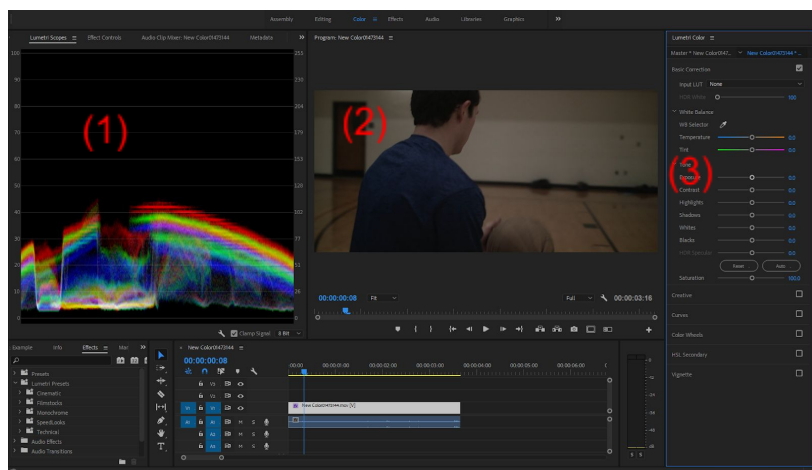
Si no tiene su propio disco duro, se le pedirá que cree una carpeta personal para sus archivos de trabajo, ya sea en el disco duro **"Media Raid 0"** (en las salas de edición) o en el escritorio (si usa las computadoras portátiles).

La corrección de color siempre debe ser uno de los pasos finales de su flujo de trabajo. Debido a esto, esperamos que ya tenga su video en la línea de tiempo. A partir de aquí, podemos comenzar el proceso de corrección de color.

El primer paso es navegar hasta la parte superior de Premiere, donde verá la pestaña "Color". Haga clic en él y su interfaz de usuario cambiará para ser más un espacio de trabajo de gradación de color.

La disposición de la interfaz

Conocer la interfaz es una de las mayores ventajas que puede darse al corregir el color en Premiere Pro. A la izquierda puede ver el panel



“**Lumetri Scopes**” (1) (gráficas de luz y color) que le ayuda a mantener los colores equilibrados y asegurarse de que nada esté sobreexposto o recortado. Los ámbitos de Lumetri se explicarán en un minuto. Continuando, podemos ver que tenemos el **Panel de vista previa del proyecto (2)** en el medio seguido de una línea de tiempo un poco más pequeña debajo. Por último, tenemos el panel **"Lumetri Color" (3)** en el lado derecho del proyecto. Tenga en cuenta que este es solo un corrector de color Lumetri. Premiere tiene las herramientas para adaptarse a cualquier cantidad de correctores de color de Lumetri que desee agregar. Explicaremos este concepto cerca del final de esta clase. Este es solo el corrector básico, pero capaz, que se proporciona para comenzar con la gradación de color.

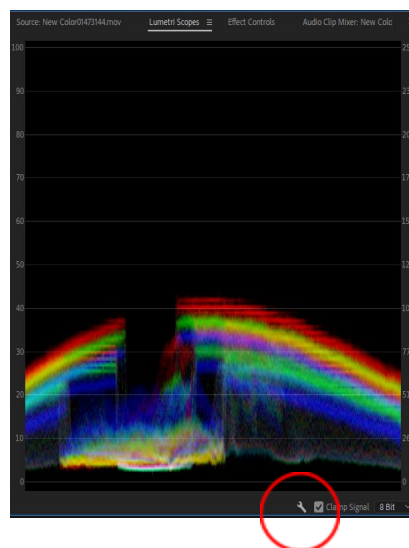
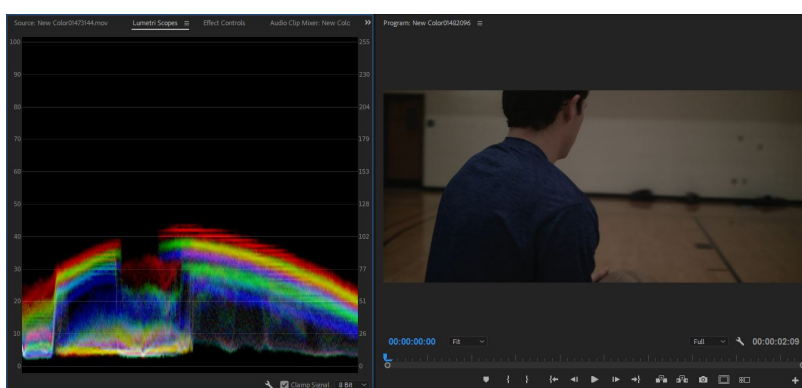
Lumetri Scopes

Los osciloscopios de Lumetri (lumetri scopes) pueden pasarse por alto en ocasiones, pero ofrecen información muy útil que puede resultar útil para corregir colores. Podemos ver que la toma en la imagen de arriba muestra niveles

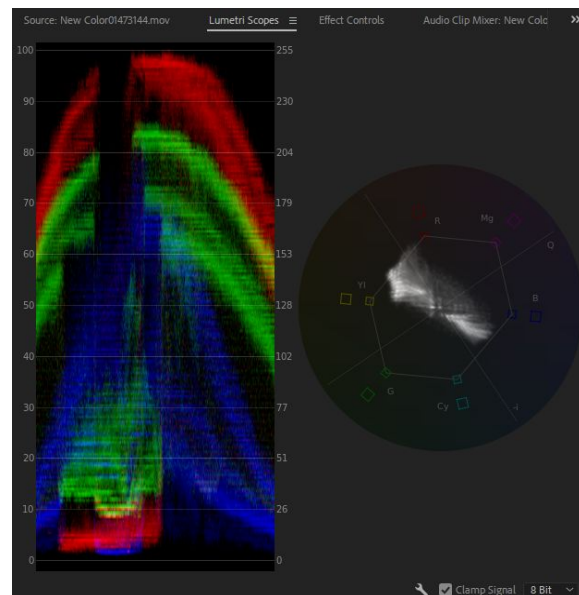
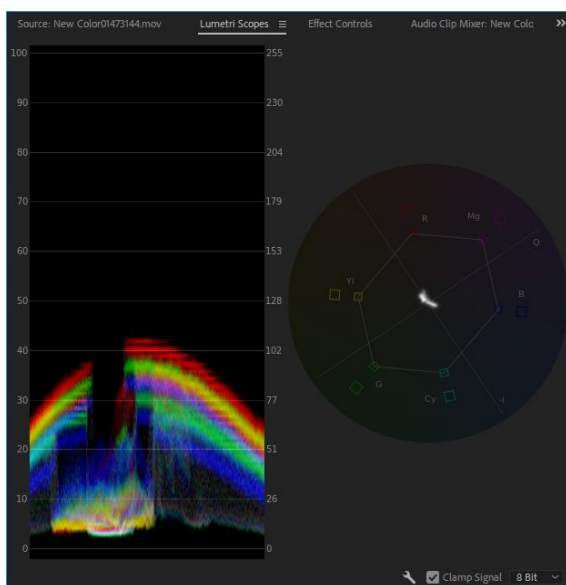
que se agregan más hacia el extremo inferior del espectro. Lo que esto nos dice es que la toma está subexpuesta o demasiado oscura. Los diferentes monitores no muestran el color y el brillo de la misma manera. Debido a esto, los Lumetri Scopes son muy útiles para obtener una exposición y un balance de color que se mantendrá relativamente constante en muchos tipos diferentes de pantallas y monitores. Para obtener una exposición adecuada, debemos llevar los niveles de las formas de onda hasta la mitad del camino en el espectador. Si los niveles son demasiado altos, la toma estará sobreexpuesta. A la inversa, si las formas de onda son demasiado bajas, hemos subexpuesto nuestra toma. Es necesario aumentar la exposición de la toma de arriba. Podemos hacerlo a través de la pestaña

"Corrección básica".

Una característica imperativa de los Lumetri Scopes es el **"Vectorescopio YUV"**. Se puede acceder a esto navegando hasta el icono de llave inglesa en la parte inferior de los osciloscopios (scopes) lumetri. Al hacer clic en él, se abrirá un menú donde podrá seleccionar el



vectorscopio YUV. Al seleccionar esto, aparecerá el vectorscopio junto con los otros osciloscopios. El Vectorescopio es una herramienta muy importante y fundamental para cualquier programa que se vaya a emitir por Televisión. Puede ver en el siguiente ejemplo que hay una línea similar a un polígono que está contenida dentro del Vectorescopio. Esta línea representa la máxima saturación que pueden tener los colores sin recortarse durante la transmisión. En la foto de la izquierda puede ver que la imagen todavía está subexpuesta, pero todavía está dentro del rango de ser retransmisible. En la imagen de la derecha, he aumentado la exposición y la saturación hasta un punto en el que el amarillo y las naranjas se recortarán y comprimirán mediante transmisión. Esto es algo a tener en cuenta para las transmisiones televisadas.



Pestañas de color de Lumetri

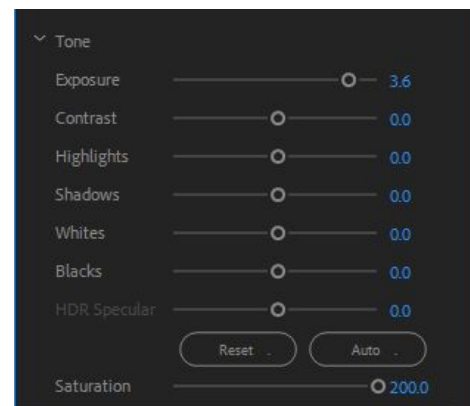
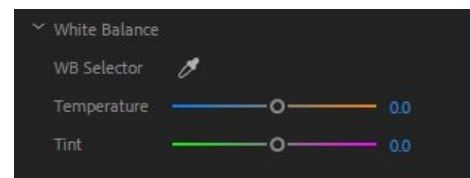
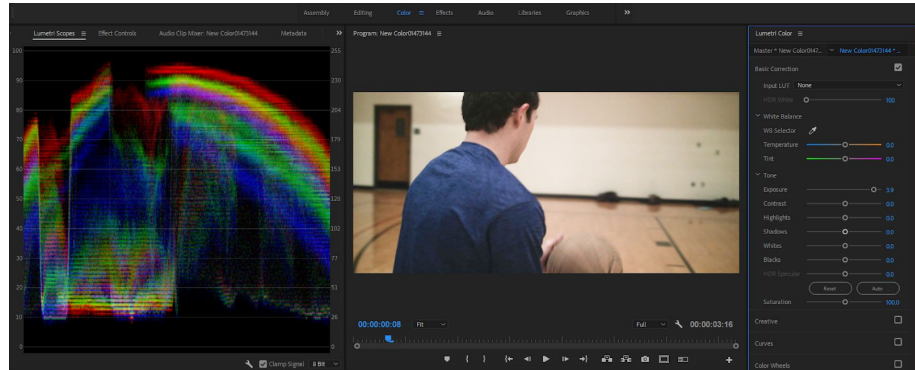
Todas las siguientes pestañas se encuentran debajo de Lumetri Color en el lado derecho del diseño.

Pestaña de corrección básica:

El primer menú desplegable de Lumetri Color es la pestaña **Corrección básica**. Esta pestaña es un lugar perfecto para comenzar a corregir el color de su metraje. Siempre debe corregir la exposición antes de realizar cualquier ajuste de color; En términos más simples, debe asegurarse de que su imagen no sea demasiado brillante

ni demasiado oscura antes de comenzar a manipular los colores. Si hace esto de la manera opuesta, puede terminar con una imagen que se veía genial, pero los colores ahora se ven sesgados debido a los ajustes de exposición que ha realizado. Una vez que haya corregido la exposición adecuada, puede comenzar a jugar con los controles deslizantes de balance de blancos y tinte. Sin embargo, tenga cuidado de no exagerar con estos. Pueden degradar una imagen muy rápidamente si no se utilizan correctamente.

Esta pestaña ofrece controles básicos que son muy útiles. El control deslizante **"Temperatura"** se puede utilizar para ajustar la temperatura de color de una imagen. Por ejemplo, si grabó una escena en el exterior, pero el blanco equilibrado por error para la iluminación interior (alrededor de 3200K), puede usar este control deslizante para ajustar un poco esa parte posterior y hacer que la imagen parezca más cálida y natural. El control deslizante **"Tinte"** se puede utilizar para corregir algunas aberraciones e inconsistencias de la cámara. Algunas cámaras y lentes tienden a disparar un poco verde o un poco magenta. Este control deslizante se puede utilizar para corregir ese efecto. El control deslizante **"Exposición"** aumenta todo el brillo de toda la toma. Mi toma del sujeto está subexpuesta y, por lo tanto, he aumentado el brillo con el control deslizante Exposición. He llevado la exposición de mi imagen a un nivel en el que las formas de onda están bastante equilibradas para estar en el medio del visor de Lumetri Scopes. Nada es demasiado brillante ni demasiado oscuro en el marco. El control deslizante **"Contraste"** ajusta los valores de brillo y oscuridad de la toma al mismo tiempo. Cuando aumenta el contraste, lo que realmente está haciendo es hacer que los brillos sean más brillantes y los oscuros más oscuros. Esto, por supuesto, aumenta el contraste en la imagen.



El control deslizante "**Blancos**" le permite ajustar los valores de blanco independientemente de todo lo demás. El control deslizante Blancos afecta las áreas de la imagen que son de color blanco puro. Al ajustar este control deslizante, está ajustando lo que el programa determina como blanco. Básicamente, está ajustando el punto del clip blanco para que sea más alto o más bajo de lo que estaba cuando se filmó. Esto difiere del control deslizante "**Destacados**". El control deslizante "Highlights" (destacados) no se ocupa del blanco puro; más bien, se ocupa de los lugares de la imagen que están sobreexponidos pero que aún conservan los detalles. Puede controlar las áreas de mayor exposición ajustando el control deslizante "Highlights" para determinar cómo el programa maneja esos colores. Por el contrario, el control deslizante "**Sombras**" ajusta los colores que son más oscuros en lugar de pura oscuridad. Cualquier área a la que afecte el control deslizante de Sombras todavía tiene detalles restantes que se pueden salvar y usar. El control deslizante "**Negros**", por otro lado, ajusta los puntos que son negros verdaderos. No hay ningún detalle que pueda verse o ajustarse. El control deslizante Negros le permite ajustar el punto en el que el programa recorta los negros y elimina los datos. A continuación se muestra un ejemplo que ilustra la diferencia entre los dos ajustes. Las sombras se han tirado completamente hacia abajo en la imagen de la izquierda. Los negros se han tirado completamente hacia abajo en la imagen de la derecha.



La última opción es para "**Saturación**". La saturación es la intensidad de los colores. Una foto con saturación cero aparecerá en escala de grises y una foto con 100% aparecerá como si los colores fueran anormalmente intensos. Puede ajustar la saturación de su video moviendo el control deslizante hacia la derecha (aumentar) o moviéndolo hacia la izquierda (disminuir).

Hay una última opción que hemos pasado por alto hasta ahora. Hay un cuadro desplegable para "**LUT**" en la parte superior de la pestaña básica. Lo he omitido hasta ahora porque es un poco confuso y no es algo que muchas personas usen. Las LUT (tablas de consulta) se utilizan principalmente en la industria cinematográfica para cámaras que filman en un formato de tipo **Log** que desatura la imagen durante la grabación. Hay LUT personalizados diseñados para estas cámaras que tienen en

cuenta el espacio de color específico de cada modelo de cámara. Los LUT son un punto de partida para muchos estudios cuando se dedican a imágenes de calidad de color. A menudo aplican una LUT a su metraje para acercarlo a la normalidad incluso antes de comenzar a ajustar cada aspecto. Dicho todo esto, probablemente no debería tener que usar ninguna de estas LUT a menos que esté filmando con una cámara que filma en un perfil de tipo Log plano. La mayoría de las cámaras graban en un formato regular que reproduce los colores de una manera bastante precisa para lo que ve el ojo humano. Todas las cámaras de FPTV graban en este modo.

Pestaña de Creatividad:

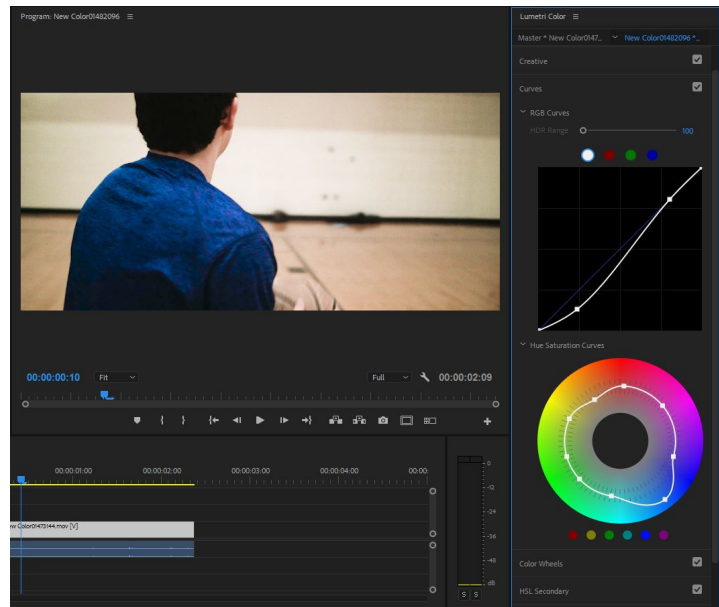
La siguiente pestaña es la pestaña "**Creatividad**". Notará que hay varios "estilos" que se pueden seleccionar de un menú desplegable. En su mayoría, son lo mismo que la pestaña LUT de arriba. Tienen el mismo efecto para su metraje. Es decir, aplican un aspecto prefabricado sobre el metraje que puede acercarlo a lo que desea. Dicho esto, algunos de estos LUT pueden funcionar para su imagen, pero también pueden alterar el balance de color con bastante facilidad. Si decide usarlos, tenga cuidado con la forma en que los aplica.

La opción "**Película difuminada**" aplica un efecto difuminado a toda la imagen. Está diseñado para simular el aspecto de una película de bajo contraste. En otras palabras, si elige aumentar la opción **Película desvaída**, los negros en su imagen no serán negros verdaderos. Serán de un tono gris. Del mismo modo, los blancos no serán verdaderos blancos, sino más bien una tonalidad de gris. Este puede ser un aspecto interesante cuando se usa correctamente. La estética de la película descolorida parece haber ganado popularidad en los últimos años ya que, hasta cierto punto, puede hacer que las imágenes se parezcan menos a un video y más a una película.

Los controles deslizantes "**Intensidad**" y "**Saturación**" son los que las personas generalmente no pueden distinguir. Esto se debe a que ambos controlan la saturación de una forma u otra. Sin embargo, la mayoría de las personas consideran que el control deslizante de intensidad es más seguro de usar. La intensidad se diferencia de la saturación en que evita la sobresaturación en áreas que ya están muy saturadas o recortadas. Utilice la intensidad para preservar una imagen que ya está muy saturada. Una cosa que también debe tener en cuenta es que un cierto grado de saturación que puede verse bien en su monitor puede verse horrible en otro. Tenga en cuenta este hecho cuando utilice los controles deslizantes Saturación y Intensidad. Por lo general, es mejor pecar de ser más conservador con su saturación.

Pestaña de Curva:

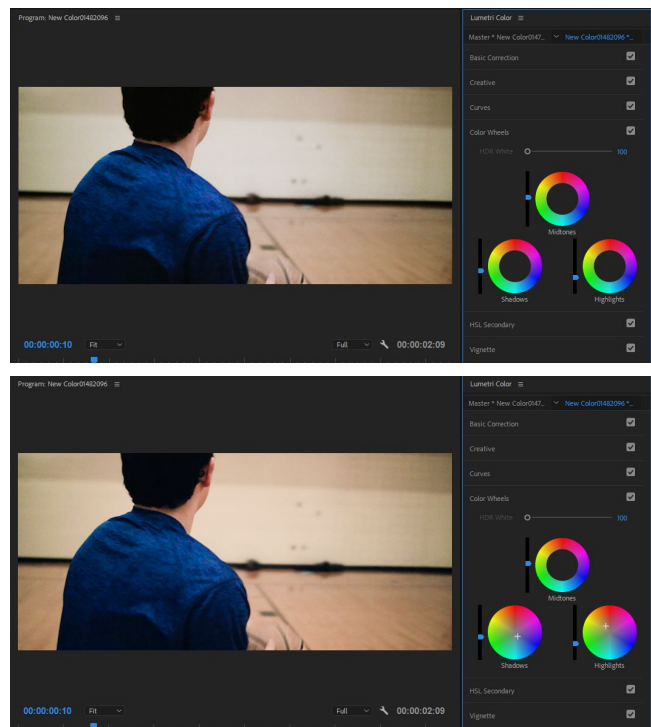
La tercera pestaña es la pestaña **"Curvas"**. Esta pestaña es muy útil para la orientación específica de colores. La curva blanca se puede usar para ajustar el valor de Luma, esencialmente el brillo, de diferentes partes de la toma. La parte superior de la línea representa las luces y la parte inferior de la línea representa las sombras. Al hacer clic cerca de la parte superior de la línea y arrastrarla hacia arriba, hará que los aspectos más destacados sean más brillantes. Por el contrario, arrastrar la parte superior de la línea hacia abajo reducirá la exposición de los aspectos más destacados. Al hacer clic cerca de la parte inferior de la línea y arrastrar hacia arriba, aumentará la exposición de los aspectos más destacados. De la misma manera, arrastrar ese punto hacia abajo hará que los oscuros se vuelvan más oscuros. A esto se le llama **"aplastar a los negros"** en el mundo del cine. También notará que hay puntos de colores en la parte superior de la pestaña. Si haces clic en uno de ellos te dará una curva del color que has seleccionado. Por ejemplo, haga clic en el punto rojo y le dará una línea roja. Si hace clic en la parte superior de la línea roja y la mueve hacia arriba, bombeará más valor rojo en los aspectos más destacados. De la misma manera, puede poner más rojo en las sombras haciendo clic en la parte inferior de la línea y tirando hacia arriba. Del mismo modo, puede chupar el rojo haciendo lo contrario. Esta es una forma eficaz de gradación de color porque las curvas tienden a proteger la integridad de su imagen mejor que otras opciones.



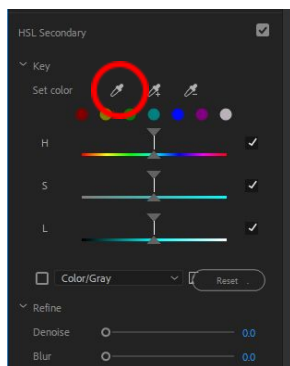
La curva de **"Saturación de tono"** que se encuentra a continuación también puede ser útil en algunas circunstancias. Haga clic en la línea blanca y establecerá un punto. Si establece algunos puntos más, puede ajustar la saturación de ese color en el que se encuentra su punto. Por ejemplo, si tuviera que colocar un punto en la parte azul del círculo, podría controlar la saturación del azul arrastrando el punto. Observe cómo, en mi caso ilustrado en la imagen de la página anterior, elegí aumentar ligeramente el contraste bajando los negros y aumentando ligeramente los reflejos. También he utilizado la rueda de la curva de saturación de tono para saturar los azules de su camisa azul y reducir un poco la saturación de las naranjas.

Pestaña de Ruedas de Color:

Las “ruedas de color” son útiles para realizar ajustes en los niveles de oscuridad, media y alta luminosidad. Cada rueda de color controla uno de los tres y se puede utilizar para ajustar la exposición de cada canal, así como el color del mismo. La exposición se puede ajustar a través de la palanca a la izquierda de cada rueda de color. Al tirar de la palanca hacia arriba, aumenta la exposición de esa área, y al tirar de la palanca hacia abajo inversamente, la exposición disminuirá. Además, al hacer clic en el centro del círculo de color, obtendrá un puntero que luego podrá usar para cambiar el color de ese canal. Por ejemplo, si hiciera clic en el centro del círculo de sombra, podría arrastrar el puntero hacia el azul y hacer que las sombras aparezcan más como un color azul. De la misma manera, he llevado los reflejos hacia ese espectro naranja con el mismo proceso. Mucha gente usa esto para crear contraste entre las sombras y las luces. La principal forma de hacerlo es el uso de colores complementarios tanto en los negros como en los blancos.

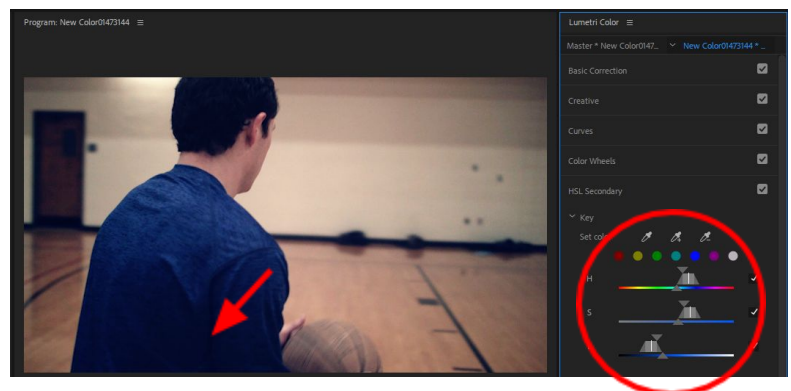


Pestaña de Secundarios HSL:



La pestaña "Secundarios HSL" es probablemente la herramienta más poderosa del arsenal de herramientas de corrección de color de Premiere. Sin embargo, es difícil de entender y puede llevar tiempo dominarlo e incluso más tiempo descifrar cómo usarlo de manera efectiva. La forma más

sencilla de describir su

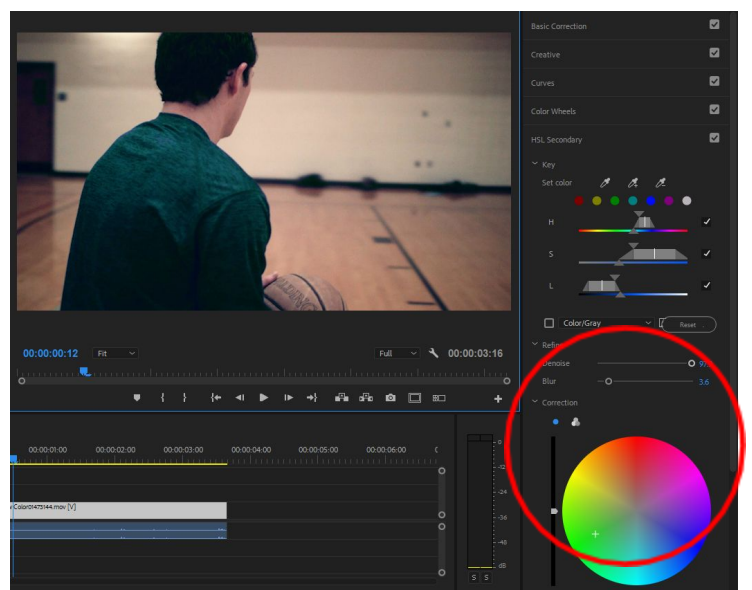
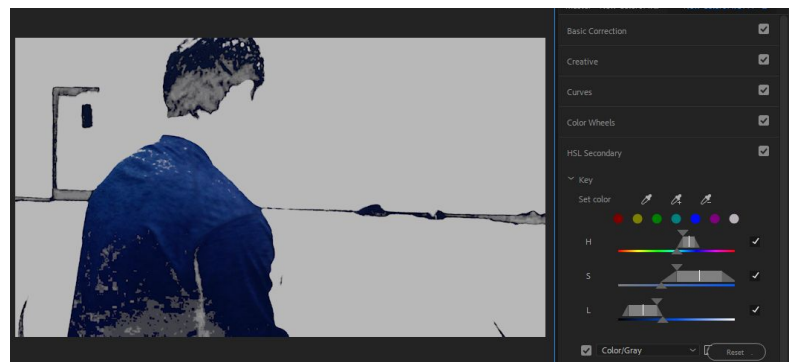
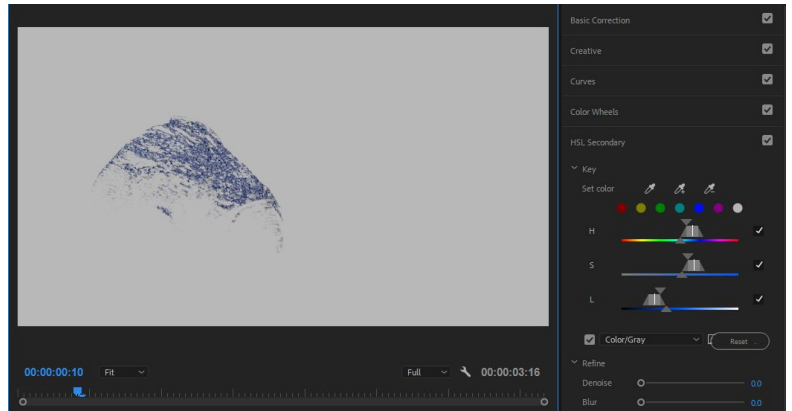


funcionalidad es que puede aislar canales de color específicos y darle control sobre ellos. Para comenzar, el primer paso sería probar el color que desea cambiar. Para hacer esto, haga clic en el icono **"Cuentagotas"** y haga clic en un área de la imagen.

Premiere tomará una muestra del color. En este ejemplo, he probado la camisa del sujeto. Observe cómo los controles deslizantes HSL (tono, saturación, luminancia) pasaron a los colores azules. Para comprender mejor el área que está afectando, haga clic en la casilla de verificación junto a la pestaña que dice **"Color / Gris"**. Esto le dará un mapa de colores de los colores que está afectando. Observe cómo cuando selecciono esa opción, coloca los colores que estoy afectando sobre un fondo gris. Esto me permite ver con total claridad qué colores voy a alterar cuando empiece a ajustar la rueda de colores.

Si desea agregar colores a la selección que ha realizado, desmarque la casilla Color / Gris y seleccione el ícono de Cuentagotas que tiene un ícono de más al lado. Haga clic en cualquier color que desee agregar a la selección. Aquí he probado una parte más oscura de su camisa. Esta acción agregará cualquier color en el que haga clic a su selección para que también afecte ese color con sus ajustes. En mi ejemplo, puede ver en la vista previa cómo se han seleccionado más colores y, por lo tanto, los controles deslizantes HSL se han ampliado para adaptarse a más colores. Ahora tengo más control sobre más de la camisa del sujeto.

Las funciones **"Eliminar ruido"** y **"Desenfocar"** pueden resultar útiles. En resumen, pueden hacer que la máscara que has creado sea mucho más suave. Algunas personas



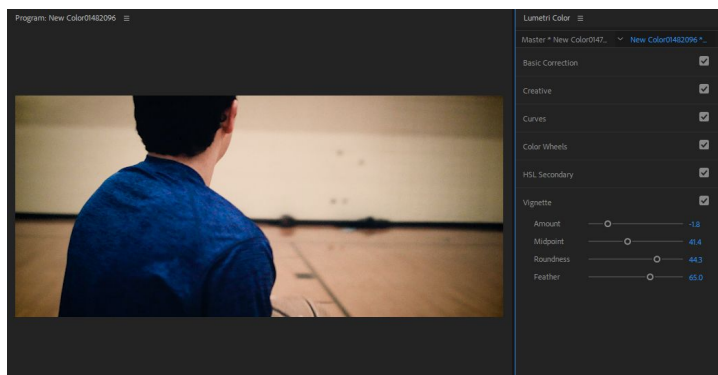
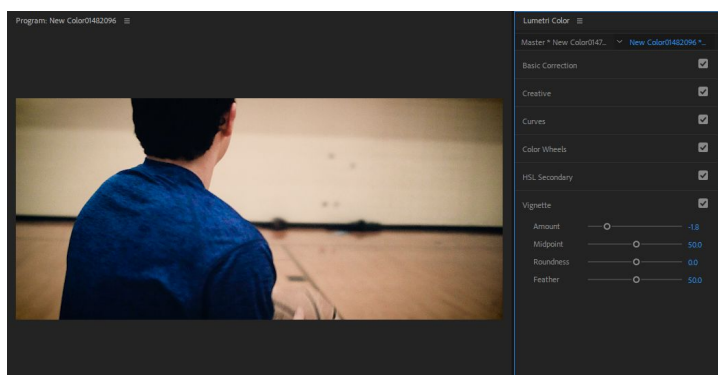
alcanzan los 50 para suavizar la máscara. "Eliminar ruido" se puede colocar más alto cuando hay mucho ruido como en este ejemplo.

Ahora que nuestra máscara HSL está hecha, ahora podemos hacer ajustes en la rueda de colores a continuación. Esta rueda de colores funciona de manera idéntica a las discutidas anteriormente. Simplemente haga clic en el centro de la rueda de colores y arrastre el puntero hasta el color que desee. Desmarque la vista previa de Color / Gris para este paso. En mi ejemplo, puedes ver que he cambiado su camisa a un color más verde azulado. Pero ten cuidado. Si lleva esto demasiado lejos, puede comenzar a afectar otras cosas también. Puedes ver cómo su cabello se está poniendo un poco verde porque mi máscara no se hizo muy correctamente.

En conclusión, es mejor usar la pestaña Secundario HSL como una forma muy específica de ajustar el color ligeramente. No pretende ser una gracia que salve la vida de una toma que está mal expuesta o con un balance de blancos incorrecto. HSL Secondary es una herramienta muy poderosa que puede cumplir una función complementaria para ayudar a que una toma se vea mucho más atractiva. ¡Úsalo con sabiduría!

Pestaña de Viñeta:

La pestaña final es la pestaña **"Viñeta"**. Aquí, puede colocar una viñeta sobre el metraje y ajustar sus parámetros. Por extraño que parezca, deslizar el control deslizante **"Cantidad"** hacia la derecha da como resultado una viñeta blanca sobre el metraje, lo cual es muy poco común. Por lo general, la inclinación es poner una viñeta oscura sobre el metraje. Para hacer esto, mueva el control deslizante hacia la izquierda. El control deslizante **"Punto medio"** ajusta el punto en el que se cae la viñeta. Al tirar del control deslizante hacia la derecha, la viñeta se ensancha y, de manera adversa, al tirar del control deslizante hacia la izquierda colapsará los bordes oscuros de la viñeta hacia adentro. La opción **"Redondez"** le



permite ajustar la forma de su viñeta. Deslizar el control deslizante hacia la izquierda formará la viñeta en más de un rectángulo, y deslizarlo hacia la derecha lo transformará en una forma más ovalada. Finalmente, la opción **"Pluma"** le permite controlar la suavidad de los bordes de su viñeta. Se recomienda encarecidamente utilizar una opción como esta, ya que una viñeta puede distraer bastante si llama la atención sobre sí misma.

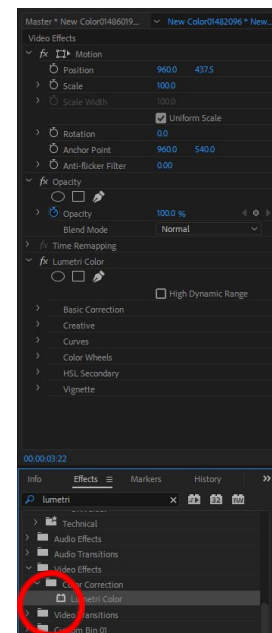
Las viñetas son muy útiles y son una forma sencilla de hacer que una imagen sea más interesante. Muchas películas utilizan este efecto añadiéndolo en la postproducción. Es un aspecto interesante porque crea contraste en una imagen. Lo hace creando áreas oscuras y claras. Sin embargo, como la mayoría de las cosas, puede exagerarse con bastante facilidad. Como se mencionó anteriormente, una viñeta demasiado prominente puede distraer mucho si se coloca encima de una imagen. Nuevamente, use esta funcionalidad con prudencia.

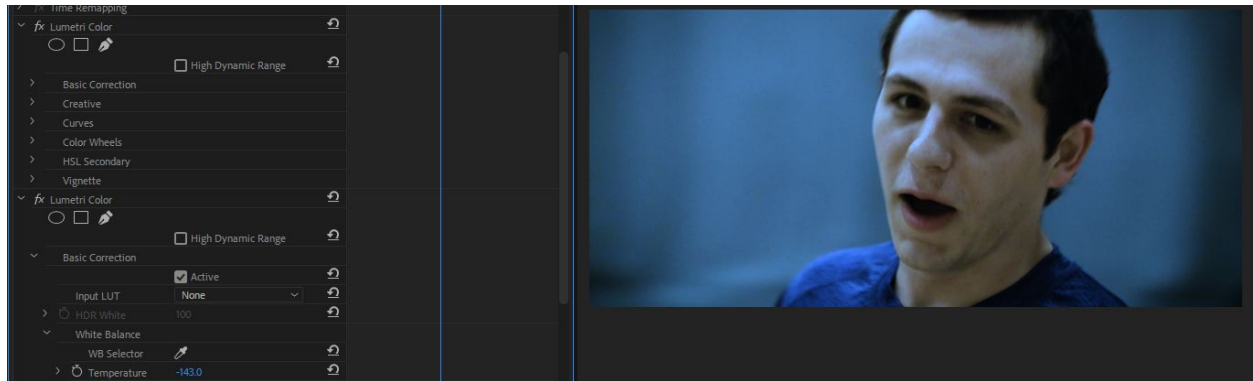
Enmascara Colores:

El último elemento de corrección de color que se puede aprovechar de manera muy eficaz es la idea de máscaras para cambiar los colores de forma selectiva. Por ejemplo, en el clip que se muestra quiero hacer que el fondo sea más frío, pero también quiero retener el color en su cara para evitar que se vea anormalmente azul. Esto se puede lograr con bastante facilidad si entendemos las máscaras correctamente.

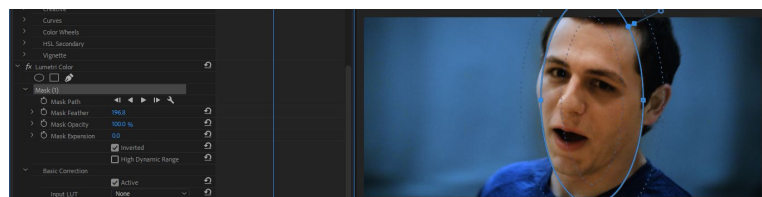
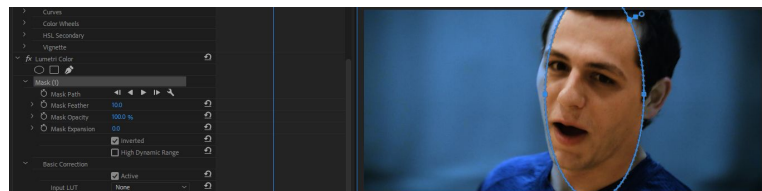
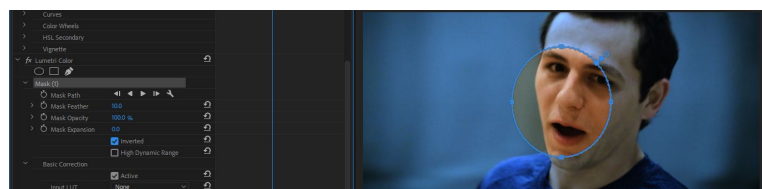
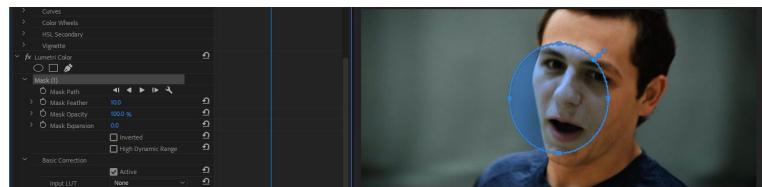
El primer paso sería navegar a la pestaña Color de Lumetri y seleccionar la pestaña Controles de efectos en ese panel. Si nos desplazamos hacia abajo en esta pestaña, veremos todos los controles para Lumetri Color. Para que este efecto funcione, necesitamos arrastrar un efecto Lumetri Color completamente nuevo. Busque Lumetri Color en la pestaña **"Efectos"** y arrástrelo a los Controles de efectos de su clip actual. A continuación, vamos a realizar los ajustes de color que queramos a este segundo Lumetri Color. Fíjate cómo bajé la temperatura y di un tono más azul al fondo.

Después de haber realizado el ajuste de la temperatura de color, podemos ver cómo esto hace que la totalidad del marco sea azul en valor tonal. Lo que tenemos que hacer es seleccionar el fondo y dejar su cara del mismo color. Para hacer esto, seleccione el ícono ovalado debajo de las palabras **"Color de Lumetri"** en su panel Controles de efectos. Una vez hecho esto, verá aparecer un círculo en su panel de vista previa junto con las opciones de máscara en su panel de Control de efectos. Puede ver cómo la máscara afecta solo a lo que está dentro. Podemos revertir esto





marcando la casilla **"Invertida"**. Esto hace que la máscara afecte solo lo que está fuera de ella. El siguiente paso es formar la máscara para que se ajuste más a su rostro. Para hacer esto, podemos darle una forma más ovalada. Sin embargo, esto todavía se ve bastante loco. Podemos ajustar la máscara con la pestaña **"Máscara"**. Verá opciones para **"Ruta de máscara"**, **"Pluma de máscara"**, **"Opacidad de máscara"** y **"Expansión de máscara"**. Para este caso, necesitamos suavizar la máscara. Esto hará que los bordes de la máscara se vuelvan más suaves. Si hacemos clic fuera de la capa, podemos ver cuán efectivo es realmente. Hemos aumentado con éxito el azul del fondo conservando el tono natural de su piel.



Conclusión:

Una vez que haya corregido el color de su metraje, puede exportar o hacer clic en otra pestaña y continuar con los ajustes. La belleza de editar colores en Premiere Pro es que se adapta muy bien a casi cualquier flujo de trabajo. La corrección de color suele ser lo último que ocurre en el proceso de posproducción, pero si desea corregir el color de algunos clips mientras aún está editando, Premiere se adapta muy bien.

Las herramientas de gradación de color de Adobe Premiere Pro pueden resultar muy útiles cuando están en manos de alguien que confía en sus habilidades y conoce el flujo de trabajo. Además de la información que se proporcionó aquí, Premiere también tiene una multitud de otras opciones de edición de color que se pueden encontrar en la pestaña Efectos en la carpeta titulada **"Ajustes preestablecidos de Lumetri"**. Además, la pestaña **"Efectos de video"** de Premiere también tiene muchas opciones de gradación de color disponibles. Los pasos que se han descrito anteriormente son para comenzar con algunos conceptos básicos de gradación de color.

En última instancia, la corrección de color es una cuestión de preferencia personal. Hay ciertas cosas que puede hacer para lograr un aspecto que, de hecho, sea más agradable, pero la gradación de color es algo muy subjetivo. Lo que se ve bien para una persona puede no serlo para otra.

