

## Avaliando os takes

### Transcrição

[00:00] Neste ponto do curso, vou mostrar para vocês como avaliar um take de melhor maneira. Às vezes você está começando a trabalhar com edição de vídeo agora, e aí seu olho ainda não é treinado para olhar o take e saber o que fazer para melhorar o material. Esse treinamento você ganha com o tempo, analisando várias imagens, corrigindo a cor de várias. Com o tempo você se adapta e visualiza o que precisa ser feito em cada uma e qual efeito que seria melhor colocado. É um material adquirido com a vivência. Mas caso você não tenha e queira descobrir uma forma melhor de trabalhar com isso sem se confundir, você pode visualizar a imagem, fazer essa análise através dos Vectorscopes, que são materiais gráficos que mostram cor, saturação, nitidez da imagem.

[01:28] Na minha aba de window, vou selecionar Lumetri Scopes. Ele mostra um wave form. Tenho no 100% a parte clara da imagem, embaixo a parte escura e no meio o meio tom. Além da classificação da tonalidade, que seria o preto e branco, tenho informação de todas as cores. Todas elas ficam direcionadas dentro do gráfico.

[02:09] Se eu clico com o botão direito, consigo ver várias formas de visualizar. Tenho o HLS, o YUV, o histogram e o parade RGB. O parade é parecido com o wave form, porém ele só mostra o vermelho, o verde e o azul. Só assim já vejo que nossa imagem tem o azul mais estourado. Meu vectorscope vai sendo atualizado conforme dou play na imagem. Em outro take, tenho o vermelho mais estourado.

[04:00] O histogram vai funcionar para a galera que já trabalha com esse tipo de colorização, ou com photoshop. Tenho meu branco puro, meu preto puro e a escala das cores durante a imagem. O YUV vai mostrar também a saturação das cores. Se eu tivesse uma imagem bem escura, iria ficar exatamente no centro. E também tenho o HLS, que funciona basicamente da mesma forma, mas com um espectro de cores maior.

[05:08] Eu gosto de trabalhar mais com o YUV e com o parade. No parade, consigo ter uma ideia de balanço de cor, qual cor dentro do meu RGB está mais acentuada ou em menor escala. E no YUV a saturação do ponto. Se tenho uma imagem mais ou menos saturada. Através do próprio RGB também consigo visualizar se tenho o highlight ou o shadow estourado. Esses parâmetros servem para termos uma avaliação gráfica da imagem. Isso vai ajudar a saber se a imagem está legal.

[06:37] Você também consegue mensurar quais efeitos você vai colocar. Às vezes você tem uma imagem inteira com problema de exposição e pode jogar o levels para trabalhar com a imagem como um todo. Porém, em alguma outra situação você tem uma imagem em que só a sombra está com problema. Eu poderia usar o curves para resolver. Isso serve para mensurar que efeitos e em qual quantidade você vai utilizar na sua imagem para corrigir as cores dela.

[07:23] Os vectorscopes são utilizados tanto na parte de correção de cor quanto na parte de balancear dois takes diferentes. Se eu tenho um take de uma câmera e um take de outra, posso colocar os dois juntos e ver se as duas imagens estão balanceadas ou próximas umas das outras.

[07:42] Lembrando que esse sistema de RGB varia um pouco. Caso eu tenha uma imagem bem azulada naturalmente, querendo ou não o RGB vai puxar para o azul, porque a imagem tem elementos da cor azul. Você tem que ter essa sensibilidade na hora de visualizar. Mas a ideia é sempre ter um equilíbrio.

[08:41] Como iremos alterar essas coisas iremos ver no decorrer do curso.

