

图11-28

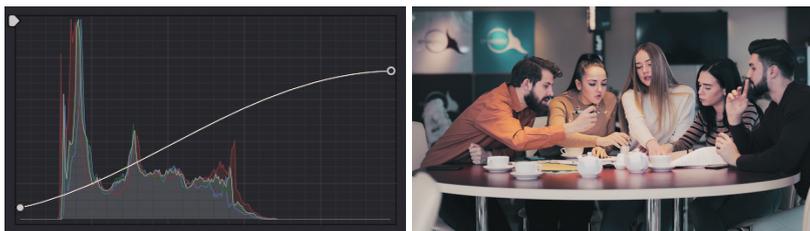


图11-29

通过综合运用曲线和色彩扭曲器，我们能够精确地调整画面的曝光、色彩、对比度等核心要素，进而塑造出富有质感和层次感的视觉作品。在每个调整步骤中，我们都需要根据画面的具体状况进行细致入微的观察和调整，以求达到最理想的视觉效果。这些高级的调色技巧不仅提升了画面的审美价值，还为我们提供了广阔的创作天地。

11.3 使用 LUT 的调色：综合影像风格 LUT 与颜色 LUT

LUT（查找表）在视频调色领域中一直占据着举足轻重的地位。市场上，LUT 的种类繁多，其中两大类尤为引人注目：还原 LUT 和风格化 LUT。还原 LUT 主要由各大厂商针对自家 LOG 曲线进行精心设计，其目的在于将 LOG 模式准确还原为 Rec.709 标准的画面。而风格化 LUT 则进一步细分为综合影像风格 LUT 与颜色 LUT 两种。前者能够全面影响画面的曝光、反差以及颜色，为视频带来整体性的风格变化；后者则专注于颜色的风格化调整，为视频色彩赋予独特的艺术韵味。

11.3.1 综合影像风格 LUT

在达芬奇中，自带的综合影像风格 LUT 被整齐地集成在“LUT 库”的 Film look 文件夹内，如图 11-30 所示。诸如 Kodak 2383 与 Fujifilm 3513 等备受推崇的经典 LUT 均可在此找到。

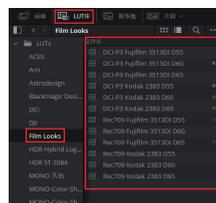
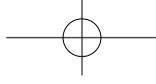


图11-30

应用这些 LUT 非常简便，只需将其拖至相应的画面节点即可。然而，需要注意的是，由于这类 LUT 对画面具有全面的调整能力，如果直接应用于 Rec.709 画面，可能会导致反差过大、高光过曝以及暗部细节丢失等问题，如图 11-31 和图 11-32 所示。这是因为，例如 Kodak 2383 这样的 LUT，在设计时并非专为 Rec.709 画面所打造。通过“记事本”软件打开 LUT 文件，可以清楚地看到，该 LUT 的输入空间（Input）需要在 Cineon LOG 的环境下进行，而输出则是 Rec.709 Gamma 2.4，如图 11-33 所示。



这意味着，我们需要先将画面转换成 Cineon LOG，然后才能正确使用这类 LUT。



图 11-31



图 11-32

```
# Resolve Film Look LUT
# Input: Cineon Log
#   : floating point data (range 0.0 - 1.0)
# Output: Kodak 2383 film stock 'look' with D55 White Point
#   : floating point data (range 0.0 - 1.0)
# Display: ITU-Rec.709, Gamma 2.4
```

图 11-33

为了进行色彩空间的转换，需要借助达芬奇中的“色彩空间转换”插件。在特效库中搜索“色彩空间转换”，并将该插件拖至相应的节点上。如图 11-34 所示，在“输入色彩空间”与“输入 Gamma”下拉列表中选择对应的色域空间，例如 Rec.709 Gamma 2.4，然后在“输出色彩空间”与“输出 Gamma”下拉列表中选择 Rec.709 Cineon Film LOG。完成这些设置后，再在后方建立一个串行节点，并将 LUT 应用到这个新节点上，这样画面就能呈现一个相对更为舒适的效果，如图 11-35 所示。

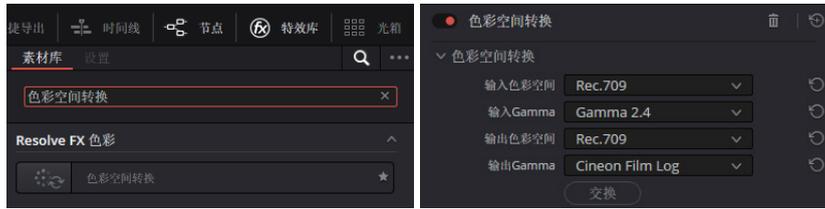


图 11-34



图 11-35

然而，尽管这一步骤能够在一定程度上改善画面效果，但由于 LUT 的参数是固定的，对于高对比度的画面可能仍然不够适用。为了解决这个问题，需要在 LUT 与色彩空间转换之前添加额外的节点，如图 11-36 所示。通过这个新节点，可以对原始素材的对比度和反差进行调整，例如图 11-37 所示的降低对比度的操作。这样一来，我们就能得到一个观感更加舒适的画面，如图 11-38 所示。

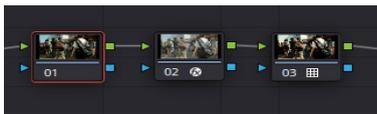


图 11-36

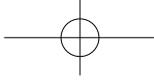
对比度 0.676 轴心 0.355

图 11-37



图 11-38

在实际应用中，是否需要转换为 Cineon LOG 主要取决于原画面的色彩空间。对于已经是 LOG 模式的影片，这一转换步骤可能并非必需。直接应用综合影像风格 LUT，并根据需要对曝光和反差进行微调，



通常就能达到令人满意的效果。尽管这类 LUT 是在 Cineon LOG 环境下设计的，能在该环境下发挥最大功效，但调色并非只是简单地套用 LUT，而是一个需要不断迭代和调整的过程。

无论是否进行色彩空间转换，我们都需要对 LUT 应用后的结果进行细致的微调。因此，简化调色流程并明确调色目标显得尤为重要。对于 Rec.709 色彩空间的画面来说，在应用综合影像风格 LUT 之前，转换成 Cineon LOG 是必要的。然而，对于已经是 LOG 模式的影片，这一步骤则不是必需的。

以图 11-39 为例，这是一个使用 S-LOG3 拍摄的画面。如果直接套用 Kodak2383 LUT，得到的画面可能整体效果并不理想，如图 11-40 所示。但是，只需在 LUT 节点前稍微调整一下曝光和反差，即可得到一幅不错的画面，如图 11-41 所示。



图 11-39



图 11-40

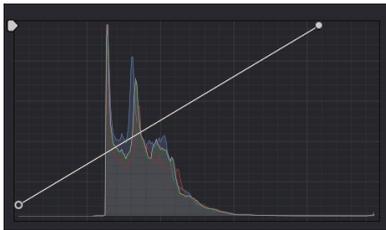


图 11-41

如果先进行色彩空间转换，再应用 Kodak2383 LUT，并且不做任何额外操作，得到的画面与直接应用 LUT 并微调反差后得到的画面相比，其实差别并不大。而且，通过简单的操作，我们可以得到与转换成 Cineon LOG 后应用 LUT 几乎相同的画面效果，如图 11-42 所示。这进一步证明了，对于已经是 LOG 模式的影片，色彩空间转换并不是必需的。



图 11-42

在调色过程中，我们需要尽量简化流程并明确目标。色彩空间转换无形中增加了工作量，因为无论是否进行转换，我们都需要对 LUT 应用后的结果进行微调。既然需要进行调整，那么就不必再增加色彩空间转换这一环节。

“前面的节点”通常指的是在 LUT 节点之前的调整节点。由于 LUT 对画面的影响较难控制，如图 11-43 所示，我们通常需要在原素材的基础上进行逆向调整。这包括释放暗部信息、调整曝光、反差和饱和度等关键步骤。这些需要调整的内容与一级校色与还原阶段的任务非常相似。

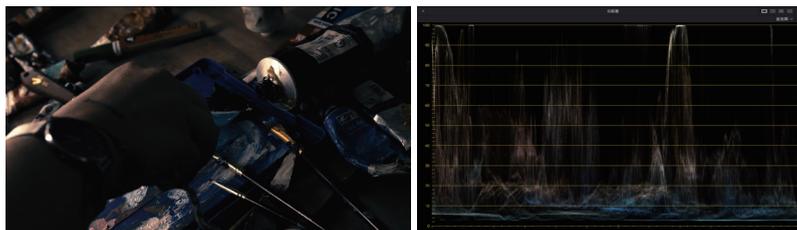
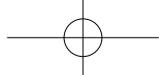


图11-43

因此，我们往往会将 LUT 节点放置在第二排精细化调整的第一个位置，如图 11-44 所示中的 05 号节点，以便能够通过一级校色与还原阶段的节点对画面进行逆向调整。按照前面的分析，我们需要释放暗部信息，让更多的内容从暗部变回中间调部分，并提高整体的曝光。这可以通过在前面的节点（如 02 号节点）使用曲线来实现，如图 11-45 所示。如果觉得饱和度不够，也可以在相应的节点（如 03 号节点）稍微增加一点饱和度。如果需要改变整体颜色倾向，可以在着色节点（如 04 号节点）进行微调。这与灰片画面的一级校色与还原行为非常相似。

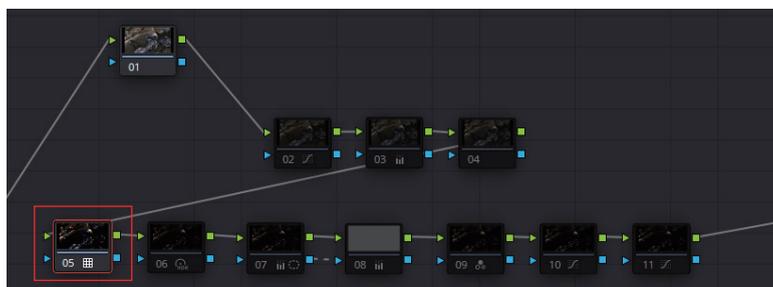


图11-44

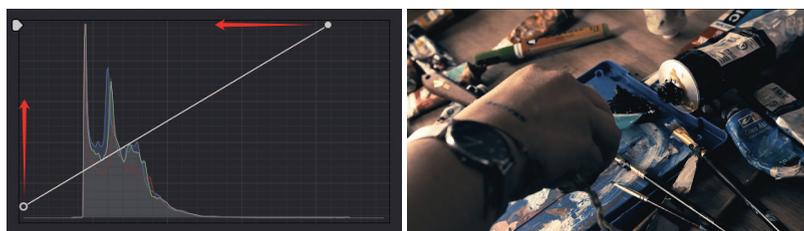


图11-45

LUT 节点虽然位于第二排，但精细化分区调整工作实际上是在这个节点之后展开的。针对画面，我们需要再次进行全局性的光影重塑。为了营造出夕阳画面的特有质感，首先在 06 号节点，略微提高高光部分的曝光，同时压低其他部分的曝光，如图 11-46 所示，从而塑造出优美的光影效果，进一步拉开画面的层次感。

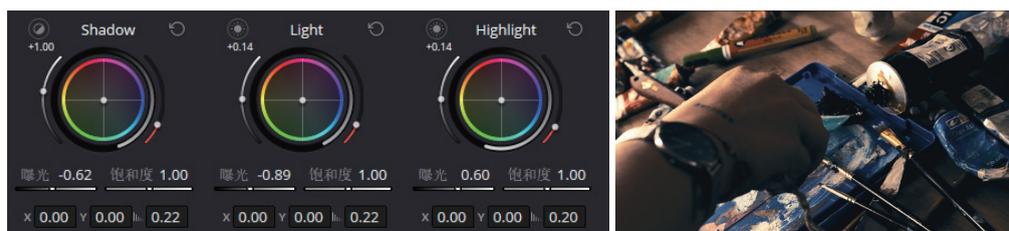
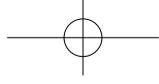


图11-46



接下来，在 07 号节点，顺着光的方向建立一个圆形遮罩，并提亮这一区域，如图 11-47 所示。随后，创建一个外部节点，即 08 号节点，用于压暗画面其余部分的曝光，从而让光的形状更为凸显，使画面的明暗对比更为鲜明。

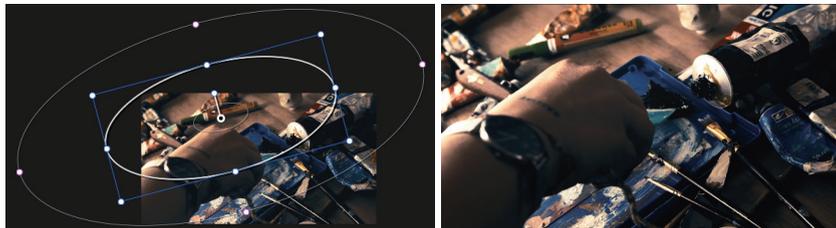


图 11-47

在 09 号节点，通过 RGB 混合器来增强橙色和蓝色的表现力，使其更加鲜艳且富有活力。同时，这一步骤还有助于统一画面的整体色调，如图 11-48 所示。

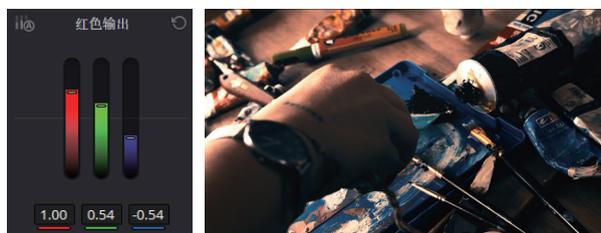


图 11-48

如果饱和度过高，不必担心，可以通过调整饱和度曲线来适当降低高饱和区域的饱和度，从而使画面更加耐看，如图 11-49 所示。

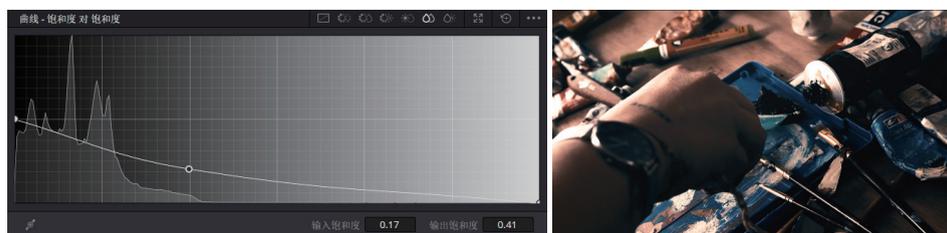


图 11-49

最后，应用一个柔和的对比度调整，以确保画面更加舒适自然。这样一来，高光部分不会显得过于刺眼，而暗部也不会显得过于昏暗，如图 11-50 所示。

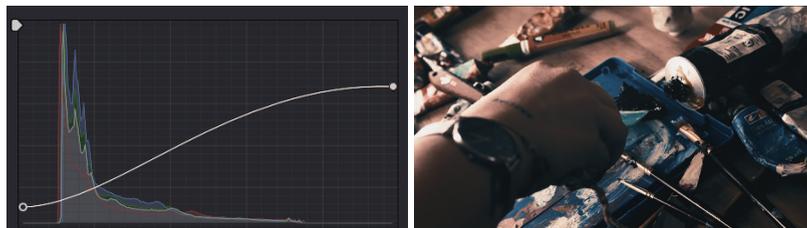


图 11-50

以上就是一个完整的综合影像风格 LUT 在 LOG 模式影片中的应用流程。如果处理的是 Rec.709 色彩空间的影片，只需在 LUT 节点之前添加一个色彩空间转换节点（如 05 号节点），其余操作步骤保持不变，如图 11-51 所示。