

メディア表現III 5.カラーグレーディング

目次

1. カラーコレクション

i. スキントーン

ii. Lumetriスコープの見方

iii. カラーコレクションで大切なこと

2. カラーグレーディング

i. クリエイティブ Look(Lumetriカラー)

ii. カーブ(Lumetriカラー)

iii. カラーホイールとカラーマッチ(Lumetriカラー)

iv. HSLセカンダリ(Lumetriカラー)

v. ビネット(Lumetriカラー)

3. フィルムグレイン

4. シネマティック

前回のおさらい

- ホワイトバランス
- カラーコレクション・カラーグレーディングの違い
- RGB・YUVデータ
- Lumetriスコープ
- Lumetriカラー
- カラーコレクション
 - 基本補正

カラーコレクション

スキントーン

スキントーンとは

肌色は映像を作成する上で非常に重要なものです。

ベクトルスコープYUVをよく見ると、中心から左斜め上に線が書いてあります。

これはスキントーンと言って、不思議なことに黒人であろうと白人であろうと、肌色がこの線にのっていれば、正しく補正されていることになります。

ダウンロードしよう

肌色の修正

からサンプルファイルをダウンロードして、色補正をやってみよう

やってみよう

1. 新規調整レイヤーを作成し、V3に二つのクリップにまたがるようにおく
2. 基本補正のホワイトバランスのスポイトで黒人のシャツの襟あたりをクリック
3. 1.mp4を選択して、エフェクトコントロール・不透明度から四角をクリック
4. 額に合わせて、ベクトルスコープYUVが左上のラインと重なっていることを確認。
5. Emily.mp3でも同じことをしてスキントーンが正しいことを確認しよう。
6. 二つの不透明度のfxを外してマスクを外す
7. 彩度をいじると、外側に広がっていくことを確認しよう
8. ライトをいじっても、ベクトルスコープYUVの方向の分布は変わらないことに注意。輝度にしか影響しないことを確認しよう。

調整レイヤーについて

今回は、二つのクリップが同じ条件で撮影されていたようなので、二つにまたがるように調整レイヤーを配置してみました。

場合によってはクリップごとにカラーコレクションをする必要があります。

スキントーンがずれている場合

今回はスポイトで白を取ることで、うまく補正ができた。
これでできない場合には、

- 色温度
- 色被り補正

を使って、線に合わせて調整しよう

Lumetriスコープの見方

ベクトルスコープYUV

- 左上の線が肌色
- 六角形に近づくと彩度がキツくなる

パレード・波形

- 左に0から100の数値があり、この範囲を超えると白つぶれ、黒つぶれが起きる

カラーコレクションで大切なこと

- 人の目は当てにならない
- 部屋などの環境・モニタの明るさによっても見え方が変わる
- Lumetriスコープを使って客観的に色補正を行おう

カラーグレーディング

カラーグレーディングとは

前回も紹介しましたが、「映像に色彩の補正を加えることで、作品に臨場感や雰囲気を出し、完成イメージに近づける工程」です。

正解は？

輝度や彩度がLumetriスコープで見て適切な範囲に入っていれば、正解はありません。

より、クリエイティブな作業と言えるでしょう。

ただし、簡単に全てを台無しにすることもできます。

よって、いろんな映像を見て、「この色の感じ素敵だ」などと感じて、真似てみるのが第一歩だと思います。

準備

そのまま調整レイヤーに操作して行ってもいいけれども、カラーグレーディング用の調整レイヤーをV4に配置しましょう。

その方が、カラーグレーディングの結果がわかりやすいので

クリエイティブ Look(Lumetriカラー)

一番簡単にカラーグレーディングする方法はLookを選択することです。

1. クリエイティブをクリックしてから、「ウィンドウ」 - 「フレームの最大化」
2. 左右の矢印で好きな質感を選ぶ
3. 画像をクリックで適応
4. 「ウィンドウ」 - 「フレームサイズを戻す」
5. 「強さ」を調整

プリセットは割と強めに設定されているので、強さを弱める方向で調整するのが良いでしょう。

Lookについて

- カラーコレクションされていることを前提に作成されているため、カラーコレクションが正しくされていないと、変な色になってしまう
- Lookは無料/有料で配布されている。「premiere look free」などとしてググることで様々なLookを追加することが可能

カーブ(Lumetriカラー)

より細かく調整するためにカーブを用いることができます。

- 全体の輝度
- R,G,Bそれぞれの輝度

をコントロールすることができます。

1. コントロールポイントをクリックして作成
2. 上下して明るさを決める

不要なコントロールポイントはダブルクリックで削除できます。

トーンカーブの見方

- 横軸が入力
- 縦軸が出力

となっています。

よくわからない場合には、すでにある2点を上下・左右に触ってみましょう。

コントラストの調整

- 左から1/4あたりを下げて
- 右から1/4あたりを上げる

S字型にカーブを作成することで、コントラストの調整ができます。

カラーホイールとカラーマッチ(Lumetriカラー)

AIの機能を使うのがカラーマッチです。

1. 比較表示をクリックして
2. シーケンスの色のサンプルとなるところを選択して
3. 一致を適用

で、AI的な色の一致を試みるようです。

カラーホイール

色の明るさによって

- シャドウ
- ミッドトーン
- ハイライト

と3段階に分かれています。

シャドウは水色に、ミッドトーンをオレンジに、等と調整することができます。
色をいじると輝度も変わるため、左のスライダーで調整できます。

ティールアンドオレンジ

ハリウッドで人気のあるカラーグレーディングで

- ティール(青緑)とオレンジは補色関係にあり
- シャドウにティール、ミッドトーンにオレンジを付加することにより
- ミッドトーンとシャドウが分離され
- 背景と主題が分離される

という効果があります。肌色はミッドトーンのため、主題(人物)がより引き立つ効果があります。

触ってみましょう。

HSLセカンダリ(Lumetriカラー)

特定の色をキーで選んで、その部分の色に変更を加えることができます。

このサンプルだとやりづらいので、カラーバーで試してみましょう。

ビネット(Lumetriカラー)

「ケラレ」などと言いますが、カメラの周辺を暗くすることができます。

フィルムグレイン

フィルムの原理

デジタル化される前には映像はフィルムで撮影していました。

記録媒体であるフィルムに塗布された感光材が光や影によって反応して映像を記録していました。

感光剤の粒子の大きさにはムラがあり、ある意味ノイズ要素であったわけです。

デジタル化により、このようなノイズが無くなりましたが、フィルムのような質感を再現するためにはあえて、このノイズを再現する必要があります。

WHEN and WHY you should use FILM GRAIN in your videos (and FREE Film Grain Overlays!)

シネマティック

映画的な映像表現を「シネマティック」と呼んだりします。

全ての映像がシネマティックであるべきだとは思いません。が、雰囲気を作るには色だけでなく色々な要素を考えなくてははいけません。

シネマティックな技術的な要素

- カラーグレーディング
- フィルムグレイン
- 24fps
- アスペクト比(21:9)
- 被写界深度(ボケ)

まとめ

撮影時に正しく撮影することが基本ですが、
カラーコレクションを行うことによって、色補正ができます。
カラーグレーディングを行うことで、より効果的な表現ができます。

雰囲気を出す方法には色以外にも様々な要素がありますが、まずは色からコントロールして、より良い作品づくりに役立ててください。

小レポート

映像における色の表現について考えることを400字程度でまとめ、manabaより提出せよ。