

题四 | S-Log3 高反差与双交付阅卷报告

A) 总分: 92 / 100

B) 分项得分表

考核项	满分	得分	简评
1) 拍摄端: 曝光与斑马纹	25	21	扣分点: S-Log3 肤色斑马纹阈值设为 60 ± 5 存在严重过曝/高光溢出风险(详见下方)。
2) 白平衡策略	10	10	策略稳健, 考虑到树荫偏绿的 Tint 漂移修正, 满分。
3) 对焦与镜头语言	5	5	10秒特写与环境的对焦区分清晰, 逻辑正确。
4) PR调色链路	25	25	“三段式”结构(校正-LUT-风格)教科书级标准, 完全符合工程化要求。
5) Scopes验证	15	15	肤色线验证与波形图读数方法明确, 无可挑剔。
6) 双交付重构图	10	10	涵盖前期构图预埋与后期 Auto Reframe/手动关键帧, 方案完整。
7) 导出规范	5	4	扣分点: IG Reels 交付缺失“App端设置”这一关键防压缩步骤。
8) Mac跨应用验收	5	2	扣分点: 对 Mac 色彩差异的解释正确, 但“手动压暗部”属于“补救”而非“解决”, 缺乏元数据(Metadata)层面的工程化认知。

C) 关键扣分点(按严重程度排序)

1. S-Log3 肤色曝光阈值极高风险 (-4分)
- 缺了什么/错了什么: 你建议 Zebra 2(肤色)设为 60 ± 5 。

○ 为什么翻车: 根据 Sony 官方白皮书, S-Log3 的 90%反射率(白纸) 仅为 61 IRE。你让肤色(通常 41-52 IRE)落在 60-65 IRE, 相当于把人脸曝光成了白纸亮度。虽然这符合“向右曝光(ETTR)”抑制噪点的逻辑, 但在***正午高反差***题目场景下, 这会耗尽人脸高光区的动态范围, 导致额头、鼻尖出油处直接出现不可挽回的平顶(Clipping)或肤色断层。新手按此操作极易过曝。

2. **Mac** 差异解决手段缺乏“工程化”根源控制(-3分)

- 缺了什么/错了什么:你提出了“手动压 Shadow”来迎合 QuickTime, 这是“手艺人”的补救, 不是“工程师”的解决。
- 为什么翻车:Mac 变灰的根源是 NCLC 色彩标签(1-1-1 vs 1-2-1)。仅仅在调色层压暗部, 虽然在本机 QuickTime 看着对了, 但上传到某些支持正确色彩管理的浏览器或安卓端时, 可能会导致画面双重过暗。专业的做法应包含对导出 NCLC tags 的管理(或至少提及 Gamma Compensation LUT 导出法)。

3. **IG Reels** 交付链最后一步缺失(-1分)

- 缺了什么:未提及 Instagram App 内的“上传最高质量(Upload at Highest Quality)”开关。
- 为什么翻车:无论你导出的 H.264 码率控制得多好, 如果不手动开启此开关, IG 服务器会强制进行二次高损压缩, 导致原本干净的 Log 流程前功尽弃, 变成马赛克。

D) 下一版最关键的 3 条改进建议

1. 修正 S-Log3 肤色斑马纹策略(修正参数)

- 将 Zebra 2 阈值下调至 **50-55**(ETTR 激进策略)或 **45-50**(保守安全策略)。绝不要在正午高反差环境下建议 **60+** 的肤色基准, 除非你明确搭配强大的 ND 滤镜并强调是“高风险 ETTR”。

2. 引入 NCLC Tags 或 **Gamma** 补偿导出(补全流程)

- 在“Mac 差异”一节补充:若追求严格一致, 应在导出时确认色彩元数据标签为 Rec.709 (Gamma 2.4) 也就是 NCLC 1-2-1;或使用官方的 QT Gamma Compensation LUT 进行导出, 而不是手动凭感觉压暗部。

3. 增加移动端 **App** 上传设置(补全验收)

- 在 IG Reels 交付部分增加一行红字强制检查:“手机端上传前必开:设置 -> 账户 -> 数据使用 -> 上传最高质量”。

E) 是否达到“稳定可用”

是。

理由:尽管斑马纹建议偏激进(有风险)且 Mac 解决方案偏“土法”, 但其核心的调色链路(三段式)、曝光保护逻辑(Zebra 1 保高光)以及双交付流程非常扎实, 能够产出 85 分以上的商业可用成片。