

ColorSlice

Tato kapitola se zaměřuje na použití nástroje ColorSlice, který vám umožňuje provádět cílené změny konkrétních barevných rozsahů, které se hladce integrují se zbytkem obrazu.

Obsah

ColorSlice	3011
Ovládací prvky vektorového prostoru ColorSlice	3011
Globální ovládací prvky ColorSlice	3012
Použití Color Slice	3013

ColorSlice

ColorSlice je fixní nástroj pro úpravu barevných vektorů, který vám umožňuje měnit rozsah nebo rozsahy barev, které se všechny hladce prolínají, takže obraz je hladší než použití kvalifikátoru HSL.



Vektorový nástroj pro grading ColorSlice

ColorSlice můžete použít k nastavení parametrů celkové hustoty, sytosti a odstínu pro replikaci různých tiskových procesů CMY a ke změně jasu a sytosti pro každý řez vektorového prostoru. Pro dosažení hlubokých filmových barev a vzhledu je jas při úpravě sytosti řízen subtraktivním způsobem, takže syté barvy nejsou nepřírodně jasné a nevyžadují úpravy jasu.



Zvýšením sytosti (vlevo) se při používání vytvoří jasnější červená nástroj ColorSlice (vpravo) vytvoří hlubší červenou.

Ovládací prvky vektorového prostoru ColorSlice

Nástroj ColorSlice se skládá ze sedmi různých segmentů vektorového prostoru. Každý segment vektorového prostoru řídí rozsah barev na základě konvenčních vektorů na Vectorscope: červená, zelená, modrá, azurová, purpurová a žlutá. Navíc byl přidán sedmý vektor pro tóny pleti.



Red ColorSlice
ovládací prvky vektorového prostoru

Stabilní Highlight vytvoříte: Nejprve klikem na highlight požadovaného segmentu barvy



a následně kliknete na ikonu highlight nad view-rem



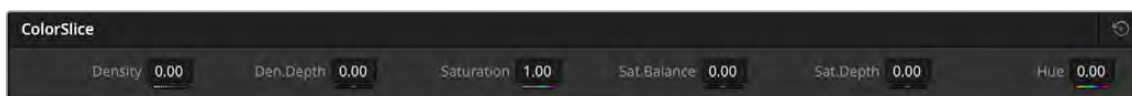
Highlight vypnete opětovným klikem na tuto ikonu

Každý segment vektorového prostoru se skládá z následujících ovládacích prvků:

- **Highlight:** Kliknutím a podržením této ikony aktivujete zobrazení zvýraznění, dokud budete držet tlačítko stisknuté, přičemž se zobrazí oblasti obrázku, které budou upravovány ovládacím prvkem. Můžete také trvale přepínat mezi zvýrazněním každého vektorového prostoru tak, že nejprve aktivujete zvýraznění v prohlížeči, abyste si usnadnili upřesnění níže uvedených parametrů.
- **Slice Color:** Název, který představuje barvu kontrolované oblasti (červená, zelená, modrá atd.).
- **Reset:** Resetuje všechny ovládací prvky vektorového prostoru zpět na výchozí úroveň.
- **Color Wheel:** Vizuální reprezentace řezu vektorového prostoru. Všechny barvy v rámci rozjasněného klínu budou upraveny ovládacími prvky.
- **Center:** Toto je jediný nastavitelný kvalifikační ovladač. Posouváním této světlé čáry tam a zpět posunete střed barevného rozsahu, což vám umožní mírně změnit, které barvy jsou v kvalifikátoru váženější. Střed nemůžete přesunout mimo jeho rozsah. Použijte tento nástroj ve spojení se zobrazením zvýraznění, abyste se ujistili, že konkrétní barvy, které chcete upravit, jsou vybrané.
- **Hue:** Změní odstín všech barev v řezu vektorového prostoru. Nastavení tohoto ovládacího prvku neovlivní výběr původní barvy.
- **Density:** Upraví hustotu barev uvnitř segmentu vektorového prostoru úpravou jasu sytějších barev, aby se emuloval proces subtraktivního barevného filmu.
- **Saturation:** Upraví sytost barev vybranou tímto segmentem pomocí subtraktivního barevného modelu, který zabraňuje tomu, aby se vysoce syté barvy staly nepřírovně jasnými.

Globální ovládací prvky ColorSlice

Kromě jednotlivých ovládacích prvků vektorového prostoru je v horní části nástroje sada globálních ovládacích prvků. Ty změni hodnoty celého obrázku.



Globální ovládací prvky ColorSlice

- **Density:** Upravuje jas sytějších barev pro emulaci procesu subtraktivního barevného filmu.
- **Den.Depth:** Řídí účinek úprav sytosti na jasnější oblasti obrazu.
- **Saturation:** Upravuje sytost pomocí subtraktivního barevného modelu, který zabraňuje tomu, aby se vysoce syté barvy staly nepřírozeně jasnými.
- **Sat.Balance:** Upravuje, jak změny sytosti ovlivní vyvážení jasu v barvách se střední úrovní sytosti.
- **Sat.Depth:** Řídí účinek úprav sytosti na jasnější oblasti obrazu.
- **Hue:** Změní odstín všech barev v obrázku.
- **Reset:** Resetuje všechna nastavení ColorSlice.

Použití číselných parametrů

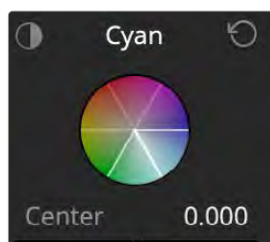
Kromě výše uvedených globálních ovládacích prvků má každý segment vektorového prostoru sadu čtyř číselných polí, která zobrazují hodnoty ovládacích prvků Center, Hue, Density, and Saturation (*Střed, Odstín, Hustota a Sytost*). Tato pole lze upravovat jako jakýkoli jiný parametr na stránce Color.

Chcete-li přímo upravit hodnoty:

- Dvojitým kliknutím na pole můžete číselně upravit jeho hodnotu.
- Textový kurzor můžete vložit vedle hodnoty v tomto poli a pomocí kláves se šipkami nahoru a dolů upravit hodnotu po jedné číslici.
- Můžete vyjímat, kopírovat a vkládat hodnoty mezi poli.
- Můžete kliknout na pole a přetažením doleva nebo doprava upravit jeho hodnotu pomocí virtuálního posuvníku.

Použití Color Slice

Každý segment vektorového prostoru má středovou čáru, což je barva, kde bude provedena úprava s největší vahou. Posouváním středového ovládacího prvku tam a zpět můžete vybrat, která barva se nejvíce hodí. Ovládací prvek Center je jediný ovládací prvek používaný k výběru barev; všechny ostatní nástroje tento výběr upravují.



Střed řezu azurové barvy je označen jasně bílou čarou, zatímco jeho barevný rozsah je ohraničen bílými čarami na obou stranách ve směru a proti směru hodinových ručiček.

Při nastavování ovládacího prvku Center se budete chtít podívat na vybrané barvy, buď kliknutím a podržením ikony highlight v levém horním rohu řezu vektorového prostoru, nebo zapnutím highlight v prohlížeči.

Jakmile budete mít vybraný rozsah barev, jednoduše upravíte ovládací prvky Odstín, Hustota a Sytost pro segment vektorového prostoru, dokud ne získáte výsledky, které hledáte. Všimněte si, že vytažení dokonale čisté highlight masky není nutné; jen se chcete ujistit, že je většinou vybrán rozsah barev, které chcete vylepšit.

V tomto příkladu rychle vybereme a upravíme jak oblohu a oceán, tak i odstín pleti cyklisty, vše ve stejném uzlu, a to pouze pomocí nástroje ColorSlice.

Toto je počáteční vyvážený obrázek a my chceme, aby obloha a oceán byly živější, a také zvýraznili západ slunce dopadajícího na cyklistu.



Původní vyvážený záběr chceme vylepšit

Nejprve otevřeme nástroj ColorSlice Tool a nastavíme prohlížeč na B/W Highlight.

Pomocí segmentu azurového vektorového prostoru nejprve upravíme ovládací prvek Center, dokud nezískáme výběr maximálního množství oblohy a oceánu (bílá). Dále vypneme zvýraznění a upravíme posuvníky hustoty a sytosti, abychom získali pěkné živé nebe a oceán.



Úprava azurového středového ovladače pro maximalizaci množství vybrané oblohy a oceánu (bílá)



Úpravy středu, hustoty a sytosti pro azurovou (obloha a oceán)

Dále použijeme segment Skin (Pleťovka) vectorspace a znovu zapneme zvýraznění a upravíme střed, dokud nebudeme mít maximální plochu vybraného cyklisty. Všimněte si však, že se také nakonec vybereme docela dost kopců za ním, což nechceme. Poté vypneme zvýraznění a upravíme posuvníky hustoty a sytosti, dokud na něj (a kopce) nedopadne bohatá teplá záře.



Úprava ovládacího prvku středu pleti pro maximalizaci výběru cyklisty (bílá). Všimněte si, že docela dost kopců za ním je také vybráno.



Úpravy středu, hustoty a sytosti pro plet, zdůrazňující pozdní odpolední slunce na cyklistovi

Nyní přejdeme k dalšímu segmentu vektorového prostoru, žluté. Zapnutím highlight nyní upravíme středový ovladač, abychom maximalizovali množství kopců za ním, které jsou vybrané. Všimněte si, že jeho odstíny pleti nejsou vybrány pomocí tohoto vektorového výseku prostoru, pouze jen kopce. Nyní vypneme highlight a znovu vytočíme hustotu a sytost kopců, které jsme vybrali v předchozím segmentu.



Nastavení žlutého středového ovladače pro zachycení pouze kopců (bílá). Všimněte si, že jeho odstíny pleti nejsou vybrány.



Úpravy středu, hustoty a sytosti pro žlutou, desaturující pouze kopce zpět do normálu, které byly dříve nechtěně vybrány ve vektorovém prostoru Skin.

Konečný obraz a výsledek těchto tří rychlých operací ColorSlice.



Konečný obrázek ColorSlice; tři různé operace v jednom uzlu s jedním nástrojem

Možná jste si všimli, že qualification mattes vytažené těmito operacemi byly plné malých děr a očekáváte, že budete muset udělat spoustu nudných matných jemných operací, abyste je vyhladili. S ColorSlice se všechny kvalifikátory hladce prolínají s ostatními, takže při přehrávání videa nedochází k žádnému blikání skvrn nebo rušivým skvrnám, které se objevují a vyskakují. Samozřejmě, pro trikové záběry můžete stále omezit efekt ColorSlice pomocí Power Windows a dokonce i dalších výběrů a nasměrovat efekt pouze na oblasti snímku, na které chcete, aby se použil.