

03

Correção de exposição

Transcrição

[00:00] Para trabalhar com exposição, eu trouxe uma imagem de um barco. Vou olhar no meu Lumetri Scopes através do meu parade que tenho uma informação muito grande no meio tom. O contraste é bem pequeno, concentrado. Não tenho muita informação de highlight e nem de tom escuro. Neste caso, iremos usar o Lumetri na aba de tone. Lembrando que como foram colocados vários efeitos, posso colocar em diferentes lugares. Poderia usar o curves e iria funcionar da mesma maneira, mas neste caso iremos trabalhar direto com o tom em cima, que parece muito com o levels, com o que posso na exposição jogar todo o material para cima ou para baixo.

[02:13] Vou jogar um pouco de exposição. Posso aumentar o contraste. Ele vai expandir a imagem, mas nesta expansão o vermelho aumenta mais. Porém, no highlight posso mexer só na parte de cima, e no shadow vai ser o contrário. Caso você coloque um efeito a mais ou a menos e achou estranho, você pode clicar duas vezes e voltar o material, que ele reseta. Ou você pode dar um reset e ele vai resetar tudo que foi feito acima da ferramenta.

[05:20] Após mexer na imagem, também podemos jogar saturação. Quando aumentamos, meu YUV aumenta a grade, expande as cores. Ou então posso retirar saturação.

[06:15] Lembrando que esse parâmetro no qual eu mexi é parecido com o parâmetro de levels, do qual eu tinha falado anteriormente. Se eu abrir o vectorscope e mexer no levels, ele também vai alterar. Porém, o levels é mais agressivo na operação. Eu não preciso jogar tanto para funcionar. Mas consigo mexer com os tons de forma isolada, corrigindo melhor a tonalidade.

[09:05] No próximo vídeo, vamos ver como ajustar a cor.