

Correção de cor

Transcrição

[00:00] Agora vamos visualizar como fazer para agir diretamente no tom da imagem. Dentro do Lumetri, tenho a questão do color wheel. Dentro dele, vou trabalhar com o shadow, meio tom e highlight separados. É parecido com o three way color correction, que é um filtro de correção de cor utilizando antigamente. O pessoal que já mexe com edição sabe do que estou falando. Era muito utilizado devido à gama de possibilidades. O Lumetri veio melhorado.

[00:52] No color wheel, tenho a opção de shadow, em que posso acentuar o branco e no preto. Tenho a luminância no meio. E em terceiro o highlight. Se eu arrasto as bolas de cor, mexo no tom da imagem. Às vezes, quando estou ajustando uma imagem consigo visualizar que a sombra está com problema, por exemplo.

[02:34] Neste parâmetro, vou jogar o efeito do three way, destaco a aba usando a tecla command, para que possamos visualizar os controles do efeito. No three way, tenho a mesma ideia do color wheel. A diferença é que no three way consigo colocar meu tonal range. Ele vai mostrar na tela o que é highlight, o que é meio tom e o que é sombra. Nesse caso, meu three way vai funcionar melhor do que o Lumetri. Claro que o Lumetri ainda vai ter vários ajustes, porém utilizar efeitos mais antigos também não influencia em nada na sua produção, agrega mais. Não é por ter sido considerado obsoleto que você não pode mais utilizar.

[06:36] Na minha aba de Creative, também tenho dois pontos que funcionam basicamente como o tint. Ele vai pegar o shadow e jogar da cor que eu quero. E se tenho o highlight e jogar, por exemplo, o amarelo, ele vai jogar para o amarelo.

[07:30] Se eu quisesse nivelar os tons da imagem através da aba de color wheel, eu teria que jogar contra o tom que está sendo puxado. Se está puxando para o vermelho, tenho que jogar para o azul. O three way funciona basicamente da mesma forma. No parade, às vezes é difícil ficar equilibrado. Nesse caso, utilizo a parte de saturação para ver se o tom está chegando mais perto ou não.

[10:40] O efeito varia muito. Você pode utilizar dois efeitos para fazer a mesma coisa ou utilizar o Lumetri. É bem livre. Não só através do three way ou do Lumetri. O fast color corrector também trabalha da mesma maneira. Porém, ele trabalha com um ângulo único. Ele pega tudo o que eu tinha separado no outro e junta em um wheel só de cor.

[12:06] Novamente, estas alterações de cor podem ser feitas pelo curves, porém tenho dentro do meu hub saturation curves uma opção com a qual posso isolar a cor. Se eu clico em uma cor, ele cria pontos que posso pegar e aumentar ou diminuir a saturação.