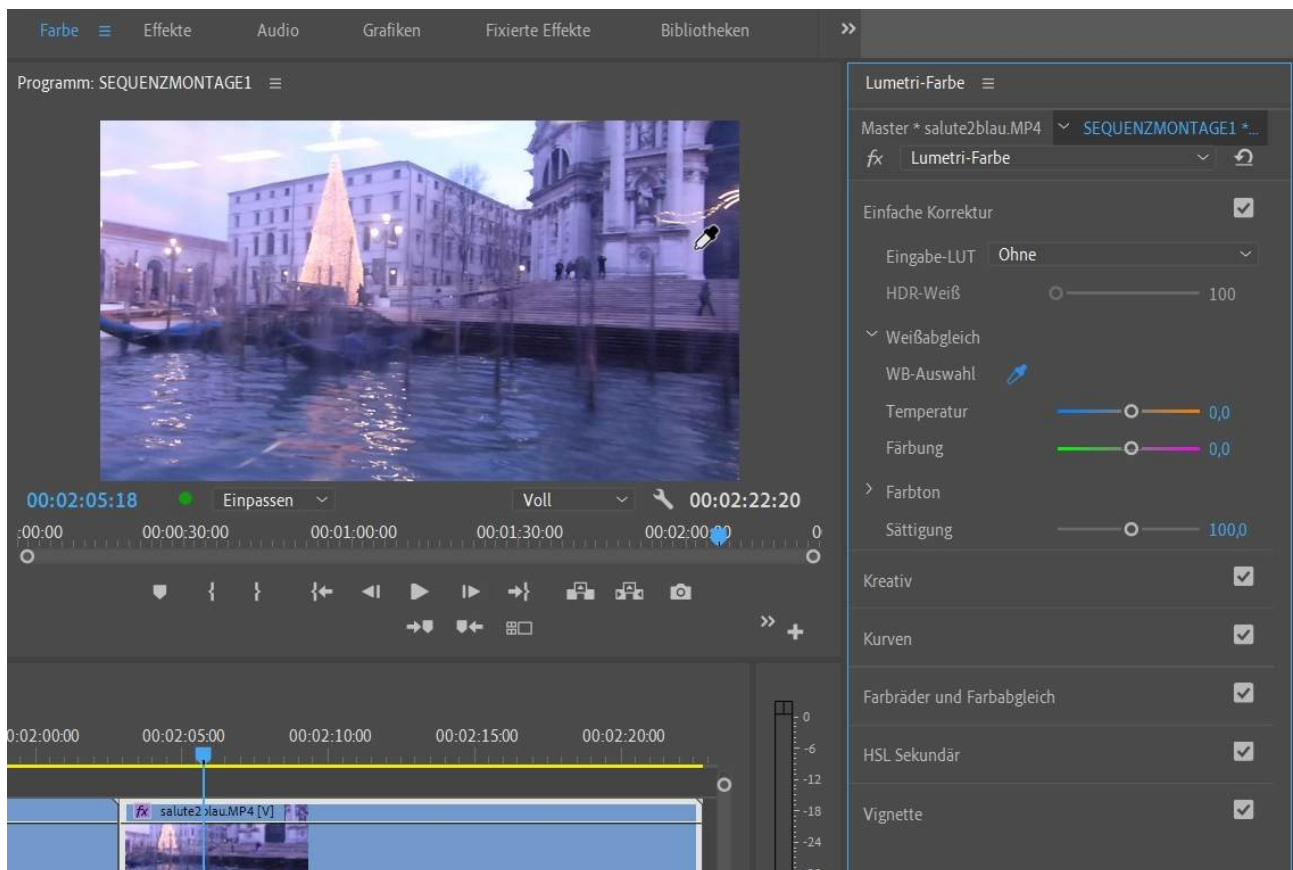


Farbkorrektur in Premiere Pro CC 2019

= Ergänzung zu den Tutorials „Einige Infos zur Farbkorrektur und zu Colorgrading“ und „Premiere Pro CC 2018 - Schnelle Schnittvariante, Lumetri-Farbe, Maskenerstellung

In CC 2019 gab es wichtige Änderungen in der Arbeitsansicht „Farbe“. Die wichtigen Einstellmöglichkeiten unter „Lumetri-Farbe“ sollen hier erklärt werden anhand eines stark gegenlichtigen Clips.

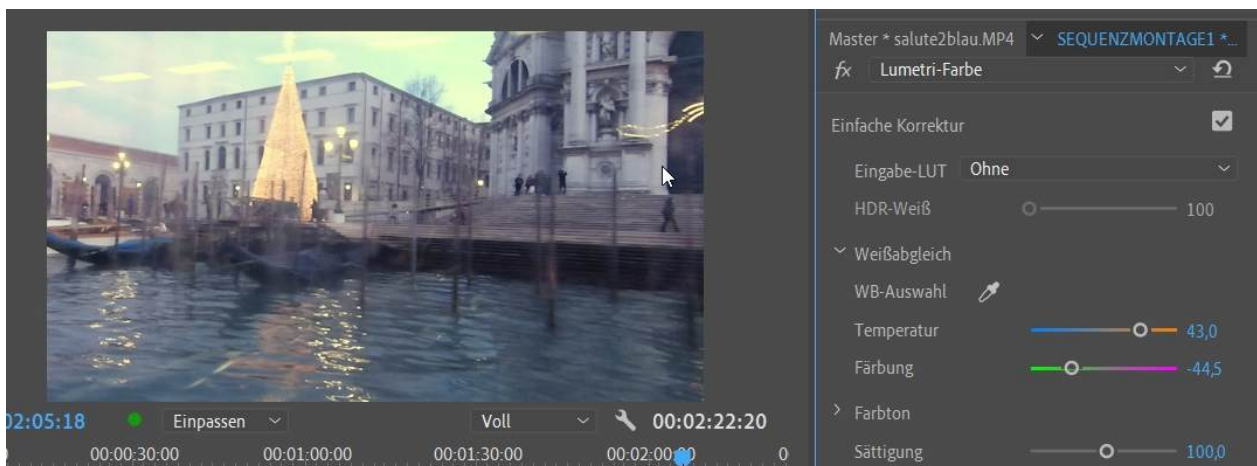
Für die „Einfache Korrektur“ aber vorher ein Clip mit Blaustich:



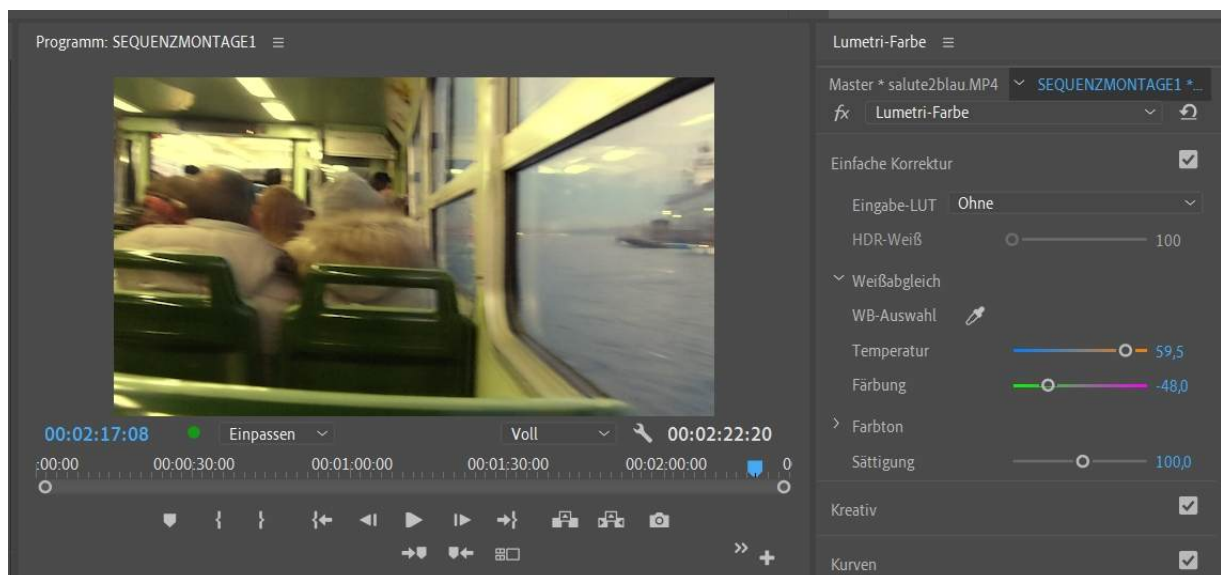
Ein Schwenk aus dem Fenster ins „Blaue“ und zurück ins Boot (dort ist der Weißabgleich der Kamera o. K.):



Die Pipette wird angeklickt und auf ein Detail des blaustichigen Clips geklickt, der normalerweise ziemlich „Weiß“ sein sollte:



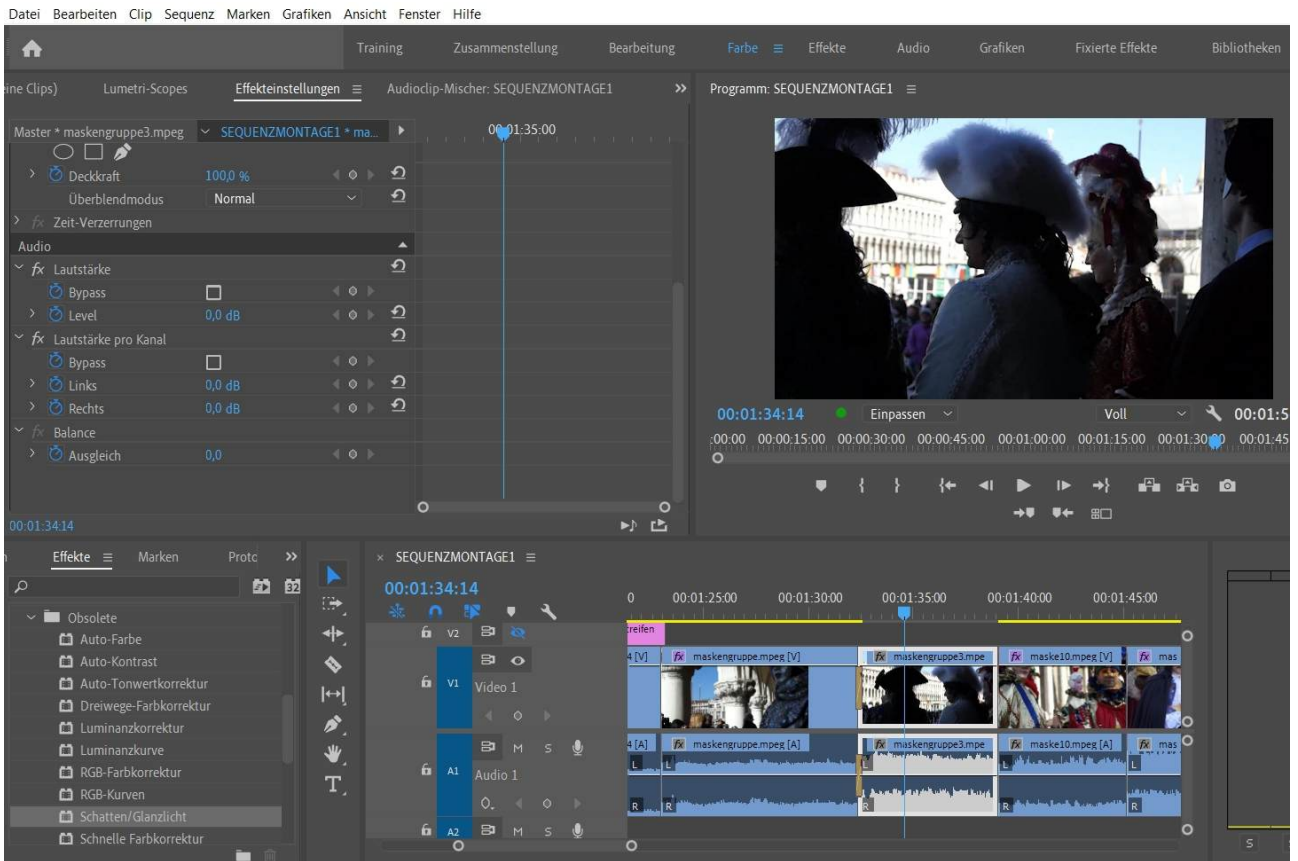
Sofort ändern sich die Regler für Temperatur und Färbung. Der Vergleich:



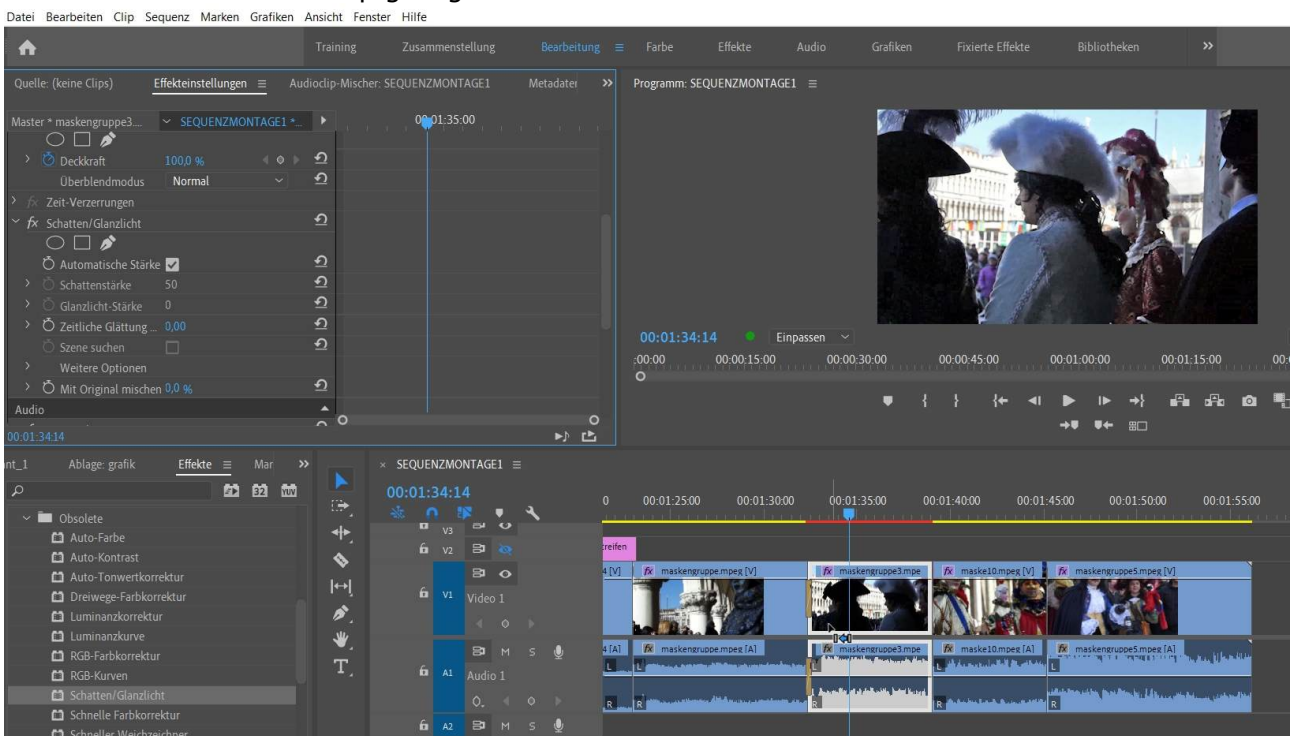
Ich habe noch etwas nachjustiert, außerdem unter „Kreativ“ die Dynamik und die Sättigung erhöht:



Nun zum Gegenlicht-Clip. Zunächst die ideale Variante in früheren Versionen von Premiere Pro: der Effekt „Schatten/Glanzlicht“, zu finden im Ordner „Obsoleto“ in den Videoeffekten:

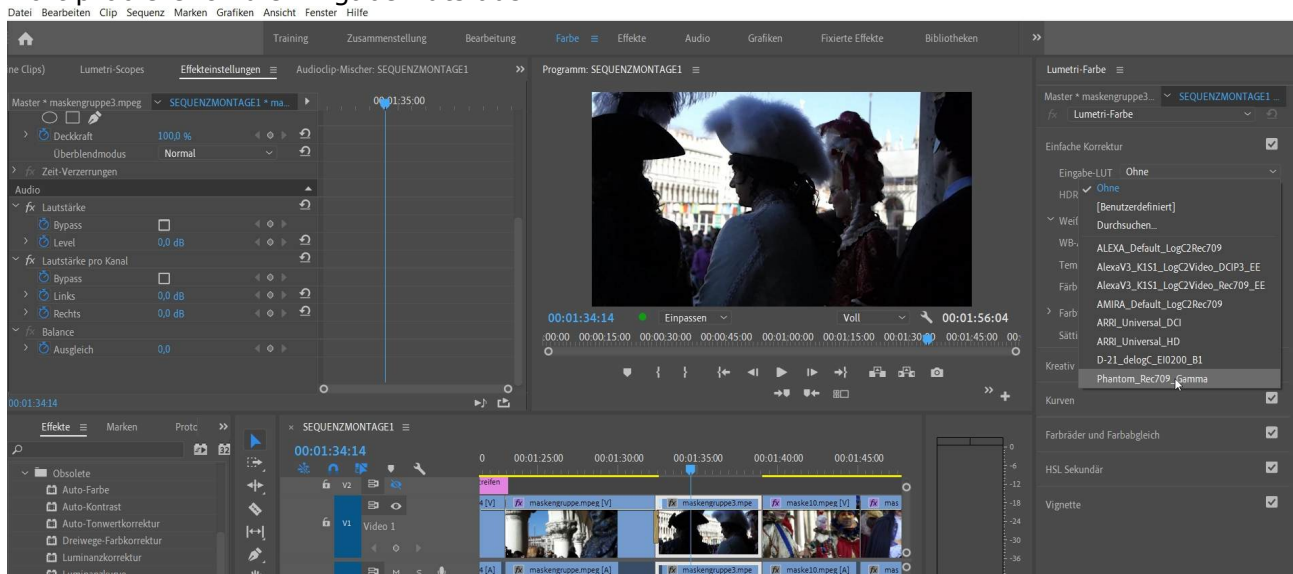


Der Effekt wird auf den Clip gezogen:

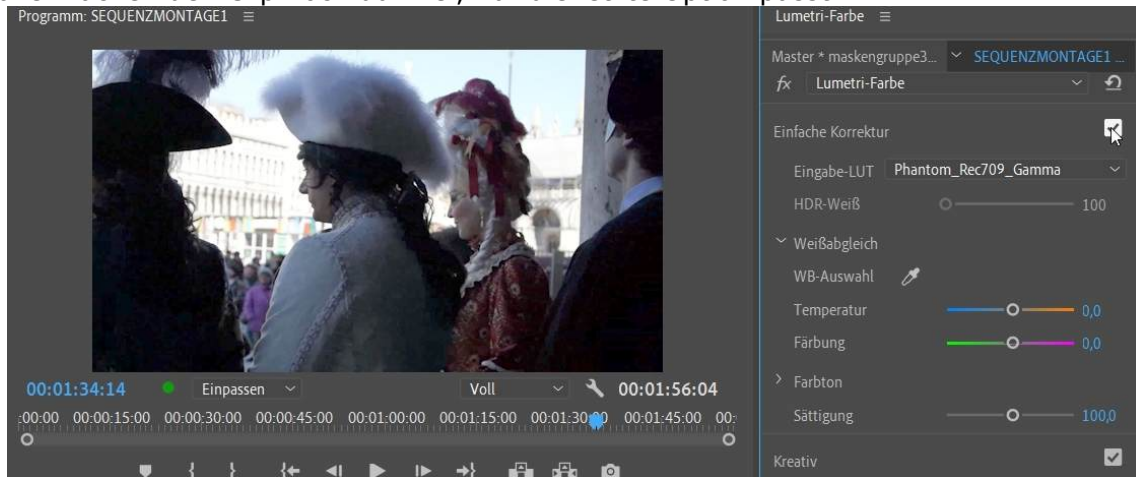


Die Wirkung ist sofort sichtbar, da der Filter eine automatische Voreinstellung hat. Feintuning über „Mit Original mischen“.

Wir schalten in die Arbeitsansicht „Farbe“ und dort in den Bereich „Kreativ“.
Dort probiere ich die Eingabe-Luts aus:

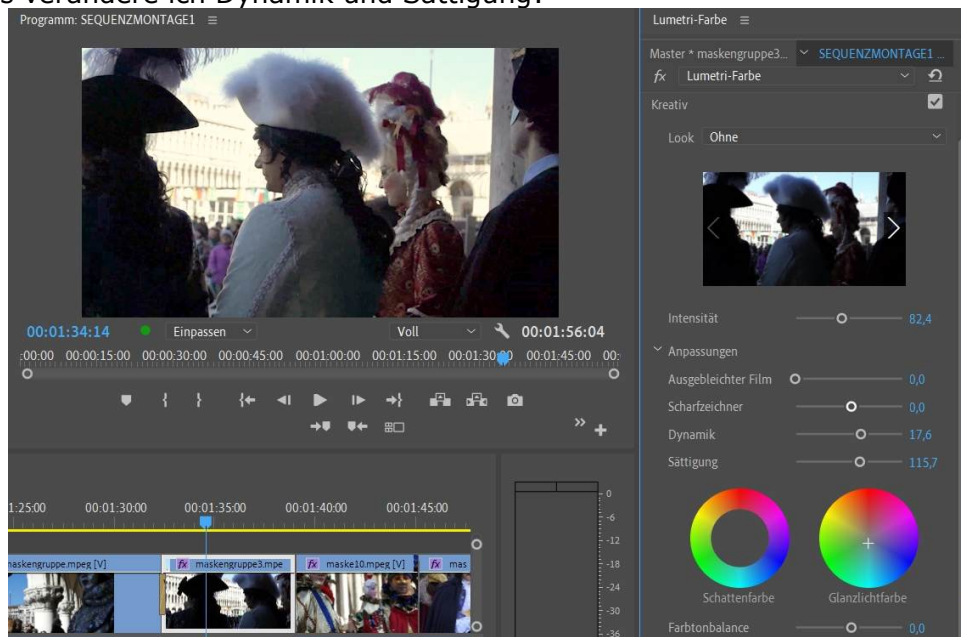


Fast alle machen den Clip noch dunkler, nur die letzte Option passt:

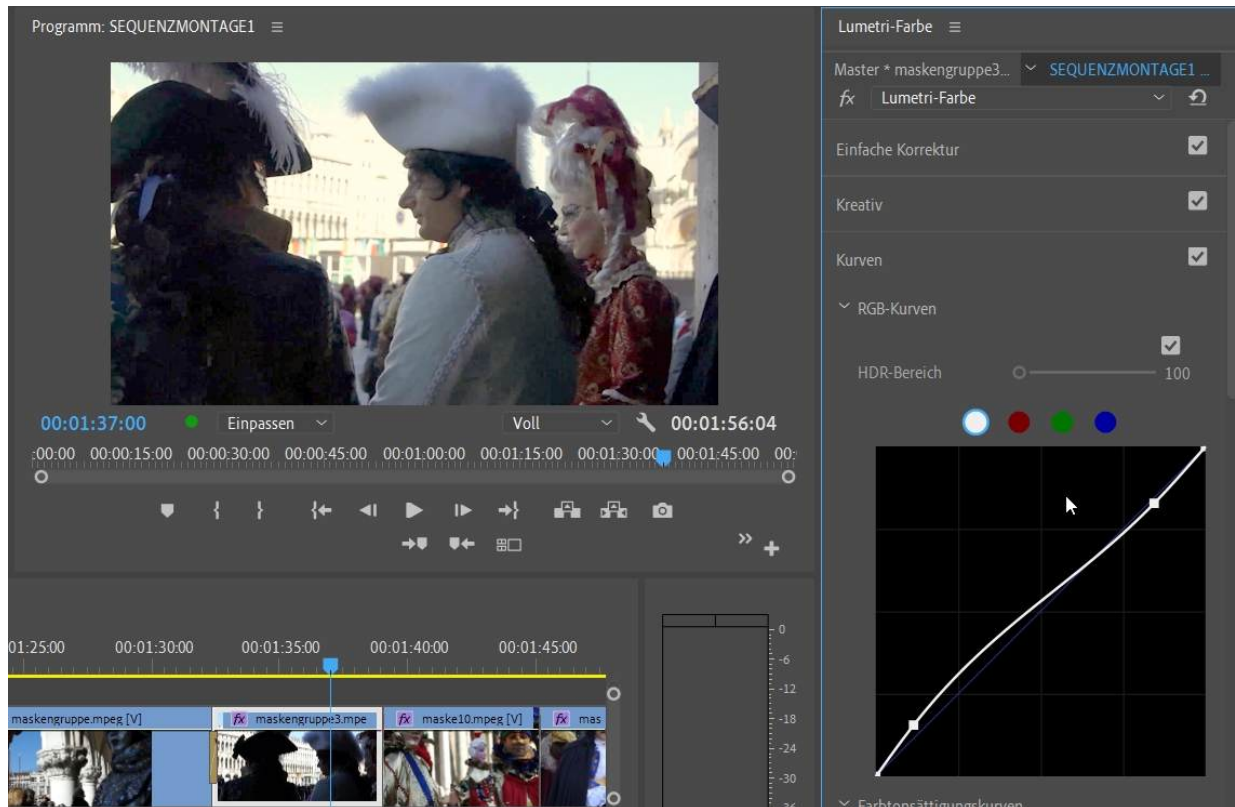


Über das Häkchen rechts kann ich vorher/ nachher anschauen. Ebenso im Effekteinstellungs-Fenster mit dem FX-Button!

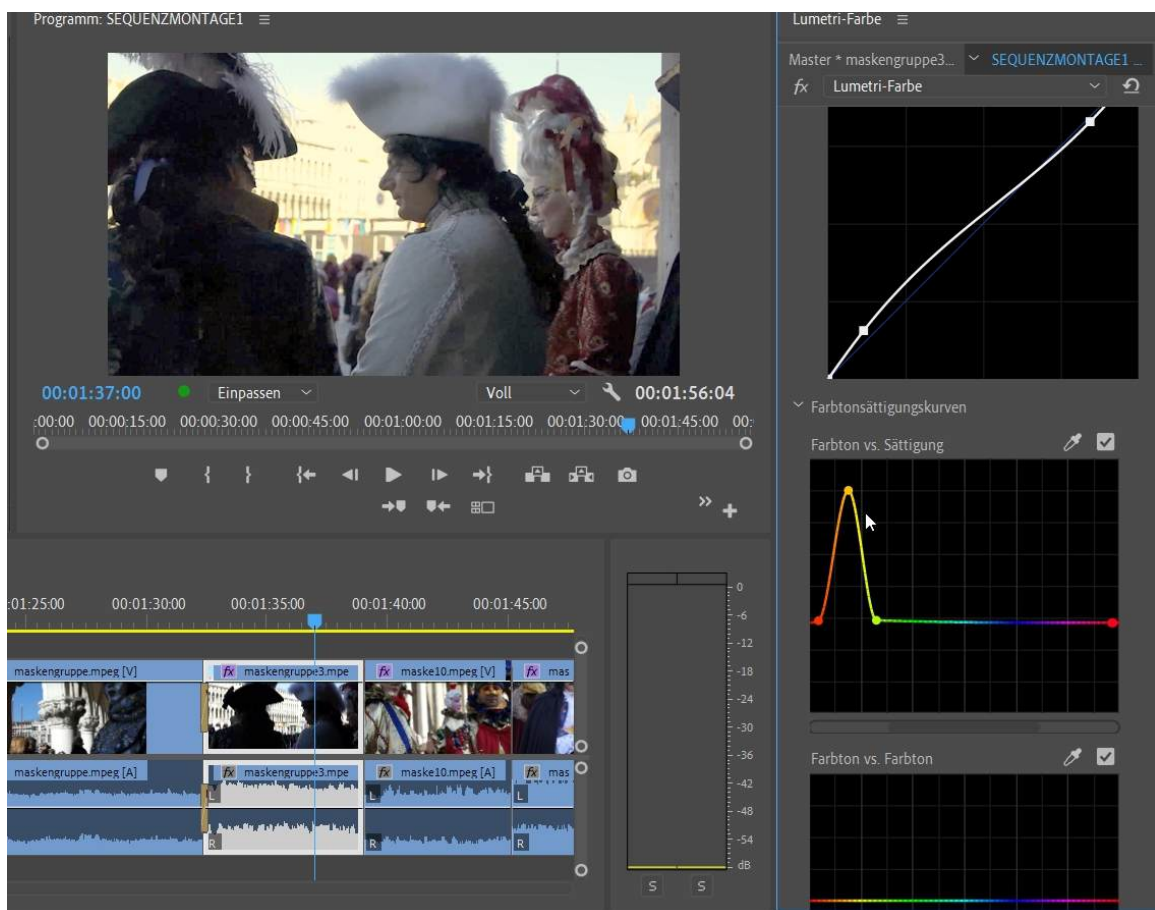
Als nächstes verändere ich Dynamik und Sättigung:



Weiter gehts mit den Kurven. Hier wird in der Luminanzkurve der Schwarzanteil aufgehellt (Schwarz ist links unten), die hellen Bereiche (oben) werden abgedunkelt, damit der Hintergrund nicht an Zeichnung verliert:



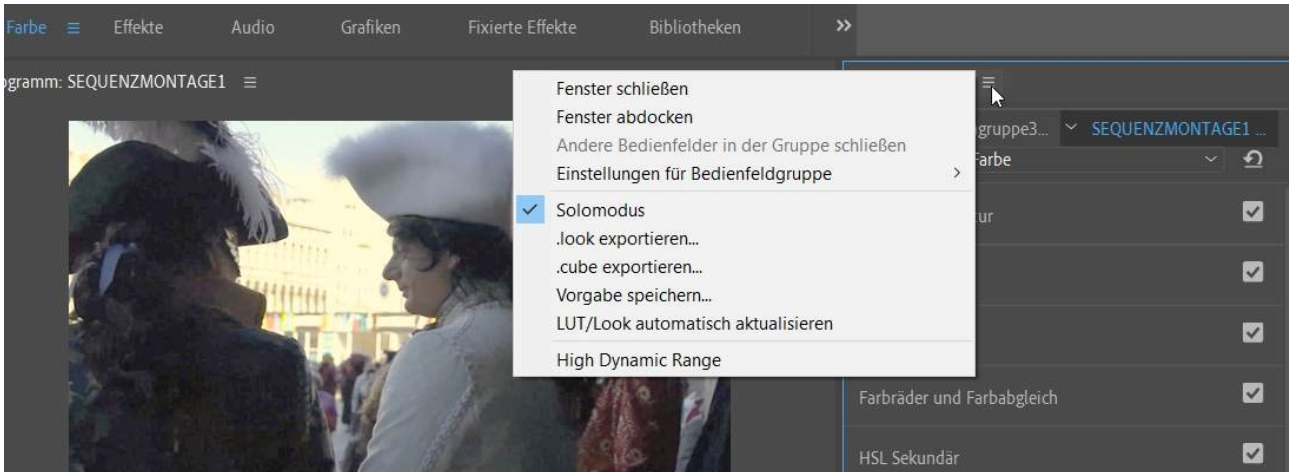
Ein Versuch, Farben zu verbessern - hier über die neuen Farbtönsättigungskurven:



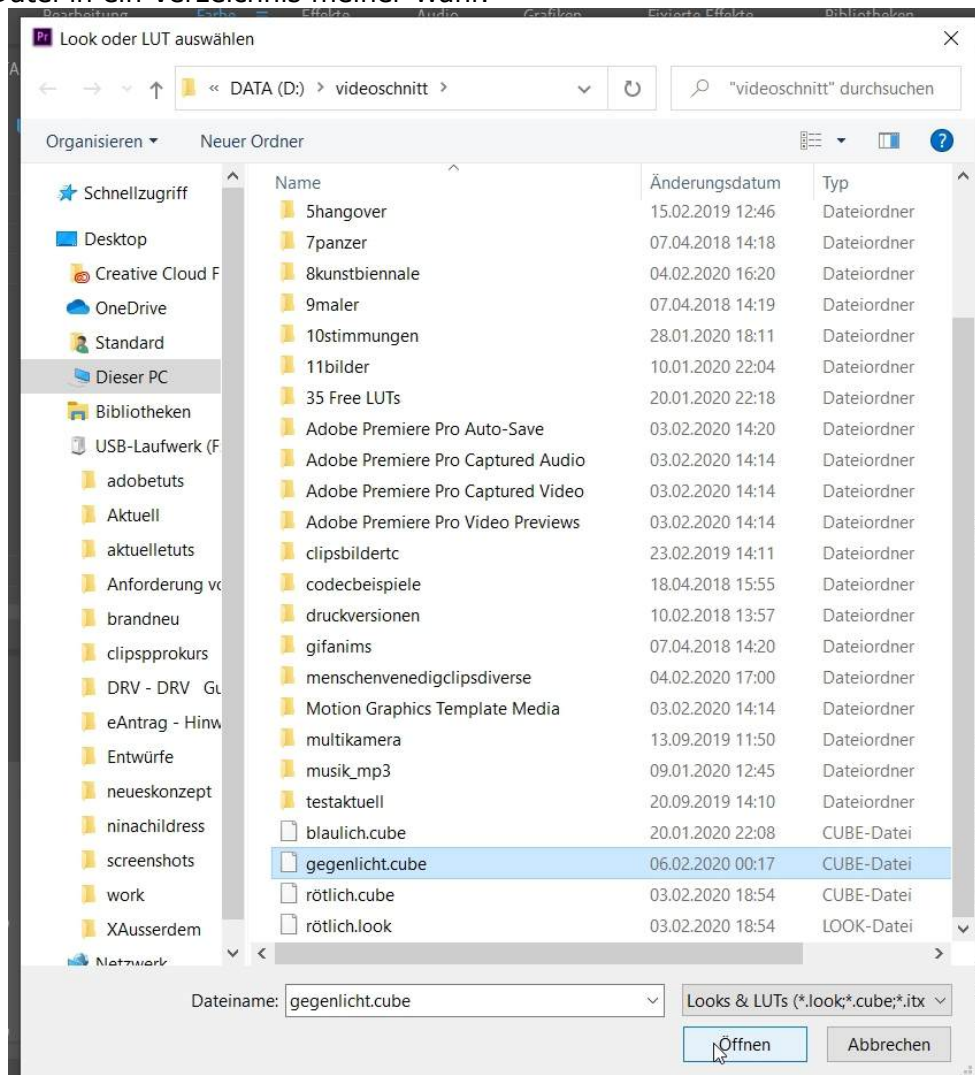
In der Anzeige Farbton vs. Sättigung versuche ich die Sättigung der Gesichtsfarbe zu verstärken. Mit der Pipette ins Gesicht klicken, das wählt schon mal den Farbbereich aus. Ich setzte aber direkt 2 Punkte auf die Linie für den entsprechenden Farbbereich. Jetzt kann ich in der Mitte den Bereich hochziehen und die Gesichtsfarbe „gesunder“ einstellen.

PS: Halte ich STRG gedrückt, nimmt die Pipette einen größeren Bereich. Will ich einen Punkt löschen, wiederum STRG gedrückt halten (am Cursor erscheine „-“) und anklicken.

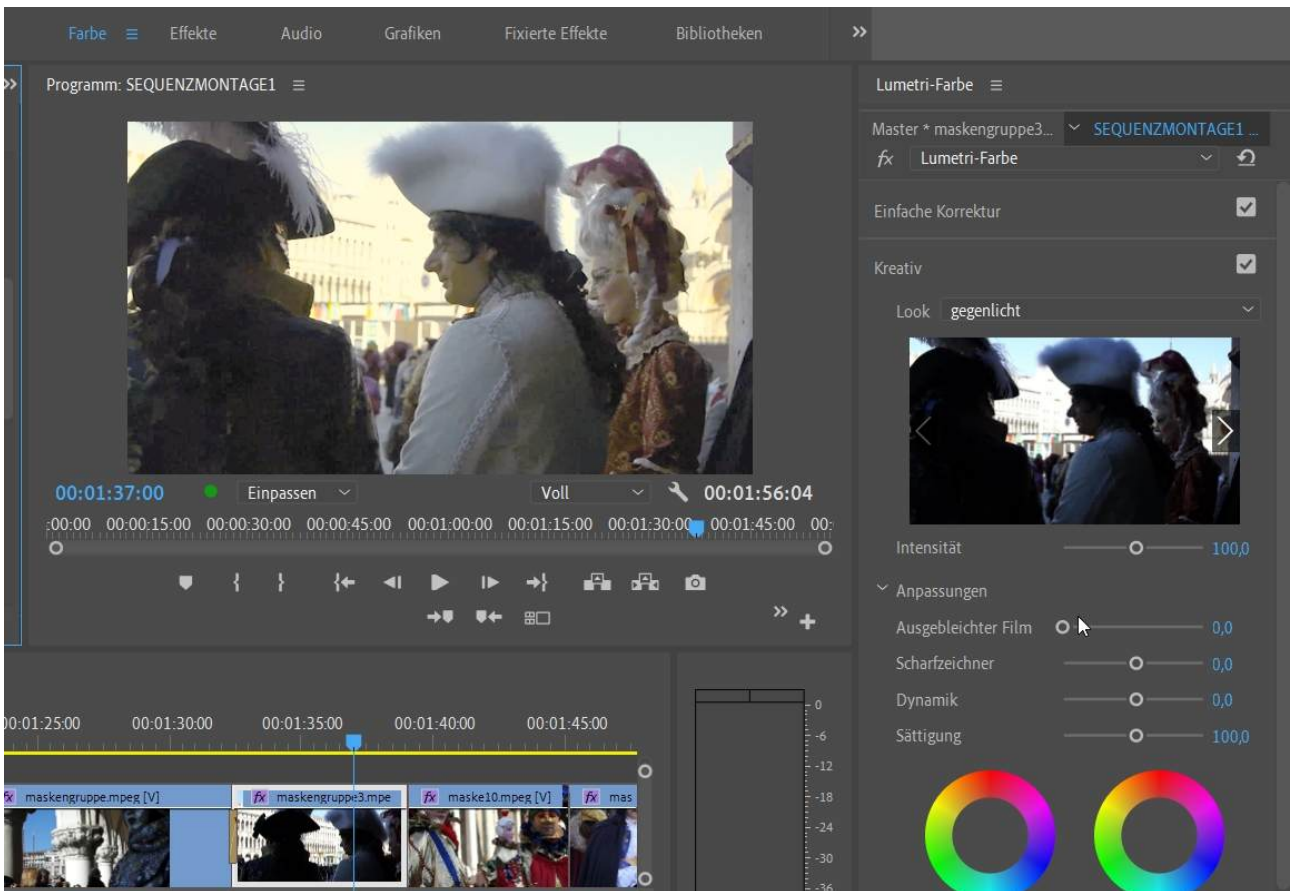
Unsere Farbkorrektur wird nun als neue LUT gespeichert (Klick auf Akkordeon-Button):



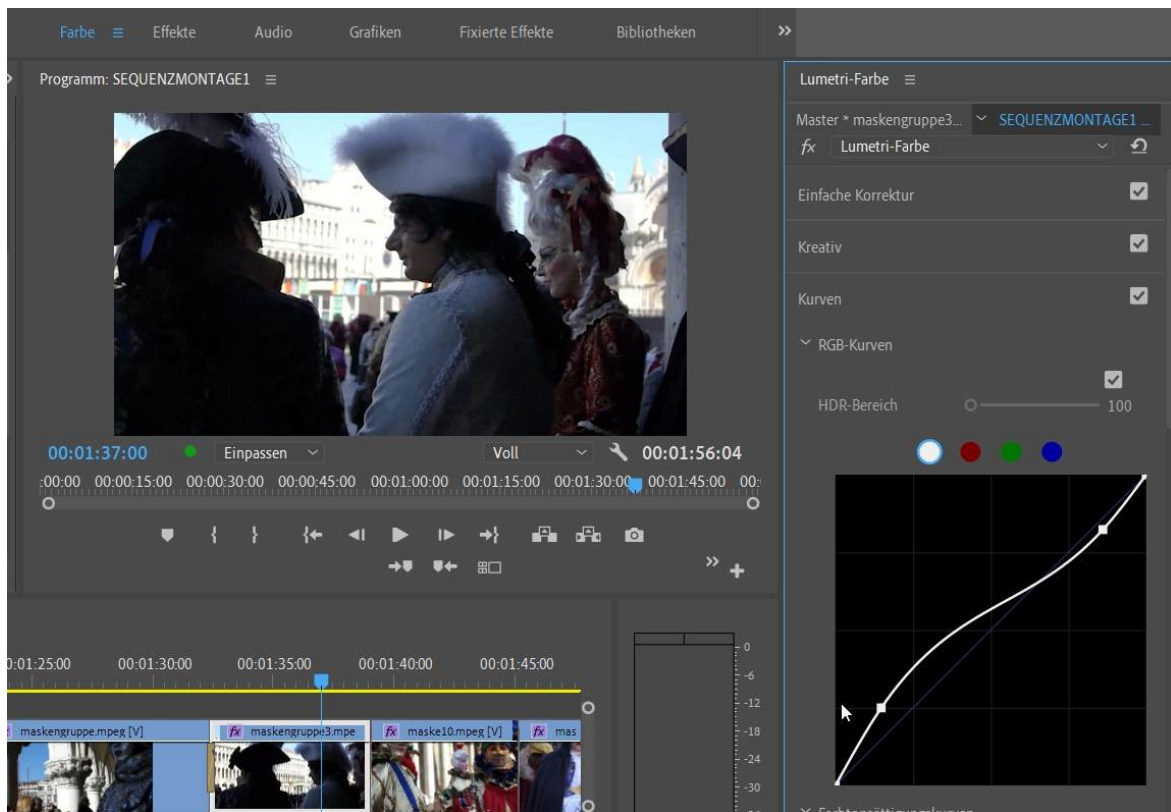
Als .cube-Datei in ein Verzeichnis meiner Wahl:



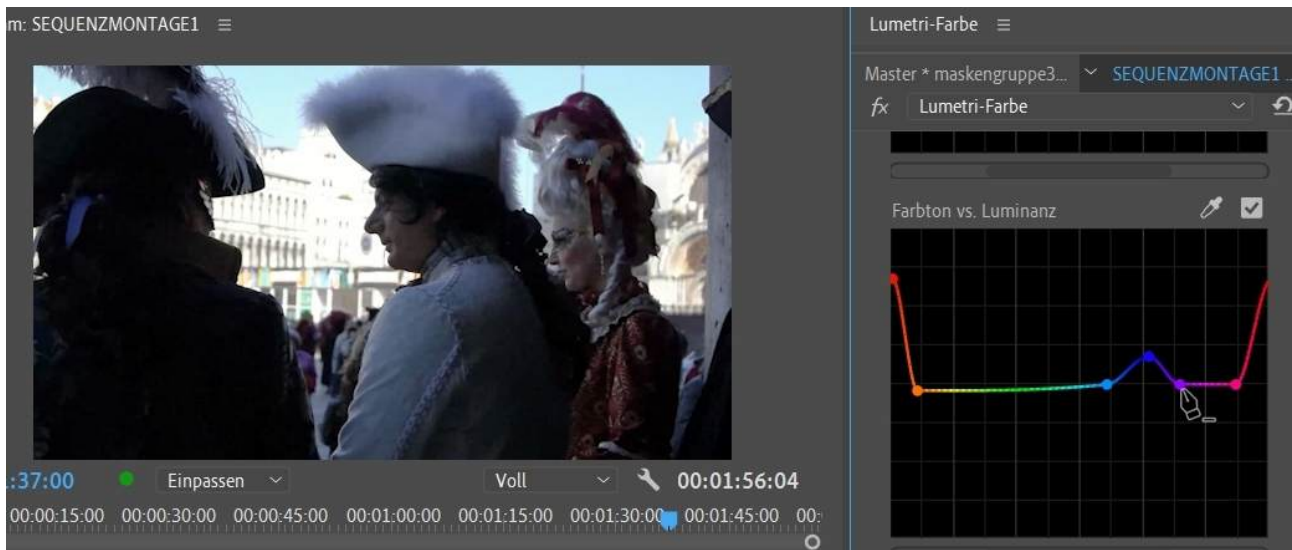
Wenn ich nun alle Lumetri-Einstellungen zurücksetze, kann ich direkt meine Gegenlicht-LUT anwenden:



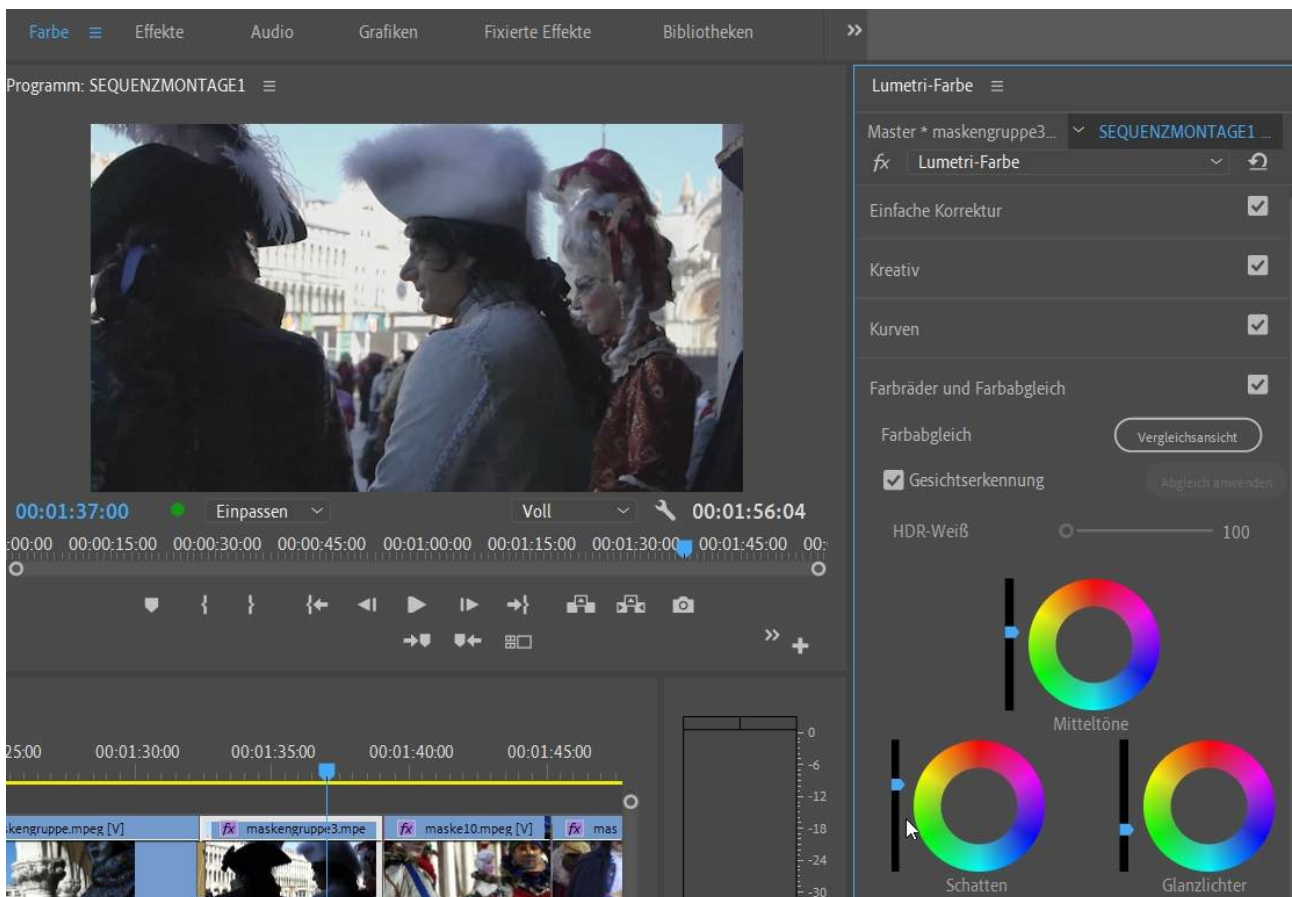
Kniffliger wird das Ganze, wenn wir ohne eine fertige LUT schritt für Schritt die Korrektur durchführen. Erst mal die Kurven:



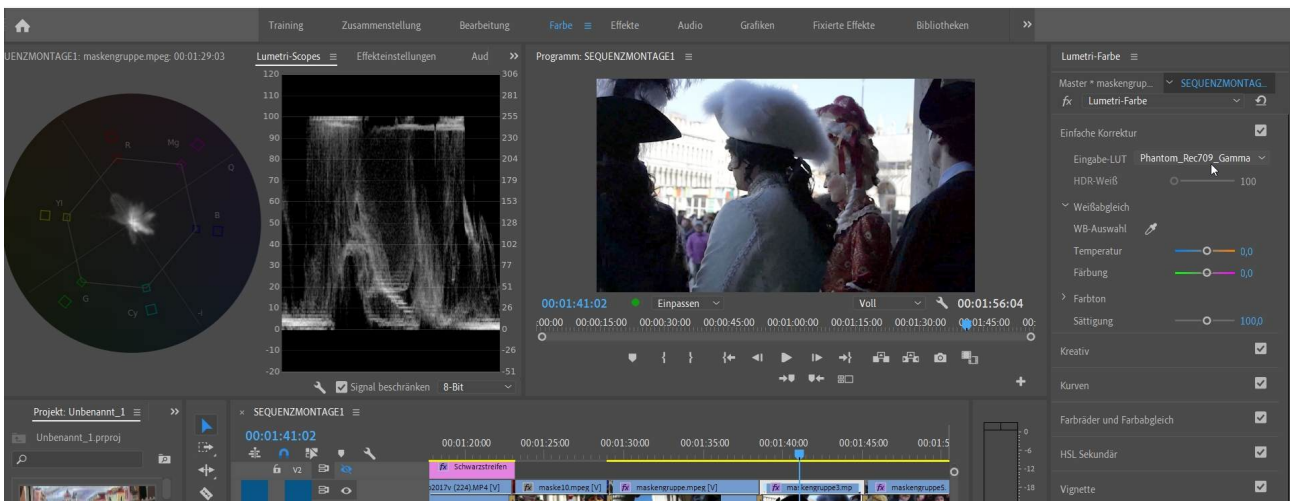
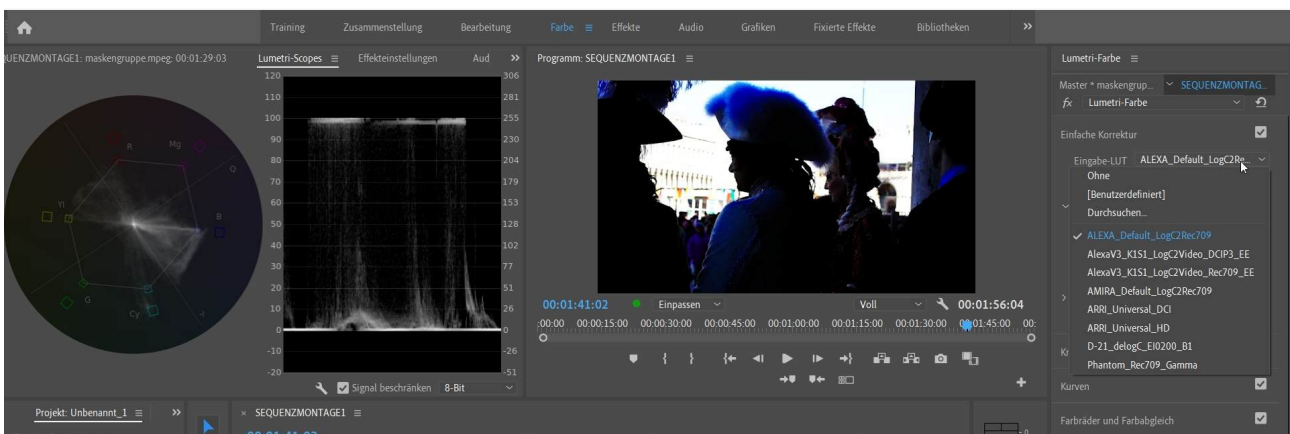
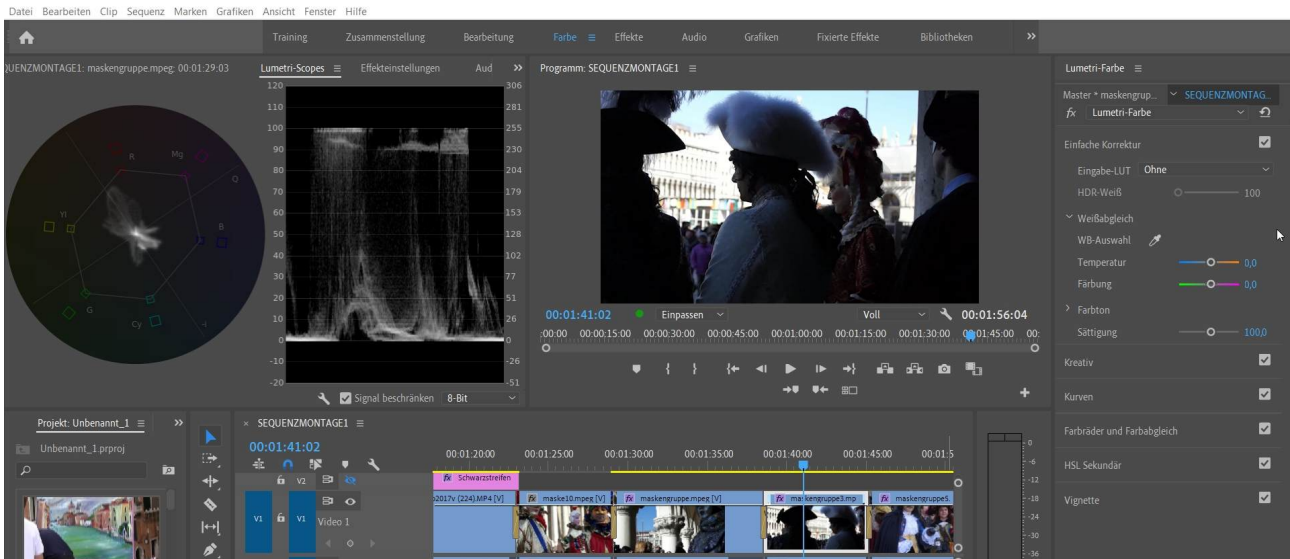
Dann die Farben über die Farbtönsättigungskurve (man kann auch mehrere Farbbereiche einstellen):



Am Schluß die Farbräder, um z. B. die Schattenbereiche aufzuhellen. Das Ergebnis ist hier weitaus subtiler als mit der fertigen LUT. Zwar immer noch zu dunkel, aber schon besser. Farbkorrekturen sollten immer sehr behutsam vorgenommen werden (bei zu krassen Änderungen treten schon mal Verpixelungen auf, also auch bei 100% im Programmmonitor kontrollieren!).



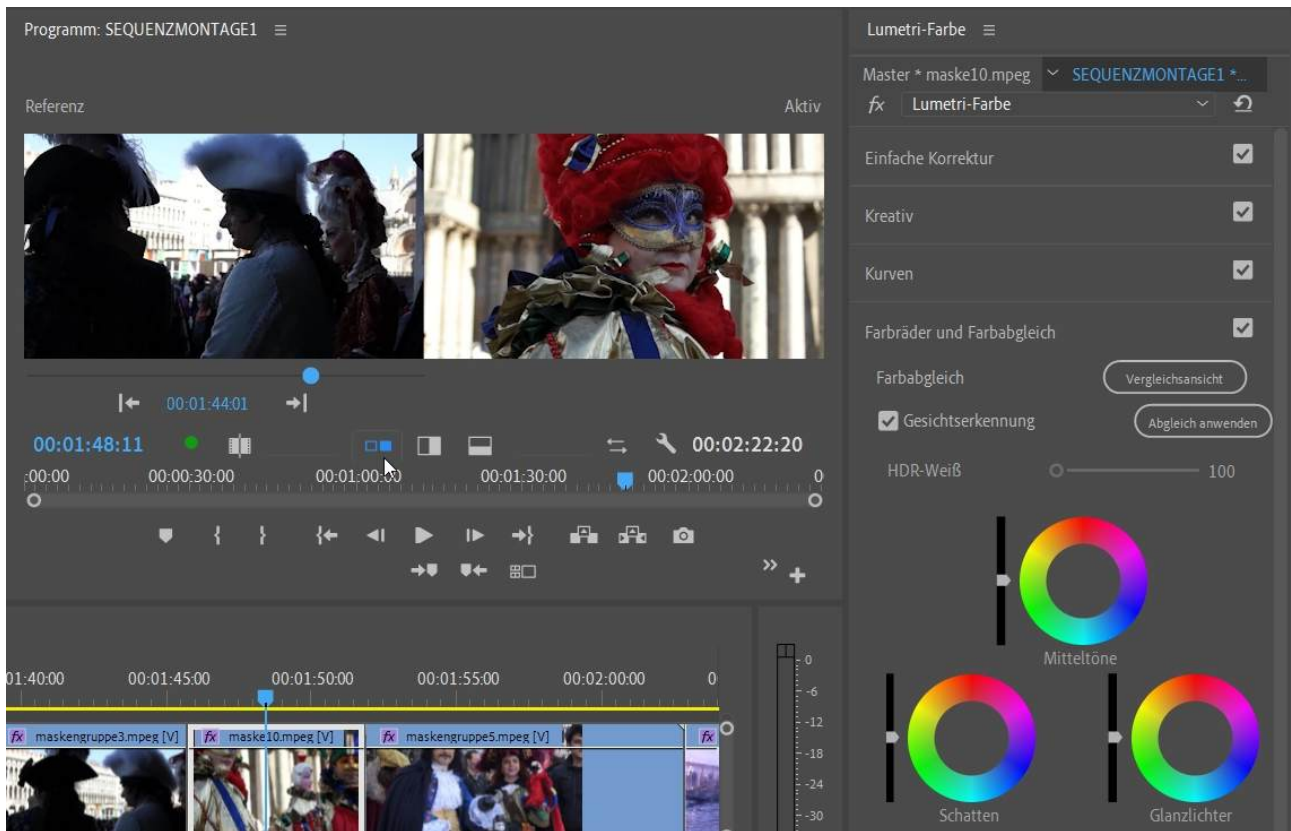
Und natürlich kann ich das alles wieder als eigene LUT abspeichern. Als Ergänzung einige Screenshots, welche 2 der sog. Lumetri-Scopes zeigen - das sind Kontrollanzeigen für die Parameter des Clips. Hier links das Vektorskop YUV (für die Farbe), rechts Waveform (Luminanz) für die Helligkeitsverteilung, das erste Bild zeigt das Original:



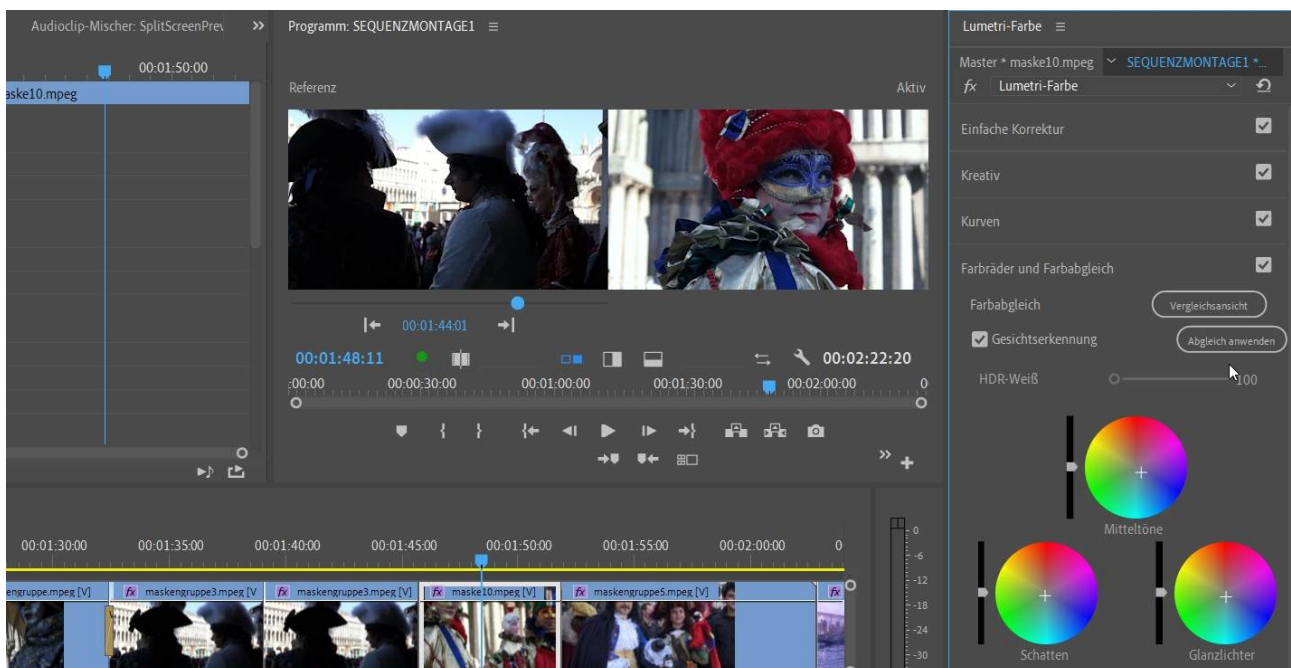
Gut zu sehen: bei Gegenlicht fehlen die Mittelbereich alles quetscht sich ans Schwarz- bzw. Weiß-Limit. Die Farbe weist im 2. Screenshot einen krassen Blaustich auf. In der 3. Ansicht scheint die Verteilung besser, allerdings sind die Farben wenig gesättigt. Die Beschäftigung mit den Lumetri-Scopes lohnt bei jeder Farbkorrektur.

Bei den Farbrädern steckt auch der Farbabgleich. Das ist das nächste Thema:

Der Programmmonitor wird erst mal auf Vergleichsansicht umgestellt. Der linke Clip kann mit dem blauem Cursor eingestellt werden. Der rechte Clip ist im Schnittfenster markiert! Auf diesen Clip wird angeglichen, d. h. die Farbcharakteristik des linken Clips wird auf den rechten Clip übertragen, quasi beigemischt.

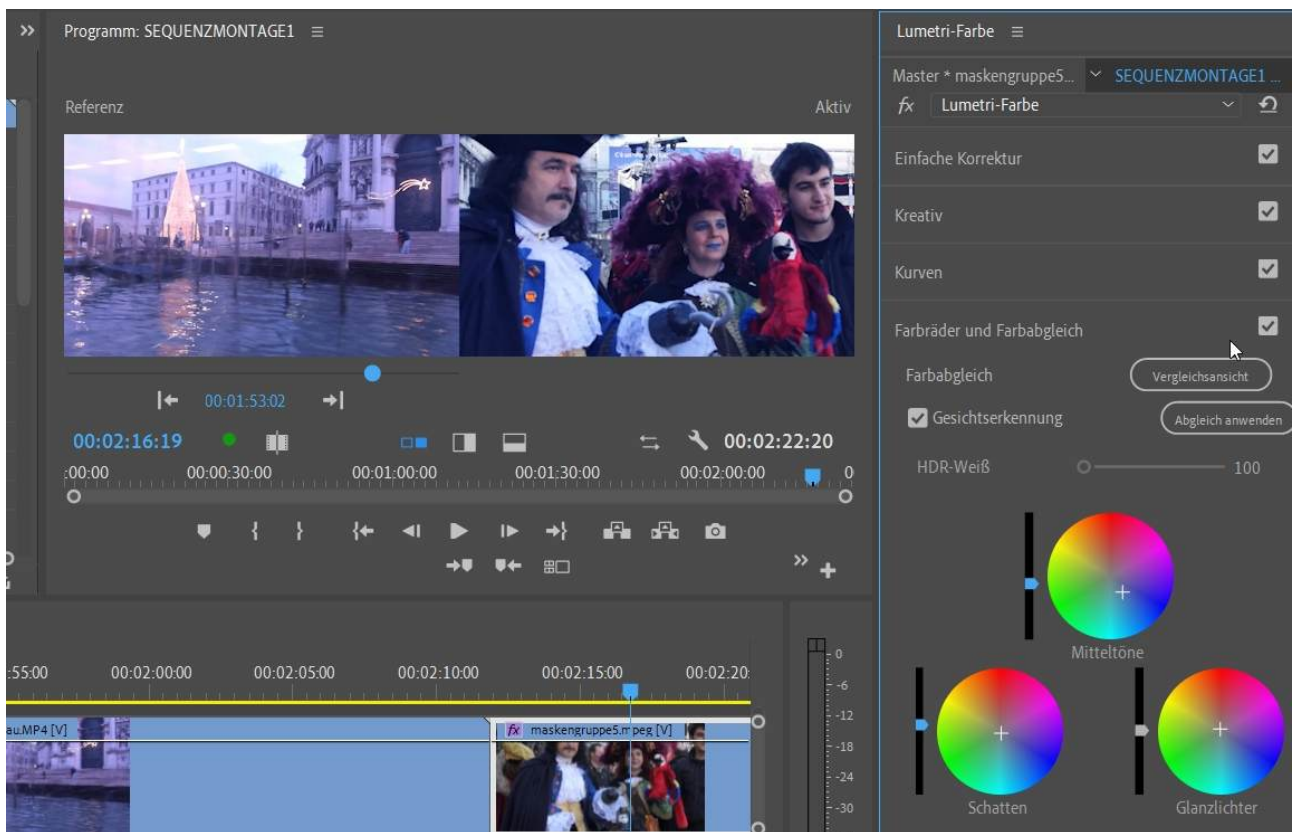


Wird auf „Abgleich anwenden“ geklickt, folgt eine Analyse.

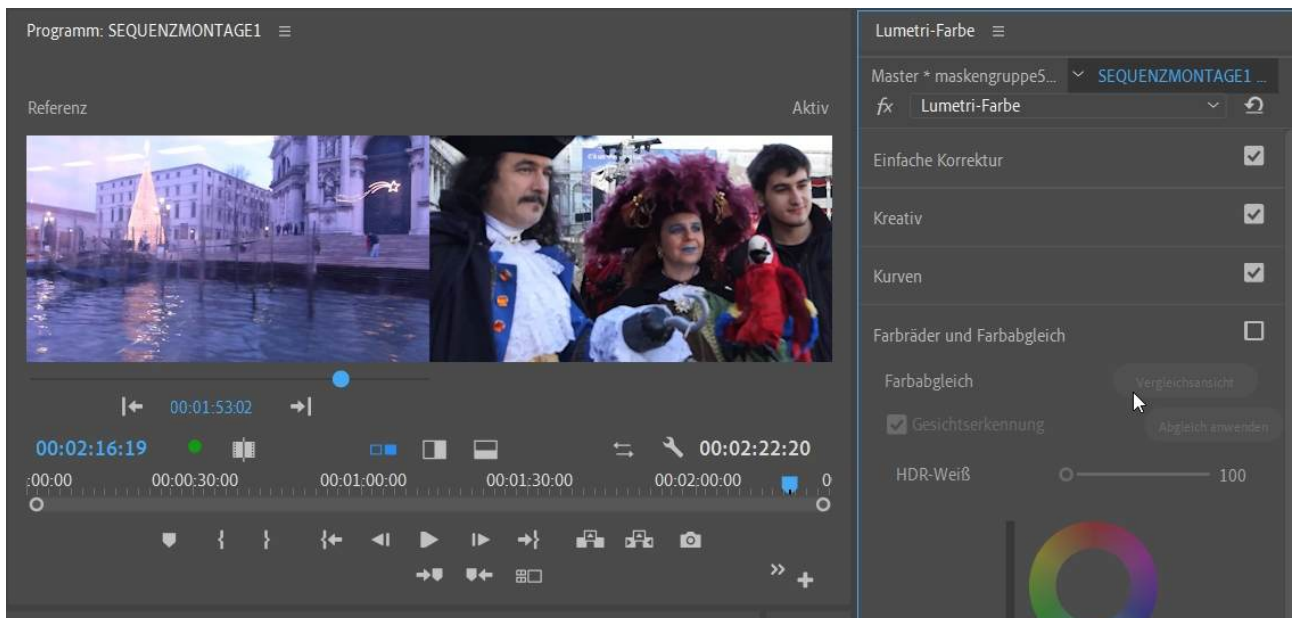


Dieser automatische Abgleich war sehr subtil, man sieht aber deutlich die Verschiebung im Farbrad für die Mitteltöne in Richtung Blau.

Ein deutlicheres Beispiel, bei dem der linke Clip einen Blaustich hat und der außerdem sehr hell ist:



Diesmal hat sich auch im Farbrad für Glanzlichter der Fokuspunkt etwas verschoben. Der Unterschied zu vorher wird über das Häkchen rechts geschaltet. Deutlich ist zu sehen, dass der Blaustich übernommen wurde.



Zu den Optionen in „HSL-Sekundär“ verweise ich auf das Tutorial „Videoschnitt mit Proxys in Premiere Pro (+ ein wenig Lumetri)“, dort am Ende des Tutorials wird die sekundäre Farbkorrektur erklärt. Aktuell können aber auch die Farbtönsättigungskurven eine sekundäre Farbkorrektur vornehmen!

Die „Vignette“ ist nur ein netter Effekt...