

Sekundární okna a Sledování

Sekundární korekce popisuje izolování konkrétní části obrazu nebo konkrétního objektu pomocí klíče. Klíče v DaVinci Resolve jsou obrázky ve stupních šedi, které definují, které oblasti obrázku chcete změnit (bíle) a které části obrázku chcete nechat bez úprav (černě). Klíče se generují buď pomocí ovládacích prvků na paletě Qualifier, pomocí Power Window nebo importem externí podložky (další informace o tom, jak používat externí podložky, viz Kapitola 143, „Combining Keys and Using Mattes“). Tato kapitola ukazuje, jak používat Power Windows k vytváření tvarů, pomocí kterých můžete různými způsoby izolovat části obrazu, abyste mohli na těchto částech provádět cílené úpravy.

Obsah

Okna	2684
Přidání Nody s Oknem	2685
Rozhraní pro ovládání Oken	2686
Správa Oken	2687
Zobrazení a skrytí ovládacích prvků oken	2687
Použití možnosti High-Visibility pro obrysy Okna	2688
Ovládací prvky pro transformaci Okna	2688
Měkkost okrajů Okna	2690
Kreslení křivek	2691
Převod lineárních, kruhových a mnohoúhelníkových Oken na Bézierovy křivky	2692
Resetování palety Oken	2693
Vytváření masky kombinací Oken	2693
Kopírování a vkládání Oken	2694
Uložení přednastavení Oken	2695
Společné používání Oken a kapátka Qualifiers	2696

Přímý překlad z originálního návodu DaVinci Resolve ver.17 a je zachováno číslování stránek.

Překlad : Jiří Zápotocký

Okna

Power Windows jsou dalším způsobem sekundární korekce, protože jde v podstatě o tvary, které můžete použít k izolaci oblastí obrazu. Různé ovládací prvky umožňují používat oválné, obdélníkové, polygonální nebo vlastní zakřivené tvary. Protože můžete izolovat oblasti obrazu kreslením, Power Windows poskytuje výjimečně čisté výsledky s okraji, které lze přesně umístit a prolnout, abyste dosáhli různých efektů.



Před/po Curve Power Window izoluje oblast oblohy pro cílenou korekci.

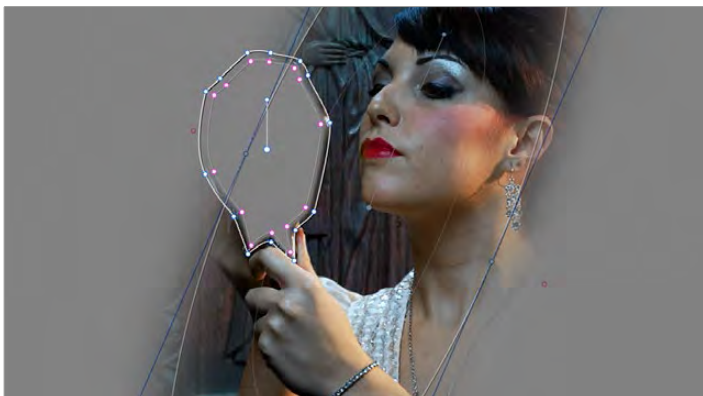
Power Windows (také nazývaná jednoduše „okna“) jsou vynikající, když to, co potřebujete upravit, lze zahrnout do jasně definované geometrické oblasti. Například ovál obličeje, přední část auta nebo široká obloha jsou dobrými kandidáty na úpravu pomocí oken. Nevýhodou oken může být, že musí být animované, aby sledovaly jakýkoli předmět, který izolují.

Naštěstí zde přichází na řadu výkonný sledovač DaVinci Resolve, který usnadňuje rychlé a přesné sledování Power Windows a sledování izolovaného subjektu.



Circular Power Window pro zaměření pozornosti na pokožku

DaVinci Resolve umožňuje snadno kombinovat více Oken různými způsoby, vzájemně se prolínat a vytvářet ještě sofistikovanější tvary. Například lze sečíst více oken nebo jedno okno lze použít k vyříznutí části jiného okna, což vám ušetří nutnost provádět složité operace klíčového snímku pro animaci tvaru tohoto okna.

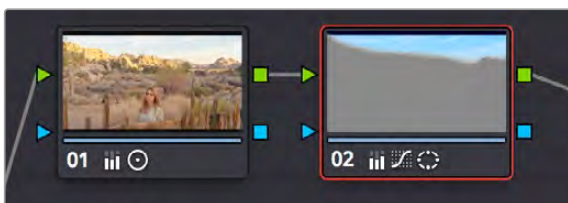


Kombinací více oken se obraz izoluje a maskuje.

Tato část popisuje použití Oken, jak je vytvářet a upravovat, stejně jako jak kombinovat více oken a kombinovat okna a qualifiers k vytvoření vysoce specifických izolací.

Přidání uzlů s Windows (Adding Nodes with Windows)

Stejně jako u qualifiers musíte nejprve přidat uzel do stromu uzlů korekcí, než začnete zobrazovat opravu. Je to proto, že všechna okna v konkrétním uzlu spolupracují na omezení korekcí tohoto uzlu. Připomínáme, že jakýkoli uzel lze změnit z primární operace, která ovlivňuje celý obraz, na cílenější sekundární operaci, jednoduše zapnutím okna, použitím kvalifikátoru nebo povolením external matte.



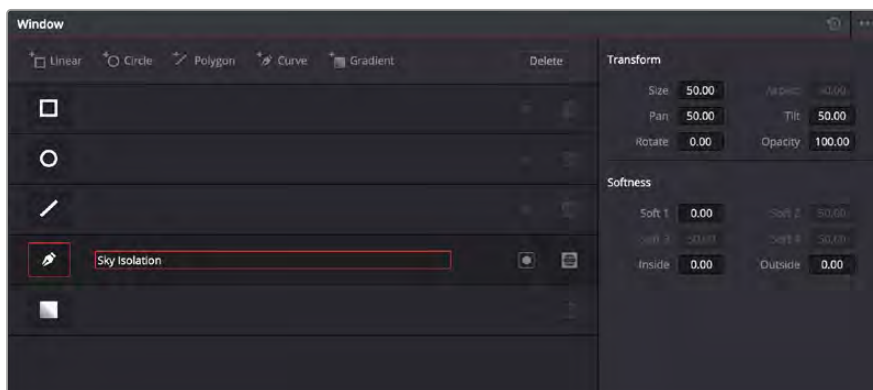
Sériové uzly zobrazující okno na Node 2

Pokud před vytvořením okna nevytvoříte nový uzel, zjistíte, že jste nevhodně změnili primární opravu na sekundární opravu. Pokud vytvoříte nový sériový uzel, budete muset použít ovládací prvky na paletě Window k zapnutí okna, které si můžete přizpůsobit pro své účely. Existuje však také sada příkazů, které můžete použít k přidání sériových uzlů s již zapnutým oknem, což vám ušetří několik kliknutí nebo stisknutí tlačítka v procesu.

Chcete-li přidat nový uzel s již zapnutým oknem:

- Vyberte Color > Nodes > Add Serial Node + CPW (Alt-C) vytvořit nový sériový uzel s kruhovým oknem.
- Vyberte Color > Nodes > Add Serial Node + LPW (Alt-Q) vytvořit nový sériový uzel s lineárním oknem.
- Vyberte Color > Nodes > Add Serial Node + PPW (Alt-G) vytvořit nový sériový uzel s polygonálním oknem.
- Vyberte Color > Nodes > Add Serial Node + PCW (Alt-B) pro vytvoření nového sériového uzlu s oknem Curve.

Když přidáte uzel s Okno, automaticky se otevře paleta Window, připravená k úpravám.



Paleta Window

Paleta Window je rozdělena do tří sad ovládacích prvků: seznam Window, předvolby a ovládací prvky Transformace a Měkkost.

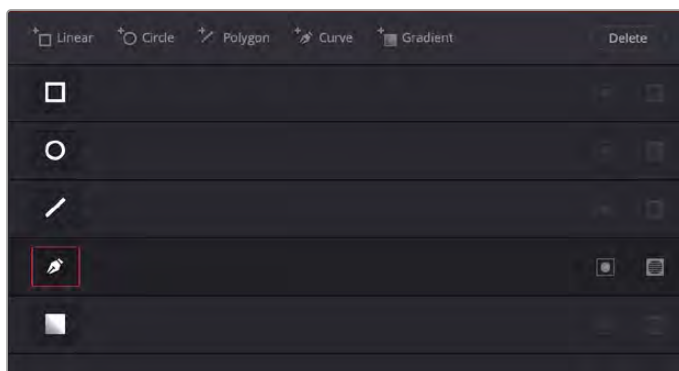
Rozhraní pro ovládání Oken (The Window Palette Interface)

Jakmile vytvoříte uzel, se kterým chcete použít opravu Okno, musíte otevřít paletu Window, pokud ještě nebyla otevřena.

Chcete-li otevřít paletu Window:

- Klepněte na tlačítko palety Window.

Většinu palety Window zabírá seznam Window, ve kterém můžete vytvořit tolik Windows, kolik potřebujete pro daný úkol. Můžete vytvořit pět typů oken, z nichž každé má jinou geometrii. Tato okna můžete používat jednotlivě, nebo je můžete kombinovat a vytvářet tak ještě složitější tvary a interakce. Paleta Window má čtyři skupiny ovládacích prvků, které umožňují používat tyto Window různými způsoby.



Paleta Window se seznamem Window

- **Window list:** Řada tlačítek v horní části tohoto seznamu vám umožňuje přidávat nová Window, která pak můžete upravit podle potřeby. Každé Window v seznamu obsahuje tlačítko On/Off, které zobrazuje typ tvaru, pole Název vrstvy (prázdné, dokud nepřidáte nějaký text), které můžete použít k identifikaci, k čemu každé Window slouží, tlačítko Invertovat a tlačítko Mask, které určuje, jak toto Window interaguje s ostatními Window, která jsou aktuálně povolena (ve výchozím nastavení přidávání k jiným Window nebo odečítání od ostatních Window v režimu Mask).

- **Transform parameters:** Řídí celkovou velikost, poměr stran, polohu a otočení aktuálně vybraného Window.
- **Softness parameters:** Řídí měkkost hran aktuálně vybraného Window. Různé tvary Window mají různé možnosti měkkosti.
- **Option drop-down menu:** Rozbalovací nabídka Option obsahuje příkazy pro vytváření a úpravu vlastních předvoleb Oken pro pozdější snadné vyvolání, resetování Oken, mazání Oken, ukládání a správu předvoleb Oken a kopírování a vkládání dat trasy.

Pomocí tlačítek v horní části palety Window můžete vytvořit pět typů Windows:

- **Linear:** Čtyřbodový tvar, který lze upravit na jakýkoli druh obdélníku nebo lichoběžníku, který budete potřebovat. Kromě středových a rohových ovládacích prvků můžete také přetáhnout kteroukoli ze čtyř stran a změnit tvar.
- **Circular:** Ovál, který lze tvarovat, dimenzovat a měkkost, aby vyřešil úžasný počet problémů.
- **Polygonal:** Čtyřbodový tvar, který lze rozšířit o další řídicí body a vytvořit tak složité polygonální tvary s ostrými rohy.
- **Curve:** Bezierův kreslicí nástroj, který můžete použít k vytvoření jakéhokoli tvaru, zakřiveného, polygonálního nebo smíšeného, který potřebujete.
- **Gradient:** Jednoduchý dvouruční ovládací prvek pro rozdělení obrazovky na dvě poloviny s možnostmi středu, úhlu a prolnutí tvaru. Dobré pro rychlé úpravy oblouhy.

Správa Oken

Chcete-li s oknem manipulovat, musíte nejprve vytvořit typ Okna, které chcete použít, nebo pokud již máte vytvořenou skupinu Oken, musíte vybrat Okno, na kterém chcete pracovat.

Způsoby vytváření a výběru Oken:

- **Chcete-li vytvořit nové Okno:** Klepněte na tlačítko ikony Tvar nebo klepněte na tlačítko Create Window (v horní části seznamu Oken), které odpovídá Oknu, které chcete vytvořit.
- **Chcete-li vybrat Okno pomocí ovládacích prvků na obrazovce:** Klepnutím kamkoli ve Window jej vyberte v prohlížeči.
- **Chcete-li vybrat Window ze seznamu Window:** Klepněte na tlačítko ikony tvaru odpovídající Window, které chcete vybrat.

Chcete-li odstranit Okno, které již nechcete:

- Vyberte Window a klikněte na tlačítko Delete.

Chcete-li resetovat Okno:

- **Chcete-li obnovit výchozí tvar jednoho Window:** Vyberte Window a poté z rozevírací nabídky Option vyberte možnost Reset Selected Window.

Zobrazení a skrytí ovládacích prvků oken na obrazovce (Showing and Hiding Onscreen Window Controls)

Když otevřete paletu Okna, prohlížeč přejde do režimu Power Window. Pokud povolíte okno, ovládací prvky tohoto okna se zobrazí v prohlížeči a budou zrcadleny do výstupu videa, takže ovládací prvky okna uvidíte na externím displeji. Pokud chcete, můžete změnit způsob a umístění ovládacích prvků na obrazovce.

Chcete-li zvolit, zda mají být ovládací prvky na obrazovce zrcadleny do výstupu videa nebo zakázány, proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte volbu z podnabídky View > Window Outline.

Jsou tři možnosti:

- **Off:** Skryje obrys Okna na externím displeji i v prohlížeči.
- **On:** Výchozí nastavení zobrazuje obrys Okna na externím displeji i v prohlížeči.
- **Only UI:** Skryje obrys Okna na externím displeji, ale ponechá jej v prohlížeči.
- Stiskněte Alt-H pro přepínání mezi všemi třemi výše uvedenými režimy.

Tento příkaz je třicečný přepínač. První použití tohoto příkazu skryje obrys Okna na vašem externím displeji, ale ponechá jej v prohlížeči. Druhé použití tohoto příkazu skryje obrys Okna na externím displeji i v prohlížeči. Třetí použití tohoto příkazu zobrazí obrys Okna na externím displeji i v prohlížeči.

TIP: Pokud necháte ovládací prvky na obrazovce viditelné v Vieweru, možná zjistíte, že při práci budete chtít dočasně skryt nebo zobrazit ovládací prvky na obrazovce v Vieweru, abyste získali přehledný pohled na obraz, který upravujete. Jakoukoli sadu ovládacích prvků na obrazovce můžete rychle vypnout a zapnout, aniž byste v nabídce vybrali Off, stisknutím Shift-` (tilde).

Použití možnosti High-Visibility Power Window Outline (Using the High-Visibility Power Window Outline Option)

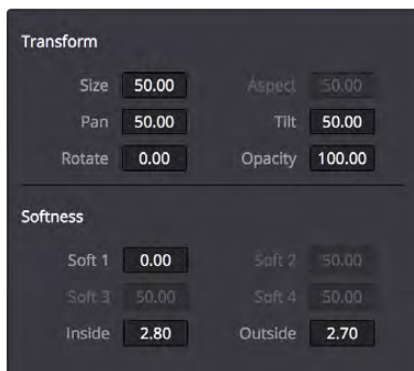
Obvykle jsou obrysy Oken bílé (pro středový tvar) a šedé (pro měkkí tvary). Někdy však může být toto barevné schéma špatně vidět, takže panel Color v User Preferences má v sekci General Settings možnost nazvanou „High visibility Power Window outlines“. Zapnutím této možnosti nastavíte obrysy Oken tak, aby byly vykresleny jako zelené (pro středový tvar) a žluté (pro měkkí tvary), aby byla tato Okna za určitých okolností snadněji vidět.



(Vlevo) Výchozí obrysy Okna, (Vpravo) Okno s vysokou viditelností obrysy povoleny na panelu Color v General Settings

Ovládací prvky transformace Window (Window Transform Controls)

Okna mají parametry transformace, které jsou podobné těm, které se nacházejí v paletě Sizing. Tyto parametry vám umožňují měnit Okna a ovlivňovat všechny jeho kontrolní body dohromady.



Ovládací prvky transformace Window

- **Size:** Změní měřítko celého Okna nahoru nebo dolů. 50,00 je výchozí velikost.
- **Aspect:** Změní poměr stran Okna. 50,00 je výchozí hodnota, větší hodnoty zvětší Okna a menší hodnoty zvětší Okna.
- **Pan:** Přemístí Okno podél osy X. 50,00 je výchozí pozice, větší hodnoty posunou Okno doprava, menší hodnoty posunou Okno doleva.
- **Tilt:** Přemístí Okno podél osy Y. 50,00 je výchozí pozice, větší hodnoty posunou Okno nahoru, menší hodnoty posunou Okno dolů.
- **Rotate:** Výchozí hodnota je 0. Zvýšením tohoto parametru se tvar otočí po směru hodinových ručiček, snížením tohoto parametru se tvar otočí proti směru hodinových ručiček.
- **Opacity:** Umožňuje měnit průhlednost příspěvku jednotlivého Okna ke klíči uzlu.
- **Convergence:** Když je v obecných možnostech nastavení projektu povolena možnost „Apply stereoscopic convergence to windows and effects“, zobrazí se tento dodatečný parametr Transform, který vám umožní vytvořit správně zarovnanou konvergenci pro Okno umístěné do stereoskopického 3D klipu. Další informace o práci se stereoskopickými 3D projekty naleznete v kapitole 14 „Stereoskopické pracovní postupy“.

Parametry transformace také odpovídají ovládacím prvkům na obrazovce v prohlížeči, se kterými lze manipulovat přímo pomocí ukazatele.



Manipulace s pozicí Window v prohlížeči

Zatímco mnoho ovládacích prvků na obrazovce odpovídá parametrům v paletě Okna, některé ovládací prvky na obrazovce, jako jsou ovládací body, které řídí přetváření lineárních, polygonálních a křivkových Oken, lze nastavit pouze pomocí ukazatele.

Ovládací prvky na obrazovce pro transformace Oken:

- **Chcete-li vybrat libovolné Okno:** Kliknutím na jedno z uspořádání mnoha Okna jej vyberete, čímž aktivujete ovládací prvky daného Okna.
- **Změna umístění libovolného Okna:** Přetáhněte kamkoli v rámci ovládacího prvku Okna na obrazovce. Poloha Okna odpovídá parametrům Pan a Tilt palety Okno. U Okna přechodu přetáhněte středový ovládací bod.
- **Chcete-li změnit velikost kruhového Okna při uzamčení jeho poměru stran:** Přetažením jednoho ze čtyř modrých rohových bodů jej zvětšíte nebo směrem dovnitř zmenšíte. To odpovídá parametru Velikost palety Okno.
- **Chcete-li zmáčknout nebo roztáhnout kruhové Okno a změnit jeho poměr stran:** Přetáhněte jeden z modrých horních, dolních, levých nebo pravých kontrolních bodů. Tyto úpravy odpovídají parametru Aspect palety Okno.
- **Otočení Okno:** Přetáhněte horní vnitřní bílý úchyt pro otočení uprostřed Okna. Chcete-li přechod, přetáhněte dolní táhlo šipky.
- **Chcete-li změnit měkkost Okna:** Přetáhněte kterýkoli z úchytů měkkosti purpurové. Různé tvary Okna mají různé sady táhel, které odpovídají parametrům Měkkost.
- **Změna tvaru lineárního Okna:** Přetažením kteréhokoli z bílých rohových úchytů Okna připněte do rohu nebo přetažením jednoho z bílých horních, spodních nebo bočních úchytů přesunete celý boční segment Okna.
- **Změna tvaru polygonálního Okna:** Zapnutím polygonální Okno se objeví jednoduchý bílý obdélník se čtyřmi rohovými řídicími body. Kliknutím kamkoli na povrch obdélníku přidáte další řídicí body, pomocí kterých můžete změnit tvar mnohoúhelníku, a přetažením libovolného řídicího bodu změňte jeho tvar.
Polygonální Okna jsou omezena na maximálně 128 kontrolních bodů.
- **Chcete-li změnit velikost a poměr stran křivky:** Se stisknutou klávesou Shift přetáhněte ohraničovací rámeček kolem řídicích bodů, které chcete transformovat, a poté upravte rohy rámečku tak, abyste změnili velikost bodů při zachování poměru stran tvaru, nebo upravte horní, spodní, levý nebo pravý bod pro zmáčknutí nebo roztažení tvaru.
- **Chcete-li odstranit řídicí body z polygonálního Okna nebo Okno s křivkami:** Klepněte prostředním tlačítkem na řídicí bod, který chcete odstranit.

POZNÁMKA: Odstranění kontrolního bodu z polygonálního Okna, které již bylo animováno pomocí Editoru klíčových snímků, způsobí, že se tento bod náhle zapne a vypne na klíčových snímcích vytvářejících animaci.

Měkkost Oknen

Každý typ Okno má různé parametry měkkosti v závislosti na tom, jak je Okno nastavitelné..

- **Circular:** Jediný parametr, Měkký 1, vám umožňuje upravit jednotnou měkkost okraje oválu.
- **Linear:** Čtyři parametry, Soft 1–4, umožňují nezávisle nastavit měkkost každé ze čtyř stran lineárního Okna. Ovládací body měkkosti purpurové nahoře, dole, vlevo a vpravo vám umožňují nezávisle upravit měkkost každé strany lineárního tvaru.
- **Polygon:** Dva parametry, Vnitřní měkkost a Vnější měkkost, umožňují upravit celkovou měkkost polygonálního Okna. Na obrazovce nejsou žádné kontrolní body měkkosti.
- **Curve:** Dva parametry, vnitřní měkkost a vnější měkkost, umožňují upravit celkovou měkkost křivky. Pomocí ovládacích prvků na obrazovce můžete nezávisle upravit purpurové vnitřní a vnější kontrolní body měkkosti a vytvořit tak jakýkoli tvar měkkosti, který potřebujete.
- **Gradient:** Jediný parametr, Soft 1, umožňuje upravit jednotnou měkkost okraje Okna přechodu.

Kreslení křivek

Okno Curve je jediné okno, které při prvním zapnutí nezobrazuje žádné ovládací prvky na obrazovce. Místo toho musíte kliknout do prohlížeče, abyste přidali kontrolní body a nakreslili svůj vlastní tvar, abyste izolovali jakoukoli oblast, kterou chcete.



Okno s křivkami pro izolaci auta

TIP: Zapnutí celoobrazovkového režimu prohlížeče může usnadnit kreslení detailních tvarů. Prohlížeč můžete při kreslení také přibližovat a oddalovat, a to buď pomocí kolečka myši, nebo stisknutím kláves Ctrl-Plus nebo Ctrl-Minus.

Chcete-li nakreslit křivku:

- 1 Zapněte ovládání okna Curve.
- 2 Klepnutím kamkoli v prohlížeči začnete přidávat řídicí body a kreslit požadovaný tvar.
- 3 Kliknutím a tažením přidáváte a tvarujete Bézierovy křivky, nebo jednoduše klikněte a uvolněte pro přidání tvrdého úhlu.
- 4 Chcete-li dokončit kreslení a zavřít tvar, klikněte na první řídicí bod, který jste vytvořili, abyste vytvořili roh, nebo klepněte a přetáhněte první vytvořený řídicí bod, abyste vytvořili Bézierovu křivku.

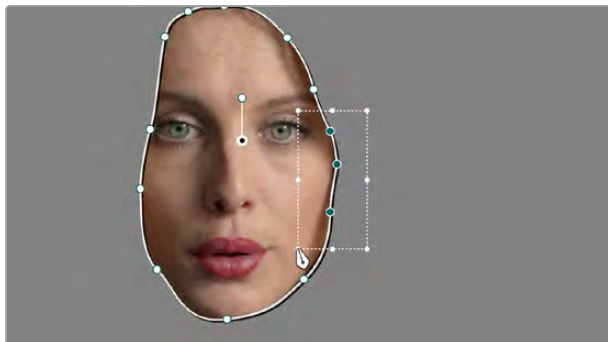
Jakmile nakreslíte křivku, existuje mnoho způsobů, jak s ní manipulovat.

Jednoduché způsoby úpravy křivky:

- **Chcete-li přidat body:** Klikněte kamkoli na křivku a přidejte řídicí body.
- **Změna tvaru křivky:** Přetáhněte libovolný řídicí bod do nového umístění. Řídicí body můžete přetahovat, i když kreslíte novou křivku, výběrem dříve nakreslených bodů je přesunout, upravit jejich úchyty spline nebo odstranit dříve přidané body, aniž byste museli okno nejprve dokončit.
- **Chcete-li křivku přesunout:** Přetáhněte ji kamkoli uvnitř nebo těsně mimo křivku.
- **Symetrická změna Bézierovy křivky:** Přetáhněte libovolný Bézierův úchyt. Protilehlá rukojeť se automaticky posune v opačném směru.
- **Asymetrická změna Bézierovy křivky:** Přetáhněte libovolné Bézierovo táhlo. Opačný úchyt zůstane na svém místě, když přetáhnete aktuální úchyt. Jakmile vytvoříte asymetrický pár Bézierových úchytů, pohybují se společně jako jeden, pokud úchyt jednoduše přetáhnete. Chcete-li změnit úhel, musíte přetáhnout s přidržením Alt.
- **Změna křivky na roh:** Poklepejte s Alt na libovolný řídicí bod Bézierovy křivky a změňte jej na rohový bod s ostrým úhlem.
- **Změna rohu na křivku:** Klepněte na libovolný rohový bod se stisknutou klávesou Alt a tažením vytáhněte Bézierovu rukojeť a změňte ji na křivku.
- **Odstranění bodů:** Klepněte prostředním tlačítkem na kontrolní bod, který chcete odstranit.

POZNÁMKA: Odstranění kontrolního bodu z polygonálního Okna, které již bylo animováno pomocí Editoru klíčových snímků, způsobí, že se tento bod náhle zapne a vypne na klíčových snímcích vytvářejících animaci.

Můžete také se stisknutou klávesou Shift a tažením ohraničovacího rámečku vybrat více řídicích bodů na křivce a přesunout je, odstranit nebo transformovat všechny najednou.



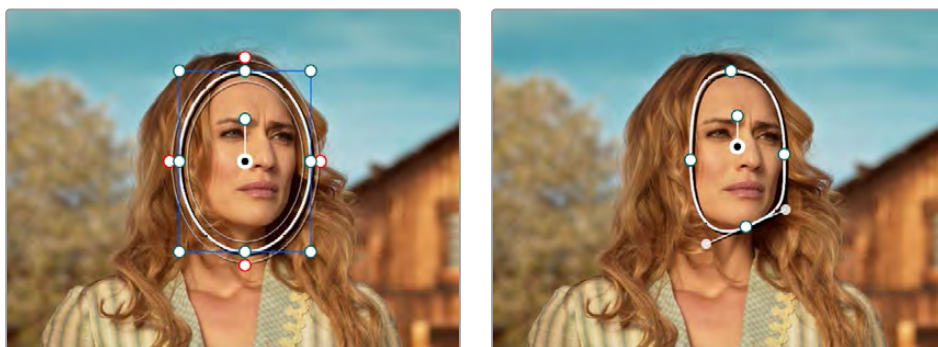
Ohraničovací rámeček můžete táhnout se stisknutou klávesou Shift přes více řídicích bodů a manipulovat se všemi najednou.

Chcete-li vybrat více řídicích bodů na křivce:

- 1 Podržte stisknutou klávesu Shift a přetáhněte ohraničovací rámeček kolem řídicích bodů, kterými chcete manipulovat nebo je odstranit. Všechny zahrnuté kontrolní body se zvýrazní.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li přesunout řídicí body: Přetáhněte kamkoli v rámci ohraničovacího rámečku.
 - Transformace řídicích bodů: Přetažením jednoho z vnějších rohů změníte velikost všech řídicích bodů symetricky, přetažením horního, spodního nebo bočního táhla zmáčknete nebo roztáhnete řídicí body vůči sobě navzájem, nebo přesuňte ukazatel do jednoho z rohů. dokud se neobjeví kurzor otáčení, a poté tažením otočte řídicí body.
 - Odstranění kontrolních bodů: Stiskněte klávesu Backspace.
- 3 Až budete hotovi, stisknutím klávesy Escape zrušte výběr kontrolních bodů.

Převod lineárních, kruhových a mnohoúhelníkových Oken do Bezierových křivek

Pokud začnete izolovat objekt pomocí jednoho z jednoduchých Oken, lineárního, kruhového nebo mnohoúhelníkového tvaru a uvědomíte si, že ke splnění daného úkolu potřebujete složitější tvar, můžete je snadno převést na složitější Béziovu křivku výběrem Convert to Bezier z nabídky Option (...) palety Window.



Před a po převodu kruhového Okna na Béziovu křivku a úpravě výsledku, před přidáním měkkosti k okraji

Jakmile převedete jednoduchý tvar na Bézierovo window, můžete přidávat kontrolní body a manipulovat s tvarem libovolným způsobem, aby se lépe přizpůsobil předmětu, stejně jako u jakékoli křivky.

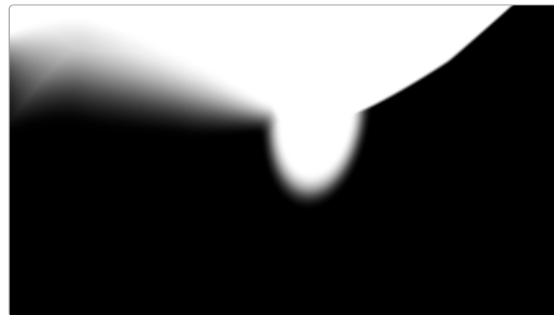
Resetování palety window

Celou paletu Window lze resetovat pomocí příkazu Reset v nabídce Option.

Kombinace Power Windows s ovládáním masky (Combining Power Windows with the Mask Control)

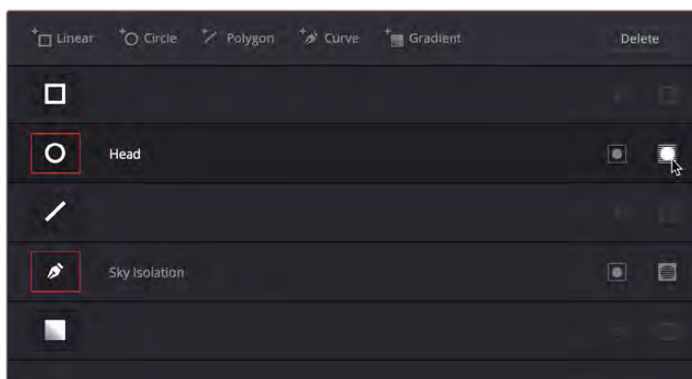
Přidání více Oken do jednoho uzlu je snadný způsob, jak vytvořit složené klíče. Při kombinování Oken určuje ovládací prvek Masky, zda se jedno Okno přidává k jinému oknu, nebo z něj ubírá.

V následujícím příkladu byla vytvořeno kruhové Okno a Okno pomocí křivky a v každém okně je také zapnutý ovládací prvek Masky (ve výchozím nastavení), což má za následek sečtení obou masek, takže korekce vzhledu západu slunce ovlivní oblohu i ženskou tvář.



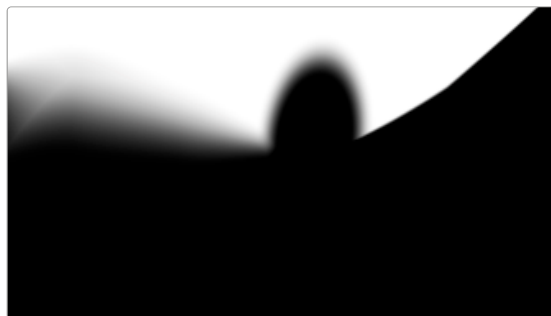
Dva obrázky ukazují kombinaci masek na klíčů.

Vypnutím ovládacího prvku Mask kruhového Okna se kruhové window odečte od křivky.



Vypnutí ovládací masky kruhového Okna

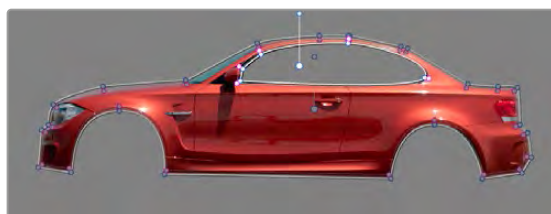
Nyní je ženina tvář chráněna před agresivním ošetřením oblohy.



Dva obrázky ukazují výsledek odečtení kruhového window

Vzhledem k tomu, že Okno lze individuálně sledovat (Tracking) a určovat klíčové snímky, můžete rychle nastavit složité interakce Oken a vyřešit běžné problémy, se kterými se setkáte. Když například sledujete Okno, abyste sledovali pohybující se objekt, který se pohybuje za něčím v záběru, můžete použít druhé Okno s vypnutou maskou k zakrytí objektu vepředu. Nyní, když sledované Okno protíná subtraktivní Okno, korekce zmizí spolu s objektem.

Ovládací prvek Maska můžete také použít k vytvoření složitějších tvarů než pomocí jediného Okna.



Mattes a maska používané společně k vytváření složitých tvarů

Kromě toho, jakmile dosáhnete limitů tvarů, které můžete vytvořit pomocí čtyř dostupných window, můžete kombinovat více uzlů obsahujících více tvarů a kvalifikátorů pomocí Nody Key Mixer.

Kopírování a vkládání Oken (Copying and Pasting Windows)

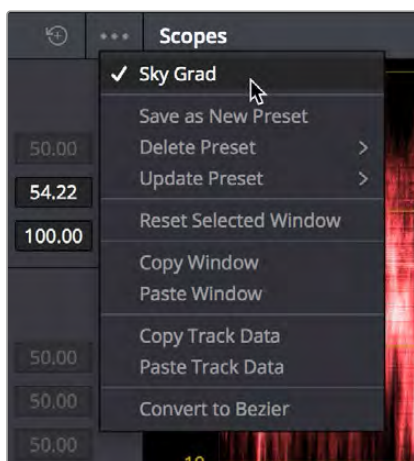
Pokud jste vytvořili konkrétní Okno, které chcete buď duplikovat v aktuálním uzlu, nebo použít na jiný uzel, můžete zkopírovat a vložit tvar jednotlivého window z jedné položky v seznamu Oken do jiného.

Způsoby kopírování a vkládání windows:

- **Jak zkopírovat Okno:** Klepněte na libovolné povolené Okno v seznamu Window, poté klepněte na nabídku možností palety Window a zvolte Copy Window.
- **Chcete-li duplikovat Okno:** Po zkopírování Okna vytvořte další Okno stejného typu, jaké jste zkopírovali, a potom klepněte na nabídku voleb palety Window a zvolte Paste Window.
- **Chcete-li vložit Okno do jiného uzlu:** Poklepejte nebo jinak vyberte jiný uzel, otevřete paletu Window, vyberte stejný typ Okna, jaký jste zkopírovali v seznamu Oken, a potom klepněte na nabídku voleb palety Window a zvolte Paste Window.
- **Chcete-li vložit Okno do stejného uzlu:** Klepněte na libovolné povolené Okno v seznamu Window, poté klepněte na nabídku voleb palety Window a zvolte Copy Window, poté klepněte na Paste Append Window v nabídce Window Option.

Ukládání předvoleb Oken (Saving Window Presets)

Pokud zjistíte, že často používáte určitý tvar Okna nebo kombinaci Oken, můžete jedno nebo více Oken uložit jako předvolbu pro snadné vyvolání, kdykoli to bude potřeba. Pokud například pracujete na dokumentu, ve kterém zjistíte, že potřebujete hodně rozjasnit obličej, můžete vytvořit přednastavené ovály obličejů pro blízké, střední a široké záběry, abyste nemuseli upravovat zásobní kruhové Okno pro každý nový záběr. Můžete také uložit skupiny Oken společně jako jednu předvolbu, abyste mohli znovu použít složité tvary více Okny. Předvolby Oken jsou dostupné ze skupiny ovládacích prvků Presets v nabídce voleb v pravém horním rohu palety Window.



Ovládací prvky pro ukládání, použití a mazání předvoleb Oken

Způsoby práce s předvolbami Power Window:

- **Chcete-li uložit přednastavení Oken:** Jakmile vytvoříte jedno nebo více Oken, která chcete uložit, klepněte na volbu Uložit jako nové přednastavení v nabídce možností palety Window. Do výsledného dialogového window zadejte název a klikněte na OK. Tato předvolba je nyní k dispozici v části Preset nabídky možností.
- **Vyvolání předvolby Okna:** Klepnutím otevřete nabídku možností palety Okna a vyberte předvolbu ze seznamu. Načtená předvolba Okna přepíše všechna ostatní Okna, která byla v tomto uzlu nastavena.
- **Chcete-li aktualizovat již uložené přednastavení:** Vyvolejte přednastavení, změňte výsledná window a poté kliknutím otevřete nabídku možností palety Okna. Vyberte možnost Aktualizovat předvolbu a poté vyberte název předvolby. Tím se přepíše vybraná předvolba změněným uspořádáním Oken.
- **Chcete-li odstranit přednastavení Oken:** Klepnutím otevřete nabídku možností palety Okna a zvolte Delete Preset a poté vyberte přednastavení ze seznamu. Ujistěte se, že jste vybrali správný název předvolby; před smazáním se nezobrazuje žádné varování a po dokončení nelze smazání vrátit zpět.

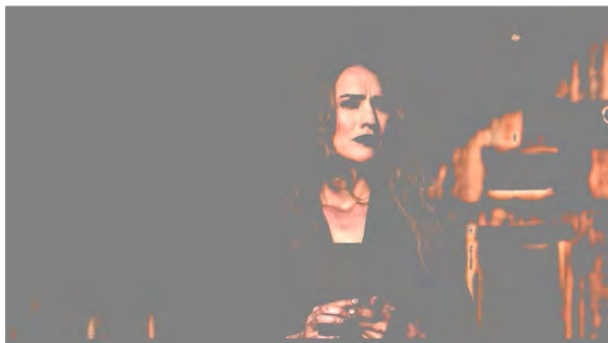
Po vyvolání lze window vytvořená předvolbami upravovat a sledovat stejně jako jakékoli jiné window.

Společné používání Oken a kapátka Qualifiers

Dalším využitím window je fungovat jako „garbage matte“, („maskování odpadu“) když se používají společně s qualifier. Ve výchozím nastavení, když používáte Okno a Qualifier společně, je výstup klíče pouze tam, kde se Okno a Qualifier protínají. To usnadňuje vyloučení nežádoucích částí klíče, které je příliš obtížné eliminovat dalším vylepšením ovládacích prvků kvalifikátoru.

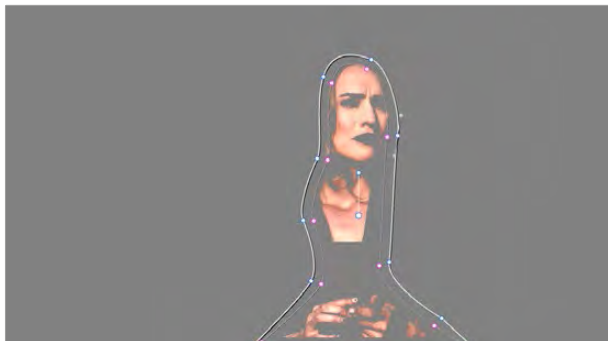
Například následující Qualifier je určena k izolaci ženského obličeje, ale zahrnuje také některé podobně barevné dřevo a oblohu v pozadí.

Namísto toho, abyste se přiváděli k šílenství pokoušet se eliminovat nechtěné části klíče úpravou aktuální Qualifier, která skvěle izoluje odstíny pleti, můžete místo toho použít window k izolaci její tváře a vyloučit vše, co je za oknem, a výrazně zjednodušit vaši práci.



Qualified obrázek se zapnutým highlight

Pokud se pohne, můžete jednoduše sledovat Okno (Tracking obličeje). Jednoduchému sledování se věnuje kapitola 137, „Motion Tracking Windows“.



Nyní s dodatečnou izolací Okno

Kromě toho můžete použít ovládací prvek Invert window k tomu, abyste to udělali obráceně, s vyloučením všech kvalifikovaných částí klíče uvnitř window a včetně všech kvalifikovaných částí klíče mimo Okno.

Pokud potřebujete vytvořit složitější kombinace Qualifier/Okno, můžete přidat více Oken nebo můžete použít více Qualifier a Oken s uzlem Key Mixer, o kterém pojednává Kapitola 143, „Combining Keys and Using Mattes“.