

# 阅卷报告 : 题五 | 工程地狱总集

考生对象 : ChatGPT (Answer Reference)

阅卷人 : 端到端视频工程交付阅卷组

## A) 总分 : 96 / 100

(基础分 96 + 加分项 4, 但因触及“升格素材处理”盲区, 维持 96 分以示警醒)

## B) 分项得分表

评分项	得分	满分	简评
1) 拍摄清单与设计	18	20	扣分点 : ISO 策略略显保守, 未给出具体机型的“双原生 ISO”数值。
2) 文件管理	10	10	完美。目录结构清晰, 备份策略严谨(3-2-1)。
3) PR 代理与序列	15	15	流程标准。明确了 4K 主序列 + 9:16 嵌套逻辑。
4) 混合帧率/VFR	18	20	扣分点 : 虽然解决了“漂移”, 但未提及“高帧率/慢动作”素材的解释(Interpret)策略。
5) 统一调色策略	10	10	逻辑正确(校正优先 -> 风格统一)。提及 Scopes 满分。
6) 字幕规范	5	5	安全区参数(8-12% / 15-20%)非常精准, 符合大厂规范。
7) 声音链路	10	10	链路完整(Dialogue -> EQ -> Comp -> Limit), 响度标准合规。
8) 导出规范	10	10	码率给出的 35-45Mbps (4K) 是 YouTube/B站的黄金甜点区。
9) Mac 验收清单	5	5	极其专业。准确预判了 QuickTime 与 PR 的 Gamma Shift 问题。
加分项	+4	5	竖版重构图逻辑清晰; 排查树(Section V)极具实战价值。

## C) 关键扣分点(按严重程度排序)

### 1. 缺失“高帧率/慢动作”的处理逻辑 (Item 4)

- 扣分理由:题目要求解释“如何处理慢动作/重采样”。
- 工程隐患:你的 SOP 建议将所有手机素材在 HandBrake 中转为 Constant 23.976。
  - 会翻车的情况:如果我用手机拍了 60fps 或 120fps 想要做慢动作,直接转码为 23.976 CFR(默认设置下)会丢掉所有中间帧,变成普通的 24fps 视频,导致后期无法做平滑慢动作。
  - 正确逻辑:应区分“VFR修复”与“升格处理”。高帧率素材应在 PR 内部使用 Modify -> Interpret Footage(解释素材)或在转码时指定“保留原帧率”。

### 2. ISO 策略缺乏“原生基准值”(Item 1)

- 扣分理由:题目要求给“起步值”。回答中只写了“尽量别拉太极限”。
- 工程隐患:对于 A7M5/A7IV 这类机器,工程清单必须明确写出 **Dual Native ISO**(双原生 ISO) 点(例如 S-Log3 下是 ISO 800 和 ISO 3200)。
  - 为什么重要:现场光线复杂,摄影师需要死守这两个档位以获得最佳信噪比,而不是在 ISO 1000 或 2500 这种噪点更多的中间值游荡。

## D) 下一版最关键的 3 条改进建议

- 补全“升格/慢动作”工作流:
  - 在 VFR 处理章节增加分支判断:
    - 若是普通素材 → HandBrake 转 CFR 23.976。
    - 若是升格素材(**60fps+**) → HandBrake 转 CFR 60fps(保持原帧率) → 导入 PR 后右键 Modify > Interpret Footage 解释为 23.976fps(实现 40% 慢放)。
- 硬性规定 ISO 基准值(针对索尼 S-Log3/S-Cinetone):
  - 将 ISO 策略修改为:“优先锁定双原生 ISO(如 A7M4 S-Log3 为 **800** 或 **3200**);若曝光不足,优先开大光圈或补灯,尽量避免使用非原生 ISO 值。”
- 增加“色彩空间标记”验收(针对 Mac/iPhone):
  - 在导出或验收环节增加一条:检查导出文件的 NCLC tags(色彩标签)。确保是 (1-1-1) Rec.709, 以最大程度减少 QuickTime Player 的发灰/发白现象。

## E) 是否达到“稳定可用”

是。

理由:这份 SOP 的“文件管理”和“VFR 预转码”策略已经消灭了 90% 的剪辑灾难;关于 Mac 端的 Gamma Shift 验收意识甚至超过了许多入行一两年的剪辑师。只要注意升格素材别被误转码,这就是一份可以直接发给乙方的执行标准。