

نمرات برای پروژه های آینده

علاوه بر این، همانطور که از طریق تکنیک های این کتاب کار می کنید، بدون شک در حین تمرین نحوه ایجاد ظاهری خاص، به تغییرات خاص خود دست خواهید یافت. آنها را نیز نجات دهید. و در اینجا متوقف نشوید. اگر در یک مرکز کار می کنید و بین قرار ملاقات ها یک ساعت رایگان دارید، سعی کنید ظاهر جالبی برای خود بسازید. ایده های جدید را تجربه کنید و سعی کنید نسخه ای از ظاهری که در مجلات مد یا موزیک ویدیوها دیده اید ایجاد کنید. و وقتی متوجه شدید که یک درجه جذاب به روشی جدید ایجاد کرده اید، ببینید آیا نمی توانید دو یا سه تغییر در آن ظاهر ایجاد کنید. اما مهم تر از همه، با استفاده از هر مکانیزی که برنامه های درجه بندی شما برای فراخوان سازمان یافته فراهم می کنند، همه این نمرات را برای استفاده در آینده ذخیره کنید.

---

### نکته

وقتی مشتری چیزی می خواهد که می دانم ساختن آن واقعاً پیچیده و زمان بر است، اغلب بهتر است مودبانه به مشتری اشاره کنم که جمع آوری این نمره چند دقیقه طول می کشد و از او دعوت کنم تا نمونه های فوق العاده را امتحان کنند. کافی بار جدیدی را که به تازگی در پایین راهرو نصب کرده اید، ایمیل آن ها را چک کنید، یا احساس راحتی کنید که سطح بعدی Modern Combat را در iPad خود تکان دهید. ارتباط، مثل همیشه، کلیدی است.

---

یکی از مزایای بزرگ ظاهر از پیش تعیین شده این است که می توانید آن را فوراً اعمال کنید، و در همان لحظه، می توانید یک "wow" یا "ugh" فوری از مشتری دریافت کنید که همه آنچه را که باید در مورد جهت بدانید به شما می گوید. می خواهید بروی. من متوجه شده ام که وقتی ساختمان درگیر به روش قدیمی به نظر می رسد، یک عملیات در یک زمان، مشتریان ناظر ممکن است گاهی اوقات عصبی شوند. از بسیاری جهات، هیچ چیز بدتر از یک نمره نیمه تمام نیست، و بسیاری از مشتری ها هستند که شما را قبل از رسیدن به بخش خوب متوقف می کنند و می گویند: «اوه، نمی دانم، شاید این یک کمی زیاد...»

از طرف دیگر، اگر ظاهری از پیش ساخته دارید که از همان پنج عملیات تشکیل شده است و آن را به گونه ای اعمال می کنید که به یکباره ظاهر شود، همان مشتری ممکن است به خوبی بگوید "وای، عالی است!" گاهی اوقات، لذت آنی، ظاهری بزرگ را بهتر از تماشای ساختن آن می فروشد. به عنوان کسی که دوست دارد برای هر پروژه جدید ظاهر سفارشی ایجاد کند، در ابتدا آشتی دادن خودم با آن برای من دشوار بود، اما نمی توان این پدیده را انکار کرد. مشتریانی که در نیمه راه هر نمره خلاقانه ای را که سعی می کنید به آرامی بسازید، شما را سرنگون می کنند، از پیش تنظیم های ذخیره شده ای استفاده می کنند که می توانید فوراً روی آنها ایجاد کنید.

بنابراین، اگر مجموعه ای از ظاهرهای مخفی خود را بسازید، زمانی که مشتری شما می گوید «چیز عجیبی به من نشان بده»، می توان از آن استفاده کرد. بیشتر به این نکته، اگر مجموعه ای از تنظیمات از پیش تعیین شده را بسازید که وسعت ظاهری را که معمولاً مشتریان شما درخواست می کنند را در بر می گیرد یا اگر صبح قبل از جلسه ای که فکر می کنید ممکن است به آن ها نیاز داشته باشید، ظاهر خاصی را کنار هم قرار دهید. می توانید خودتان را در موقعیتی قرار دهید که در آن بتوانید طعمی سریع از انواع سبک ها رابه مشتری بدهید، اگر بخواهید، چیزی را که خود مشتری قادر به بیان کامل آن نیست، بخرید. هنگامی که چیزی را پیدا کردید که حتی از راه دور نزدیک به آنچه که آنها دوست دارند، می دانید که دنبال چه هستند، و می توانید ظاهر را مطابق با نیازهای صحنه در دست سفارشی سازی و بازسازی کنید. اگر هیچ چیز دیگری،

امانکته مهم اینجاست: به نظر می رسد برای محدوده خاص رنگ و کنتراست در یک عکس ذخیره می شود نه برای هر عکسی که آنها را اعمال می کنید یکسان به نظر می رسند، به خصوص اگر از Qualification HSL برای جداسازی محدوده ها و رنگ های تونال خاص به عنوان بخشی از عملکرد خود استفاده می کنند. به همین دلیل، خوب است به خاطر داشته باشید که کدام یک از تنظیمات ذخیره شده با چه توزیع هایی از تونالیتته تصویر بهتر به نظر می رسند.

---

## نکته

به شما امکان می دهد برچسب ها را به گره ها اضافه کنید. هر دو زمانی ذخیره می شوند که نمره ای را برای استفاده در آینده ذخیره کنید DaVinci Resolve. به شما امکان می دهد تا لایه های یک درجه را تغییر نام دهید تا به شما کمک کند آنچه را که انجام می دهند شناسایی کنید Adobe SpeedGrade

---

البته، اگر مجموعه ای از استایل ها دارید که محبوبیت خاصی دارند، می توانید تغییرات را براساس تنظیماتی که انجام داده اید ذخیره کنید تا ظاهری خاص را با انواع عکس های روشن تر و تیره تر مطابقت دهید. متناوباً، می توانید برچسب گذاری کنید که کدام تنظیمات چه تأثیری دارند، بنابراین وقتی آن پیش تنظیم را پنج ماه بعد اعمال می کنید، به راحتی می توانید بدون صرف پنج دقیقه برای مهندسی معکوس کار خود، مکان هایی را که می توانید تغییرات ایجاد کنید، تشخیص دهید.

## محافظت از رنگ پوست در برابر تنظیمات بیش از حد

در حالی که این کتاب راه های زیادی برای ایجاد تصاویر فوق العاده جالب ارائه می دهد، اما اغلب می تواند به قیمت عجیب و غریب به نظر برسد. از آنجایی که مخاطبان و مشتریان ممکن است در مورد نحوه برخورد با رنگ پوست در یک تصویر حساس باشند، این مفید است که بدانید چگونه رنگ پوست را جدا از بقیه سبک سازی هایی که روی یک تصویر اعمال می کنید، تنظیم کنید قبل از اینکه شروع به لکه کشی برجستگی های زرد و سایه های آبی کنید. روی یک تصویر

راه های ساده برای محافظت از رنگ پوست

این تکنیک برای موقعیت هایی که در آن نمرات شدیدی برای محیطی که بازیگران در آن ظاهر می شوند ایجاد می کنید، بسیار مهم است. اگر این کار را با دقت انجام ندهید، وقتی افرادی که در قاب هستند به اصلاح سبک شما کشیده می شوند، با مشکل مواجه می شوید و همان رنگ پوستی را که معمولاً برای درست کردن آن بسیار تلاش می کنیم از دست می دهند.

برای نمونه هایی مانند این، یک راه حل رایج ایجاد درجه سبک شده با استفاده از صلاحیت HSL برای جداسازی رنگ پوست بازیگر است. سپس عملیات را به دو تصحیح ثانویه تقسیم می کنید، که هر کدام از یک نسخه معکوس از همان ماسک برای درجه بندی سوژه و پس زمینه به طور جداگانه استفاده می کنند، و مطمئن شوید که رنگ سوژه جدا شده با روشن کننده جدید سازگار است.

کلیپ در **شکل 1.7** یک عکس در شب است که قبلاً یک تصحیح اصلی دارد: گسترش کنتراست، رها کردن سایه ها (اما حفظ جزئیات در 0 درصد/IRE)، و تقویت اهنگ های میانی برای افزایش دید بازیگر. شات به طور طبیعی گرم، با رنگ پوست خوب است. با این حال، به دلایل مختلف، مشتری دوست دارد به جای آن، محیط از کیفیتی خنک برخوردار باشد.



### شکل 1.7 تصویر اولیه با اصلاح اولیه پایه آن

با چنین عکس تیره ای، بهترین جلوه با فشار دادن کنترل تعادل رنگ گاما به سمت تقسیم آبی/فیروزه ای حاصل می شود، زیرا استفاده از کنترل سایه ها منجر به تغییر رنگ آبی بزرگ در رنگ های مشکی می شود که معمولاً بهتر است از آن اجتناب کنید. حفظ سیاهی خالص صحنه حس رنگارنگی بیشتری نسبت به تغییر رنگ آبی یکنواخت در سراسر تصویر ایجاد می کند.

با این حال، استفاده از کنترل گاما، با توجه به میزان اصلاح احتمالی که باید انجام شود، زن رانیز آبی می کند. **شکل 1.8**، بنابراین باید کاری کنیم که او را از تبدیل شدن به یک بیگانه محافظت کنیم.



**شکل 1.8** رنگ زغال اخته ماندی که اگر استفاده کنیم ایجاد می شود  
اصلاح سبک مورد نظر مشتری به طور بی رویه به هر دو  
پس زمینه و بازیگر

توجه داشته باشید

مات به دست آمده ممکن است از منظر ترکیب بندی خیلی خوب به نظر نرسد، اما به خاطر داشته باشید که شما برای محافظت از رنگ های میانی پوست، نه ایجاد یک جلوه آبی یا سبز صفحه کلید را کلید می زنید. ممکن است کمی نویز در لبه ها وجود داشته باشد، اما تا زمانی که هیچ گونه نویز یا بی نظمی در حین پخش قابل توجه نباشد، احتمالاً می توانید با یک مات نسبتاً ناهموار خلاص شوید.

با اضافه کردن اصلاحیه دوم، از HSL Qualification برای حذف یک کلید از رنگ پوست زن استفاده می کنیم، و مراقب هستیم که کنترل های Hue، Saturation و Qualifier Luma را تنظیم کنیم تا ماسک را اصلاح کنیم و تا حد امکان چهره و بازوهای زن را ایزوله کنیم. به حداقل رساندن مناطقی از پس زمینه که در کلید گنجانده شده است (**شکل 1.9**). در صورت لزوم، می توانیم از تاری برای به حداقل رساندن پچ در یک کلید چالش برانگیز استفاده کنیم. سپس، پس از جداسازی رنگ های پوست، ماسک را با استفاده از کنترل مناسب معکوس می کنیم تا تنظیم بعدی خود را به قسمت بیرونی ناحیه ایزوله محدود کنیم.



**شکل 1.9** یک مدرک HSL با معکوس کردن مات و استفاده از نتیجه برای درجه بندی همه چیز به جز پوست او، رنگ پوست زنان را جدا می کند.

بامات ایزوله در جای خود، از کنترل های تعادل رنگ گاما برای فشار دادن صحنه به سمت آبی استفاده می کنیم، در حالی که به طور همزمان میزان اشباع را کاهش می دهیم تا ظاهر خنکی که به بیرون می دهیم، به جای واضح، خاموش شود. برای اطمینان از سیاه ماندن رنگ های مشکی (من طرفدار رنگ های رنگی نیستم که جایگزین 0 درصد مشکی شوند)، همچنین یک تنظیم کوچک مخالف با تنظیم تعادل رنگ Lift انجام می دهیم تا پایین شکل های موج را در RGB Parade Scope متعادل کنیم.

تصحیح حاصل به طور مناسب از هایلایت ها و تون های میانی زن محافظت می کند. با این حال، اگرچه ما کاری برای تغییر رنگ پوست این زن انجام نداده ایم، تصویر اکنون کمی مضحک به نظر می رسد. کاهش اشباع پس زمینه و تضاد رنگ مکمل، رنگارنگ بودن چهره زن را اغراق آمیز می کند و او را مانند نوشابه نارنجی بیرون می آورد. کاملاً واضح است که زن با نورپرداز جدید صحنه در تعامل نیست و نتیجه به وضوح مصنوعی است.

برای رفع این مشکل، باید اصلاح سومی را با استفاده از نسخه معکوس ماسک از صلاحیت HSL که قبلاً ساخته ایم اضافه کنیم.

هنگامی که یک صلاحیت معکوس را به عنوان یک اصلاح اضافی تنظیم کردیم، کاهش اشباع رنگ پوست زن برای هماهنگی بهتر با سطح رنگ صحنه، کار ساده ای است. همچنین ایده خوبی است که از کنترل تعادل رنگ Gain استفاده کنید تا هایلایت های او را کمی به سمت آبی سوق دهید تا به نظر برسد که او کمی از نور محیط اطراف خود را می گیرد (**شکل 1.10**).



### **شکل 1.10** افزودن یک اصلاح دیگر برای ایجاد رنگ چهره زن ادغام واقعی تر با پس زمینه

نتیجه هنوز یک تصحیح جسورانه است، اما به نظر طبیعی است. این تکنیک زمانی مفید است که در حال انجام یک تنظیم محیطی جسورانه هستید که می ترسید افراد درون صحنه وحشتناک به نظر برسند. همچنین راهی است برای اینکه یک بازیگر در صحنه ای که کنتراست رنگ زیادی ندارد و در پس زمینه ترکیب می شود کمی بهتر جلوی تماشاگر ظاهر شود.

### **کپی کردن رنگ پوست به جلو در درجات پیچیده**

وقتی روی برنامه ای کار می کنید که به درجه بندی تهاجمی نیاز دارد، جلوگیری از ناپدید شدن استعداد در ظاهری که به صحنه تحمیل می کنید می تواند چالش برانگیز باشد. هنگامی که در حال ساخت یک مجموعه عملیات کالیبره شده با دقت هستید و متوجه می شوید که باید کمی رنگ پوست واقع گرایانه را به تصویر برگردانید، بسیاری از برنامه های درجه بندی این امکان را دارند که بخشی از تصویر را از لایه یا گره قبلی خود بدزدند. سری عملیات فعلی را درج کنید و بعداً در جایی که لازم است وارد کنید. در مثال زیر، مجموعه ای طولانی از ترفندهای اکتشافی منجر به نگاه به داخل شده است **شکل 1.11**.



**شکل 1.11** درجه تهاجمی اثر نه چندان جذابی روی پوست دارد  
تن‌های تصویر

پوست به وضوح نیاز به کمک دارد، اما مشتری تأثیر رنگ را در هر جای دیگر بسیار دوست دارد، به طوری که در انجام چهار عملی که شما را به اینجا رسانده مردد هستید. اگر برنامه شما قادر است، گاهی اوقات می‌توانید داده‌های تصویر را از یک عملیات قبلی با استفاده از یک پنجره یا واجد شرایط جدا کنید و سپس آن را در بالای عملیات در پایان درجه قرار دهید. **شکل 1.12** این را همانطور که در DaVinci Resolve انجام می‌شود، نشان می‌دهد، جایی که گره 6، که رنگ پوست را از طریق یک واجد شرایط جدا می‌کند، داده‌های تصویر را از گره 1 در همان ابتدای درجه می‌کشد و آن را (از طریق Layer Mixer) از بالا تغذیه می‌کند. وضعیت درجه در گره 4.



**شکل 1.12** گره 6 برای گرفتن داده‌های تصویر از گره 1، جداسازی و تغییر رنگ پوست، و تغذیه آنها در بالای حالت خروجی تصویر استفاده می‌شود.  
گره 4.

وقتی برای اولین بار این کار را انجام می‌دهید، احتمالاً رنگ پوست اصلاً با صحنه مطابقت نخواهد داشت، اما چند تنظیم برای نزدیک تر کردن ظاهر پوست ایزوله شده به ظاهر پوست می‌تواند نتایج بسیار خوشایندی داشته باشد. **شکل 1.13**.



**شکل 1.13** نتیجه نهایی کپی کردن رنگ پوست تمیز از قبل در درجه و تطبیق آن برای مطابقت با ظاهر درجه تهاجمی ایجاد شده چندین عملیات بعد

### درباره نارنجی و آبی به من ایمیل ارسال نکنید

من از سری مقالاتی که سال ها پیش در اینترنت گرد آمدند، در مورد محاسن و معایب برجسته کردن رنگ های گوشت در پس زمینه های سردتر، که برچسب «ظاهر نارنجی و آبی» را به خود اختصاص داده بودند، دست یافتم. یکی از نمای کلی برجسته (همراه با تصاویر) "Save Our Skins" اثر استو ماشویتس است ([www.prolost.com](http://www.prolost.com)) یک انتقاد دقیق از کل روند، برداشت طنزآمیزتر و بلاگ نویس تاد میرو در مورد موضوع، "سیاه سبز و نارنجی - هالیوود، لطفا جنون را متوقف کنید" است.

([www.theabyssgazes.blogspot.com](http://www.theabyssgazes.blogspot.com)) .

نکته اینجاست—همانطور که امیدوارم این کتاب نشان دهد، فناوری تصحیح رنگ مدرن دستیابی به درجه بالایی از کنتراست رنگ را با تقسیم بندی تصاویر و اعمال اصلاحات فردی برای هر عنصر درون، همانطور که در مثال قبلی نشان داده شد، آسان می کند. این ربطی به طرح های رنگی خاصی ندارد (این طرح ها توسط بخش هنری ایجاد شده اند)، اما همه چیز به نحوه حفظ تفکیک رنگ در مواجهه با درجه بندی یا نورپردازی تهاجمی مربوط می شود. همچنین می خواهیم به این نکته اشاره کنم که هر استفاده تهاجمی از رنگ، تقصیر رنگ ساز نیست. سینماگران دهه هاست که از ژل های رنگی برای پاشیدن رنگ به دور مجموعه استفاده می کنند (و من چند نمایش داشتم که در آن ها نیاز داشتم تا نور بیش از حد رنگی را در عکاسی به درخواست مشتری کم کنم).

همانطور که در [فصل 3](#) از راهنمای تصحیح رنگ، رنگ های



محدوده نور طبیعی از سرد (آبی) تا بسیار گرم (تنگستن و پرتقال "ساعت طلایی").  
صحنه‌های معمولی زیادی وجود ندارد که در نورپردازی پر شده با رنگ های سرخابی  
یاسبز مواجه شوید.

علاوه بر این، ما دیده ایم که رنگ پوست انسان به طور طبیعی در رنگ های نارنجی  
تاقرمز قرار می گیرد. این بدان معناست که اگر قصد دارید کنتراست رنگی بالا را  
درطیف وسیعی از طرح های نورپردازی نسبتاً طبیعی، اما اغراق آمیز و بسیار  
اشباع شده حفظ کنید، دیر یا زود با تعاملات مختلفی بین بازیگران گرم و  
پس زمینه های سرد روبرو خواهید شد. شما به دنبال بازیگران سبز در برابر نور  
بنفش هستید. مشکل، زمانی که یکی وجود دارد، با رنگ ها نیست.

هنگامی که نمرات از محتوای برنامه منحرف می شوند، رنگ های اغراق آمیز اشتباه  
می شوند و توجه را به کیفیت خاصی غیر از تصویر به عنوان یک کلیت بصری و  
روایی جلب می کنند (اگرچه اگر به یک موزیک ویدیو یا تبلیغ درجه بندی می کنید،  
ممکن است این نکته باشد). درمان های دیجیتال رنگ معمولاً به یکی از دو روش  
حواس تان را پرت می کنند.

• **رنگ پوست بیش از حد اشباع:** همانطور که قبلاً گفته شد، اشباع رنگ پوست  
متفاوت است، اما رنگ های معمولی دارای حد بالایی نسبتاً ضعیف هستند و  
درک رنگارنگی با اشباع محیط اطراف متفاوت خواهد بود. اگر محیط خاموش  
باشد یا رنگ مکمل بر آن غالب باشد (کبودی)، رنگارنگی درک شده خواهد بود.  
تشدیدشدن برابر این یک درمان طبیعی نیاز به اشباع کمتری در رنگ پوست دارد تا  
از اغراق آمیز جلوه دادن آن جلوگیری کند.

• **رنگ پوست بیش از حد محافظت شده:** پوست با رنگ روشن کننده غالب  
صحنه در تعامل است. اگر محیط خنک است اما رنگ پوست آن را منعکس نمی  
کند، نتیجه به نظر می رسد یک کامپوزیت صفحه سبز است که در آن لایه پیش  
زمینه برای مطابقت با پس زمینه رنگ اصلاح نشده است.

در پایان، اگر یک جلسه مشتری پولی باشد، گزینه های مختلفی را ارائه می دهم و  
سپس با یکی از آنها پیش می روم. تمایل شخصی من این است که سعی کنم حتی  
نمرات سبکی را در قلمرو قابل قبول بودن بصری نگه دارم، اما اگر مشتری چیزی  
واقعاً جسورانه می خواهد، ابزارهایی برای ایجاد آن وجود دارند. همانطور که بسیاری  
دیگر مشاهده کرده اند، رنگ های پوستی بیش از حد جدا شده بدون شک به نشانه  
بصری آغاز قرن تبدیل می شوند، اما رنگ ها را سرزنش نکنید. تقصیر آنها نیست