

COULEUR LUMETRI

menu Séquence, «La sélection suit la tête de lecture» coché :
la correction colorimétrique s'applique au plan en cours.

Pour une application sur la source, répercutée sur toutes ses occurrences présentes dans la séquence, activer «principal».
Dans ce cas, s'appliquent également toutes les autres modifications présentes dans l'onglet Option d'Effet.

Dans l'espace de travail "Couleur", le panneau Couleur Lumétri se situe sur la droite de l'écran.

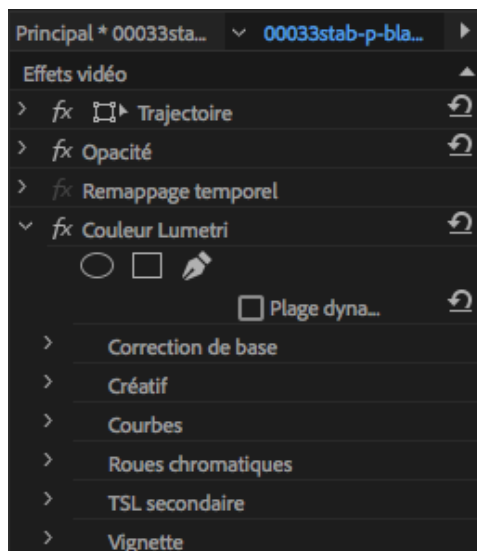
On y accède également via l'onglet "Options d'effet" où l'on dispose d'un outil supplémentaire.

Créer un (ou plusieurs) Masque permet de n'agir que sur une partie de l'image.

(cette option Masque est également présente dans tous (ou presque?) les Effets vidéo).

outil Masque modifier une partie de l'image uniquement

Possibilité de plusieurs masques forme avec différents réglages chromatiques appliqués à différentes zones d'un élément.



de

(Un autre type de Masque (sélection par couleur) existe dans TSL secondaire)

CORRECTION DE BASE

LUT¹ en entrée cela peut être **-ou non-** le point de départ de l'étalonnage auquel on apporte des corrections (destiné en particulier aux tournages en LOG)

Quelques LUT pré-configurés sont proposés, il est possible de créer et d'enregistrer le(s) sien(s) Exportation du fichier .look : vers Speedgrade
Exportation du fichier .cube : vers DaVinciResolve (et d'autres applications?)

Enregistrer Préconfiguration :
un Preset est créé dans l'onglet Effet->Préconfigurations
Il est applicable (et modifiable) à un autre plan ou une autre source dans ce projet ou dans d'autres projets.

Balance des blancs

Sélecteur équilibrage des blancs : clic sur une zone de l'image qui devrait être blanche ou grise
ou clic sur plan affiché dans Moniteur de Référence

Température des couleurs affine la balance des blancs selon une échelle de température des couleurs
à g. plus froid, à dr. plus chaud

Teinte affine la balance des blancs afin de compenser la présence d'une teinte verte ou magenta
à g. ajouter du vert, à dr. ajouter du magenta
(afficher Parade YUV)

¹ Une table de correspondance (aussi appelé tableau de correspondances, ou Lookup Table (LUT) en anglais) est un terme informatique et électronique désignant une liste d'association de valeurs.
A priori, les LUT sont dédiés aux images filmées aussi «plates» (câd peu de contraste, peu de saturation mais une plus grande réserve colorimétrique et dynamique dans la restitution de l'image) que possible, en mode Log (plus facile de faire correspondre les clips entre eux lorsqu'ils sont filmés en mode Log).

Tonalité

Exposition	définit la luminosité : à dr. augmente les valeurs tonales et dilate les tons clairs à g. diminue les valeurs tonales et dilate les tons foncés
Contraste	zones tons moyens et foncés assombris ou zones tons moyens et clairs éclaircis
Tons clairs	à g. obscurcir les tons clairs à dr. éclaircir les tons clairs en minimisant l'écrêtage ²
Tons foncés	à g. obscurcir les tons foncés tout en minimisant l'écrêtage à dr. éclaircir les tons foncés et de récupérer les détails des tons foncés.
Blancs	règle l'écrêtage blanc : à g. réduire l'écrêtage des tons clairs
Noirs	règle l'écrêtage noir à g. augmenter l'écrêtage noir, les tons foncés deviennent purements noirs.
HDR spéculaire ³	
Réinitialiser	ré-initialise tous les paramètres Tonalité pour réinitialiser un seul paramètre (Balance des blancs et Tonalité) : double clic sur son curseur
Automatique	définit la gamme de tons globale et minimise l'écrêtage des tons clairs et foncés
Saturation	globale : 100% par défaut à 0 l'image est N/B; à 200 saturation extrême

² L'écrêtage consiste à supprimer une partie de l'amplitude d'un signal.

³ Commandes HDR (High Dynamic Range)

Les commandes HDR du panneau des couleurs Lumetri donnent accès à une gamme de tons foncés et de tons clairs plus vaste. (menu du panneau Couleurs Lumetri -> activer l'option «plage dynamique élevée»)

Ce mode est disponible si les images ont été tournées avec une caméra proposant une grande dynamique, soit par assemblage de deux images à des expositions différentes, soit avec un mode HDR.

Connectiques et écrans dédiés sont également nécessaires

CREATIF

Look peut s'utiliser tel quel ou être appliqué avant ou après un étalonnage personnalisé

Ces Looks prédéfinis (ensemble appelé SpeedLooks Studio Linear) sont optimisés pour le métrage Rec709/DSLR

onglet Effets -> Préconfigurations -> d'autres Look (ensemble SpeedLooks Log, correctifs de caméra + Looks créatifs) y sont disponibles.

Intensité règle l'intensité du look appliqué (son mélange avec l'original)

Réglages

Décoloration décolore l'image façon "vintage"

Plus net netteté désactivée : curseur à 0
règle la définition des bords

Vibrance modifie la saturation des couleurs faiblement saturées

règle la saturation en limitant des couleurs proches au niveau maximal de saturation

empêche également la sursaturation des tons "chair"

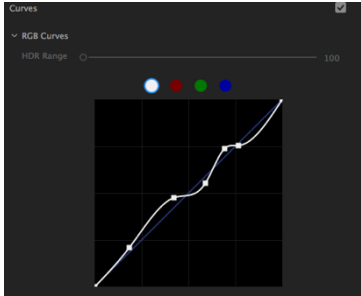
Saturation globale : 100% par défaut
à 0 l'image est N/B; à 200 saturation extrême

Roue des teintes Teinte des tons foncés / Teinte des tons clairs
(dble clic pour réinitialiser)

Balance des teintes actif si modification roue(s) des teintes

COURBES

Courbes RVB



ajuster la luminance et les gammes de tons

Courbe principale = la luminance des 3 couches RVB (en blanc, sinon par couleur R, V ou B)

La partie supérieure droite de la ligne représente les tons clairs et la partie inférieure gauche représente les tons foncés.

Déplacement d'un point de contrôle

vers le haut : éclaircir

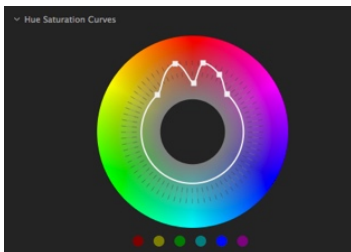
vers le bas : assombrir

vers la gauche : augmente le contraste

vers la droite : diminue le contraste

Pour supprimer un point de contrôle, appuyer sur la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) et cliquez sur le point de contrôle.

Courbes de saturation de teinte



saturation ou la désaturation de teintes spécifiques.

augmenter la saturation :

faire glisser le cercle blanc de la roue vers l'extérieur

réduire la saturation :

le faire glisser vers l'intérieur

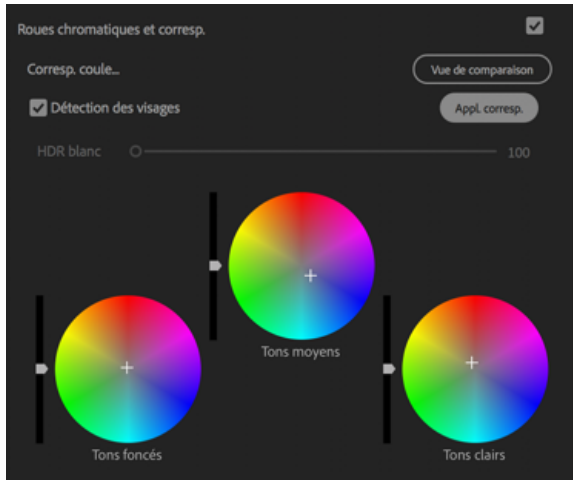
Avec la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (Mac OS) le déplacement d'un point de contrôle est limité : alignement sur une ligne droite à partir du centre vers le bord extérieur de la roue.

Pour saturer ou désaturer uniquement une couleur :

Cliquer sur un des points de couleur sous la roue : 3 points de contrôle sont ajoutés dans l'espace de cette couleur.

ROUES CHROMATIQUES et CORRESP. COULEURS

Réglage de l'intensité des tons moyens, foncés et clairs



via les curseurs associés ou clic+glisser au centre des roues

Roue chromatique des tons moyens : régler le contraste général

Curseur des tons foncés vers le haut : éclaircir les tons foncés

Curseur des tons clairs vers le bas: assombrir les tons clairs

Les roues avec les centres vides indiquent qu'aucun réglage n'a été effectué.
(dble clic sur la roue pour réinitialiser)

Correspondance des couleurs des plans

Cliquer sur **Vue de comparaison** pour activer la vue de comparaison dans le Moniteur du programme. Ce mode vous permet de sélectionner et d'afficher une image de référence, et de comparer les couleurs entre différents plans

Sélectionnez une image vidéo à utiliser comme référence dans un autre plan
Désactivez l'option **Détection des visages** si le plan ne contient aucun visage (facultatif).

Cliquez sur **Appl. corresp.**

Premiere Pro applique automatiquement des paramètres Lumetri à l'aide des commandes Roues chromatiques et Saturation afin de faire correspondre les couleurs de l'image en cours à celles de l'image de référence.

Les roues chromatiques (et le curseur Saturation si nécessaire) sont mises à jour pour tenir compte du réglage appliqué par l'algorithme de correspondance automatique des couleurs.

Si les résultats ne vous conviennent pas, vous pouvez utiliser un autre plan comme référence et effectuer une nouvelle correspondance des couleurs.

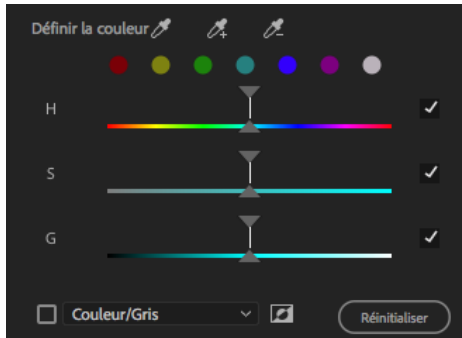
Premiere Pro ignore les modifications précédentes et fait correspondre la couleur avec le nouveau plan de référence

Remarque :

S'il existe un effet Lumetri sur l'élément avec des paramètres modifiés, il se peut que certains de ces paramètres doivent être réinitialisés.

TSL SECONDAIRES (masque par sélection de couleur)

Tonalité

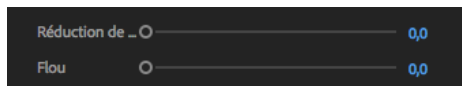


Sélection d'une couleur avec la pipette

Additionner ou soustraire d'autres teintes avec pipettes + et -

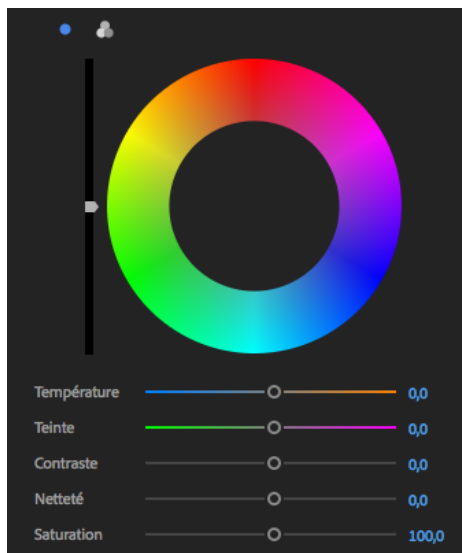
Cocher la case "couleur gris" pour afficher le masque

Ajuster le masque avec les 3 curseurs H, S, G



Affiner

modifier les bords du masque
ajouter du flou



Correction

enfin corriger couleur, teinte, contraste...
de la zone sélectionnée par masque

VIGNETTE

Les commandes de vignettes permettent de contrôler la taille, la forme et le gain d'éclaircissement ou d'assombrissement des bords de l'image.

Gain

Définit le gain d'éclaircissement ou d'obscurcissement sur les bords d'une image. Saisissez une valeur dans la zone correspondante, ou utilisez le curseur pour ombrer progressivement l'élément.

Milieu

Spécifie la largeur de la zone affectée par le curseur Gain. Déplacez le curseur, ou entrez une valeur plus faible pour affecter davantage l'image. Saisissez une valeur plus élevée pour restreindre l'effet aux bords de l'image.

Arrondi

Spécifie la taille (arrondi) de la vignette. Les valeurs négatives entraînent un effet de vignetage excessif, tandis que les valeurs positives entraînent un vignetage moins visible.

Contour progressif

Définit le bord de la vignette. Une valeur plus faible crée un bord plus net et plus fin, tandis qu'une valeur plus élevée indique un bord plus flou et plus épais.