

02

Correção de branco

Transcrição

[00:00] Agora que já aprendemos os formatos de vídeo e as formas de analisar takes, vamos para uma parte mais prática, começando a ajustar e corrigir nossas imagens. A correção de cor é diferente da colorização. É primeiro colocada uma correção, em que chegamos o mais próximo do real possível, e depois colorizamos as imagens. Vamos começar com um processo de balanço do branco. Esse processo deve ser feito caso na hora da captação o cinegrafista não tenha prestado atenção ou tenha feito esse balanço de branco de maneira errada.

[00:47] Vou pegar uma imagem para demonstrar para vocês que a temperatura de cor influencia na tonalidade do nosso take. Onde tenho uma imagem com uma temperatura de ambiente na hora da gravação muito baixa, tenho uma imagem avermelhada. E quando tenho uma temperatura muito alta, tenho uma imagem azulada. Isso é equilibrado na hora que você vai gravar. Tem o preset, em que você pode colocar, gerar o balanço, e tem os materiais que já são pré-setados. Tenho vários pré-sets na onda que vão desde imagens mais avermelhadas até onde tenho um kelvin mais alto.

[01:37] Os tons quentes vão de 5.500 para baixo e os tons frios, que vão dos 5.500 para cima. Tenho meus tons mais frios quando tenho uma vela, uma lâmpada convencional, e nos meus takes mais quentes quando estou gravando na luz do dia, em um céu mais nublado. Esse problema também acontece quando estamos gravando no ambiente interno e vamos para o ambiente externo. Quando balanceamos o branco em uma parte interna e saímos com a câmera, ela vai ficar azulada. Se eu faço o processo contrário, ela fica avermelhada.

[02:47] Eu gravei o teatro municipal do Rio de Janeiro, em que tenho um take com a imagem mais azulada, um take normal e uma imagem mais avermelhada. Você pode visualizar isso melhor no meu painel de cores e habilitando o Lumetric Scopes, como eu mostrei no vídeo anterior. No meu último take, tenho o vermelho em destaque. No meio há equilíbrio. E no primeiro o azul é mais forte.

[04:35] Depois que eu coloquei no meu preset de workspace no color, apareceu o Lumetri. Esse painel veio nas versões mais novas. É um painel em que o pessoal do adobe colocou a maioria dos efeitos que eram gerados individualmente dentro de um take agrupados dentro de um painel único, oriundo do light room, o pessoal da fotografia vai conhecer bem esse painel, em que podemos ajustar o branco na minha parte de basic correction. Posso ajustar de forma manual ou pegando o conta gotas.

[06:24] Caso eu queira resetar o que foi feito, clico duas vezes no material, ele volta e tenho minha imagem como estava. Como tenho minha parte azul acima do vermelho e do verde, jogo contra. Se em um vou azular, no outro vou deixar mais avermelhado. Não é um tom forte que jogamos, mas só para ter uma ideia de como mexer na temperatura dele.

[08:00] Quando tenho uma tonalidade, mexo na temperatura, estou mexendo diretamente no azul e no vermelho. E quando mexo na parte de baixo, estou mexendo na tonalidade. Se eu arrasto para o verde, ele diminui o vermelho e o azul ao mesmo tempo. Isso não acontece na captação. Não consigo jogar um tom totalmente esverdeado na imagem, a não ser que eu coloque um filtro.

[09:26] Eu posso também balancear meu branco com outras opções. Posso jogar um curves para balancear ou um levels. Se eu tenho uma imagem avermelhada, tenho que dar um ganho no azul. Lembrando que o curves trabalha da seguinte forma: tenho o preto, a sombra, o meio tom, o highlight e o tom branco. Geralmente dividimos em três partes.

[11:12] Pela visualização, o basic correction não é o final do meu tratamento. Você pode notar que quando joga só na temperatura e na tonalidade, ele não ajusta o take completamente. Se você tirar, ele não está dando um respaldo tão

interessante. Quando você estiver fazendo essa correção, depois de mexer na temperatura, você pode alterar na aba de curves.

[12:40] Vai muito de você parar e olhar. Com a ajuda do vectorscope, você vai ajustando os tons até ter uma precisão maior. Lembrando que essa parte é correção. Você vai chegar até o ponto ideal. Não é colorização. Você só irá ajustar os tons para chegar mais próximo do real. Depois de fazer isso é que você vai para a parte de colorização, que é onde você joga os efeitos.

[13:20] Nas próximas aulas vamos ver como mexer na exposição e diretamente nas cores.