

Curso:

Color Management

Profesores: Sebastián Toro, Santiago Svirsky.

ÍNDICE

I.	Sinopsis.....	Pag. 2
II.	Carga horaria.....	Pag. 2
III.	Contenidos.....	Pag. 2
IV.	Biofilmografía de los docentes.....	Pag. 4

I.- SINOPSIS

El manejo de color y el planeamiento en este sentido es un punto clave para llevar adelante nuestros proyectos con la mayor precisión posible. La idea es poder brindar los conocimientos teóricos y de los procesos para que el participante pueda entender como funciona este aspecto en las distintas etapas de la producción y la postproducción, y para tener un control preciso que nos lleve desde el registro hasta la distribución, pasando por el montaje y los efectos visuales. Asimismo haremos una caracterización de las distintas opciones de entregas y cuales son los estándares de cada una de ellas.

II.- CARGA HORARIA

Una clase de 5 horas, el sábado 2 de diciembre de 15 a 20 hs.

III.- CONTENIDOS

Introducción a la ciencia de color.

Conceptos básicos: espectro visible, observador medio, curvas triestímulo de 1931, XYZ, luminancia (nit), xyY y el diagrama de cromaticidad.

Color Encoding, Color Space, Image States

Codificación y espacios de color (RGB, YUV etc)

Image states: Scene-referred, Input-referred, Display-referred

Display-Referred Imagery

sRGB, P3, X'Y'Z. Positivo. Limitaciones teóricas y prácticas

Scene-Referred Imagery

El mundo en f-stops. Lin vs Log. Float vs integer

Normalización. Blanco, negro y gris 18%. Macbeth. Caracterización de cámaras.

Scene-referred vs input-referred. Raw sensor vs Log encoding.

Reproduccion de imagenes 'scene-referred'. Tone mapping. Friends don't let friends view scene-linear imagery without an "S-shaped" view transform.

Log spaces and view transforms. Marcie.

Gestión de color en Cine

Qué es un pipeline de color, y en qué etapa de la producción se define

Pipeline de color tipo para largometraje

Pipelines de color con efectos visuales

Pipelines de color en películas animadas

Digital Intermediate, Mastering, and Delivery

Corrección de color y el espacio de trabajo.

El entorno de corrección de color y el entorno de exhibición.

Video-céntrico vs film-centrico. Ventajas, desventajas y limitaciones.

Mastering & trim passes.

Gestión de color en VFX

Lighting, Rendering, Shading Compositing.

Texture and Matte Painting.

Herramientas y estándares

Inspección crítica de imágenes.

LUTs.

Color decision lists: ASC-CDL .

ACES.

OpenColorIO (ocio).

Formatos de archivo.

Rec709, DCI P3 and X'Y'Z'.

Temperatura. Daylight and Blackbody Curves.

Perfilado y calibración.

Bibliografía

Visual Effects Society. (2012). Cinematic Color. From Your Monitor to the Big Screen.

http://github.com/jeremyselán/cinematiccolor/raw/master/ves/Cinematic_Color_VES.pdf

Wyszecki, Günther. (2012). Color Science: Concepts and Methods, Quantitative Data and Formulae.

<https://www.amazon.com/Science-Color-Steven-K-Shevell/dp/0444540202>

IV.- BIOFILMOGRAFÍA DE LOS DOCENTES

Santiago Svirsky



Ha transitado una exitosa carrera como supervisor de vfx y compositor en la industria nacional e internacional, entre los proyectos en los que ha participado se encuentran: Exodus: Gods and Kings (Dir. Ridley Scott), World War Z y X-Men Days of Future Past.

Sebastián Toro



Es consultor en realizaciones con todas las cámaras de cine digital que llegaron a la Argentina. Es docente en escuelas de cine (ENERC, FUC, EICTV) y workshops de distintas empresas o asociaciones (Musitelli, CAPER, SAE).

Se especializa en data management, pipelines de color, stereo3D, eventos multicamaras, compra de equipamiento, consultoría de post, supervisión y diseño de flujo de trabajo para proyectos específicos, convocando y coordinando equipos de cámara y post con técnicos y artistas especializados.