

# Porovnání barevnosti dvou klipů a použití vektorscopů

Videoscopes poskytuje přesnější analýzu stavu video signálu, který sledujete, a DaVinci Resolve má vestavěné videoscopes, které můžete použít pro kreativní rozhodování a řešení problémů.

Tato část se podrobněji zabývá možností porovnávání barevného podání dvou klipů v prohlížeči stránky Color, a použitím videoscopes.

## Obsah

Porovnání klipů v prohlížeči	2523
Ukládání a porovnávání snímků v galerii a časové ose	2523
Různé referenční režimy prohlížeče pro porovnávání	2525
Stírání mezi klipy na časové ose	2525
Používání režimů rozdělené obrazovky	2526
Překryvy značek a navigace	2529
Seznam značek timeline použitelných v nabídce možností Viewer Option Menu	2529
Použití Video Scopes	2530
Umístění rozsahu videa	2530
Video Měření rozsahu pomocí stupnic	2531
Výkon a podrobnosti rozsahu videa	2533
Zobrazit zaměření kvalifikátoru v grafech rozsahu videa	2534
Vysvětlení každého rozsahu videa	2534
Waveform Monitor	2534
Parade	2535
Vectorscope	2535
Histogram (přehledný histogram RGB/YRGB)	2536
CIE Chromaticity Scope	2537
Posouvání a přibližování rozsahů videa	2538
Přizpůsobení rozsahů videa	2538
Možnosti zobrazení rozsahu Parade	2539
Možnosti zobrazení Waveform Scope	2540
Možnosti zobrazení Vectorscope	2541
Možnosti zobrazení histogramu	2542
Možnosti zobrazení barevnosti CIE	2542

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

Překlad : Jiří Zápotocký

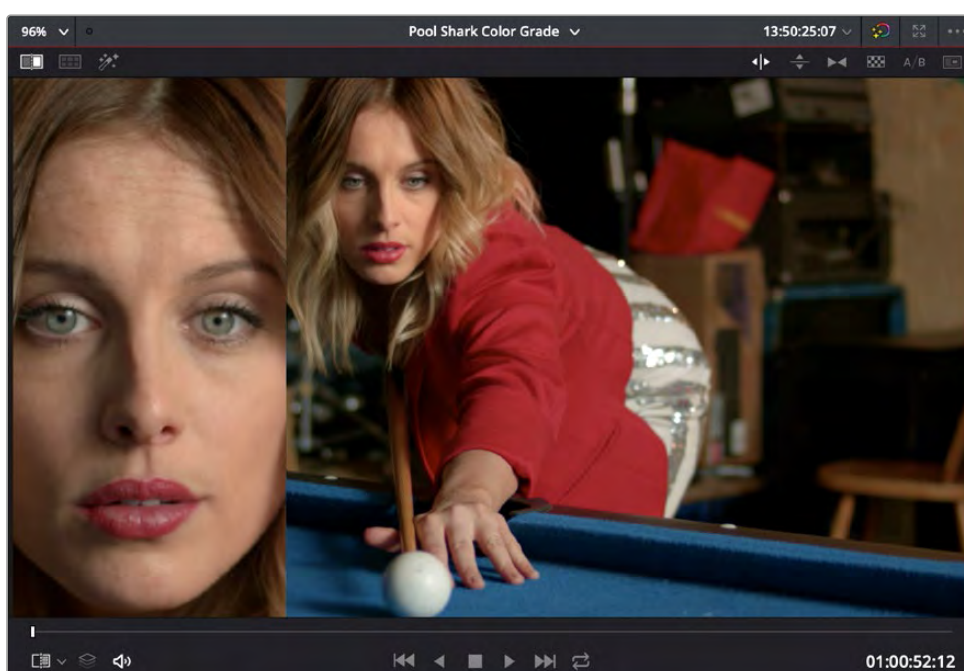
## Comparing Clips in the Viewer (Porovnání klipů v prohlížeči)

Schopnost vzájemně porovnávat různé klipy je důležitou součástí procesu korekce barev. DaVinci Resolve nabízí tři různé způsoby, jak toho dosáhnout. Galerii můžete použít k zobrazení dvou klipů pro porovnání rozdělené obrazovky. Můžete také použít různé referenční režimy, abyste viděli klip na časové ose nebo referenční film přímo jako součást porovnání rozdělené obrazovky. Nakonec můžete použít ovládací prvky rozdělené obrazovky k zobrazení uspořádání více snímků v prohlížeči.

### Saving and Wiping Stills in the Gallery and Timeline (Ukládání a mazání snímků v galerii a časové ose)

Galerie na stránce Color poskytuje rychlý přístup k fotografiím, které jste uložili z různých klipů na časové ose. I když vyhrazená stránka Galerie poskytuje komplexnější rozhraní pro procházení předem uložených „vzhledů“ a také pro import fotografií z jiných projektů, můžete fotografie ukládat, organizovat a procházet přímo v Galerie stránky Color.

Fotografie se ukládají ve formátu souboru DPX. Jakmile uložíte jednu nebo více fotografií, můžete v prohlížeči nastavit stírání rozdělené obrazovky, které se bude zrcadlit na vašem externím displeji.



Fotografie z galerie lze porovnat s aktuálním záběrem, což usnadňuje porovnávání klipů

Tato část poskytuje zkrácený souhrn funkcí ukládání fotografií a rozdělené obrazovky, abyste mohli rychle začít.

#### **Chcete-li uložit fotografii, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Vyberte View > Stills > Grab Still (Alt-Ctrl-G).
- Klikněte pravým tlač. do Vieweru a vyberte Grab Still.

#### **Chcete-li vymazat statický snímek, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Vyberte fotografii v galerii a klikněte na tlačítko Image Wipe na horním panelu nástrojů prohlížeče.
- Vyberte View > Stills > Play Still (Ctrl-W), nebo Klikněte pravým tlač. do Vieweru a zvolte Toggle Wipe.
- Poklepejte na fotografii v galerii.

#### **Chcete-li upravit stírání v prohlížeči, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Přetažením ukazatele v prohlížeči přesouváte stírání. Stisknutím PREV STILL nebo NEXT STILL pro Transport panelu

## Postup přizpůsobení stírání v prohlížeči:

- Klepněte na jedno z tlačítek režimu stírání na panelu nástrojů prohlížeče.

Existují následující režimy:

- **Horizontální:** Umožňuje porovnat obě poloviny stírání s každou stranou svislého okraje. Tažením ukazatele se hranice stírání posouvá doleva a doprava.
  - **Vertical:** Umožňuje porovnat obě poloviny stírání nad a pod vodorovným okrajem. Tažením ukazatele se hranice stírání posouvá nahoru a dolů.
  - **Diagonal:** Umožňuje porovnat obě poloviny snímků pomocí nastavitelného diagonálního okraje. Přetažením ukazatele se stěrka přemístí doleva a doprava. Podržte stisknutou klávesu volby a tažením a pohybem ukazatele v kruhu otočte okraj stírání do libovolného úhlu.
  - **Mix:** Umožňuje smíchat oba obrázky dohromady a porovnat je. Přetažením ukazatele ovládáte procento zeslabování z jednoho obrázku do druhého.
  - **Alfa:** Umožňuje vám pomocí kvalifikátoru definovat průhlednost obrazu aktuálního klipu a zároveň jej porovnat s galerií, která se stále používá jako pozadí. Přidejte do gradingu uzlu a pomocí kvalifikátoru zadejte konkrétní barvu, kterou chcete zprůhlednit (například zelenou zelenou obrazovku). Poté připojte výstup KEY tohoto uzlu k výstupu Alpha, který se objeví v Editoru uzlů. Část obrázku v popředí izolovaná klíčem se zprůhlední, což umožní prosvítit galerii stále na pozadí. To může být užitečné pro náhled, jak vypadá osvětlení nebo stupeň VFX desky v popředí, když je obrázek složen s konkrétním obrázkem na pozadí uloženým v galerii.
  - **Box:** Umožňuje zobrazit aktuální klip jako efekt obraz v obraze na pozadí. Přetažením ukazatele změníte velikost rámečku oříznutí kolem vnější strany referenčního obrázku.
  - **Venetian Blind:** Umožňuje porovnat oba obrázky stírané pomocí střídajících se vodorovných pruhů. Přetažením ukazatele nahoru nebo dolů změníte velikost střídajících se pruhů. Dobré pro rychlé porovnání vertikální uniformity barev, zaměření na změny barev a kontrastu, ke kterým dochází shora dolů.
  - **Šachovnice:** Umožňuje porovnat oba obrázky, které se stírají pomocí střídavě uspořádané šachovnice. Tažením myši doleva nebo doprava můžete přepínat mezi snímky tak, že vodorovně stisknete jednotlivé zaškrtnutí. Dobré pro porovnání stejnoměrnosti barev přes šířku a výšku dvou obrázků.
- Vyberte jednu z následujících možností buď z podnabídky View > Wipe Style nebo z kontextové nabídky Wipe Style v prohlížeči.
    - **Styl stírání:** Přepíná mezi režimy Horizontální, Vertikální, Diagonální, Mix, Alfa, Rozdíl, Box, Žaluzie a Šachovnice.
    - **Invert Wipe:** Obrátí každou polovinu stírání.

## Hover Scrub v galerii

Když je v nabídce možností galerie povolen živý náhled, podnabídka Preview posouváním umožňuje vybrat, jak chcete, aby se živý náhled zobrazil jako miniatura v galerii a v prohlížeči, když umístíte ukazatel na statický snímek nebo LUT v LUT. prohlížeč:

- Můžete si vybrat, zda chcete posouvat jak v miniatuře, na kterou umístíte ukazatel myši, tak v prohlížeči, což vám umožní zobrazit náhled hodnocení aktuálního statického snímku nebo LUT po dobu trvání aktuálního klipu v miniatuře i v prohlížeči.
- Můžete si vybrat, že budete posouvat pouze v miniatuře a nechat prohlížeč, aby na snímku na pozici přehrávací hlavy zobrazoval pouze stupeň nebo LUT.
- Scrubbing můžete úplně zakázat, v takovém případě miniatura i prohlížeč zobrazí pouze stupeň nebo LUT přes snímek na pozici přehrávací hlavy.

## Kopírování známek z obrázků v galerii

Fotografie také ukládají grading z klipu, ze kterého pocházejí, a lze je použít ke kopírování gradigu z jednoho klipu do druhého nebo k uložení gradingu, které byste mohli chtít použít později.

**Chcete-li zkopírovat grading ze statického snímku do klipu, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Vyberte jeden nebo více klipů na časové ose, poté klikněte pravým tlačítkem na snímek v galerii a zvolte grading.
- Vyberte jeden nebo více klipů na časové ose a poté klikněte prostředním tlačítkem na snímek v galerii.

Když zkopírujete statický snímek tímto způsobem, uložené hodnocení zcela přepíše hodnocení v cílovém klipu, pokud jste nepoužili možnost „Preserve number of nodes“, která se nachází v kontextové nabídce Galerie. Podrobnější informace o používání Galerie, včetně možností pro uspořádání prohlížeče Galerie, pokynů pro používání alb, Power Grades a Memories a také dalších metod kopírování známek a provádění pokročilých úloh správy hodnocení naleznete v kapitole 138, „Using the Gallery“ a kapitola 139, „Grade Management“.

## Different Viewer Reference Modes for Wipes (Různé referenční režimy prohlížeče pro porovnání)

I když je běžné používat galerii k porovnávání stíráním referenčních snímků, změnou režimu referencí můžete také vytvořit stírání proti klipu na Timeline nebo proti offline referenčnímu klipu nebo Timeline, pokud byl nějaký přiřazen k aktuální časové ose.

**Chcete-li změnit referenční režim prohlížeče, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Vyberte volbu z podnabídky View > Reference Wipe Mode.
- Klepněte pravým tlačítkem na Viewer a vyberte volbu z podnabídky Reference Mode kontextové nabídky.

Existují tři referenční režimy:

- **Galerie:** Výchozí referenční režim. Umožňuje stírat aktuální klip proti statickému snímku z galerie.
- **Časová osa:** Umožňuje stírat aktuální klip o jiný klip na Timeline pomocí příkazu Wipe Timeline Clip (viz níže).
- **Offline:** Umožňuje stírat aktuální klip s offline videem, které je přiřazeno k aktuální časové ose. Další informace o přiřazení Offline referencí k časové ose pro porovnání naleznete v kapitole 56, „Preparing Timelines for Import and Comparison“.

## Wiping Between Clips in the Timeline (Stírání mezi klipy na časové ose)

Pokud chcete aktuální klip setřít s jiným klipem na Timeline, aniž byste nejprve uložili snímek do galerie, můžete použít speciální postup.

Postup stírání mezi dvěma klipy pomocí referenčního režimu časové osy:

- 1 Klepněte na miniaturu prvního klipu, který chcete porovnat.
- 2 (Volitelně) Možnost „Gang timeline wipe with current clip“, dostupná z nabídky Viewer option, vám umožňuje zachovat posun mezi aktuálním klipem a klipem na časové ose, o který se stíráte, když přesunete aktuální výběr klipu na jiné klipy. . Pokud je tato možnost povolena, posun mezi klipem smazaným na časové ose a aktuálním klipem se zachová, když přesunete výběr klipu. Referenční klip časové osy můžete posunout o jeden snímek dopředu stisknutím Ctrl-Alt-PraváŠipka a o jeden snímek zpět stisknutím Ctrl-Alt-LeváŠipka. To umožňuje přesné polohování. Když je tato možnost zakázána, klip vymazaný na časové ose zůstane tam, kde je, bez ohledu na to, jaký klip vyberete.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem myši na miniaturu druhého klipu, se kterým chcete porovnat, a zvolte Wipe Timeline Clip z kontextové nabídky.  
Oba klipy se zobrazí rozdělené promítané proti sobě.

**POZNÁMKA:** Vymazat klip časové osy se v kontextové nabídce zobrazí pouze v případě, že klepnete pravým tlačítkem na miniaturu na časové ose, která nebyla vybrána jako aktuální klip.

Použijte k stírání časovou osu z alba Timelines Album z galerie

Když používáte klip porovnávání časové osy k zobrazení stírání aktuálního klipu s jakýmkoli jiným klipem na časové ose, můžete otevřít album Timelines v galerii a klikáním na různé klipy změnit, proti kterému klipu na časové ose se stírá (nastíněno modře) beze změny aktuálního klipu (oranžově zvýrazněného).

## Using Split Screen Modes (Použití režimů rozdělené obrazovky)

Sada režimů rozdělené obrazovky poskytuje další způsoby porovnání více snímků v prohlížeči současně. Ty poskytují vedle sebe a mřížková srovnání více snímků a více verzí, z nichž všechny jsou výstupem na video pro monitorování na vašem externím video displeji. Můžete například použít režim Split Screen Versions k zobrazení každé jednotlivé verze, která je použita na aktuální klip, v mřížce pro snadné vyhodnocení. Aktuálně vybraný klip na časové ose je zvýrazněn šedě, takže můžete sledovat, co děláte. Pokud nevidíte ikonu SplitScreen, zapněte si Show Viewer Option. Po zapnutí ikony klikněte pravým do Vieweru a vyberte si z nabídky Split Screen.

**Chcete-li povolit režim rozdělené obrazovky, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Klepněte na tlačítko Split Screen na horním panelu nástrojů Prohlížeče a vyberte metodu rozdělené obrazovky z rozevřací nabídky, která se zobrazí na panelu nástrojů Vieweru vpravo.
- Vyberte možnost z podnabídky View > Split Screen.
- Stiskněte Alt-Ctrl-W pro zapnutí a vypnutí rozdělené obrazovky pomocí poslední vybrané možnosti.
- Klepněte pravým tlačítkem myši na Viewer a vyberte možnost z podnabídky Split Screen v kontextové nabídce.

**POZNÁMKA:** Když je vybrán kterýkoli z režimů rozdělené obrazovky, nevidíte žádné další ovládací prvky na obrazovce v prohlížeči, jako jsou tvary Power Window, dokud nejprve nevypnete rozdělenou obrazovku.



Čtyři snímky zobrazené v mřížce pomocí režimu Split Screen > Selected Clips

## Zobrazení a změna aktuálního výběru

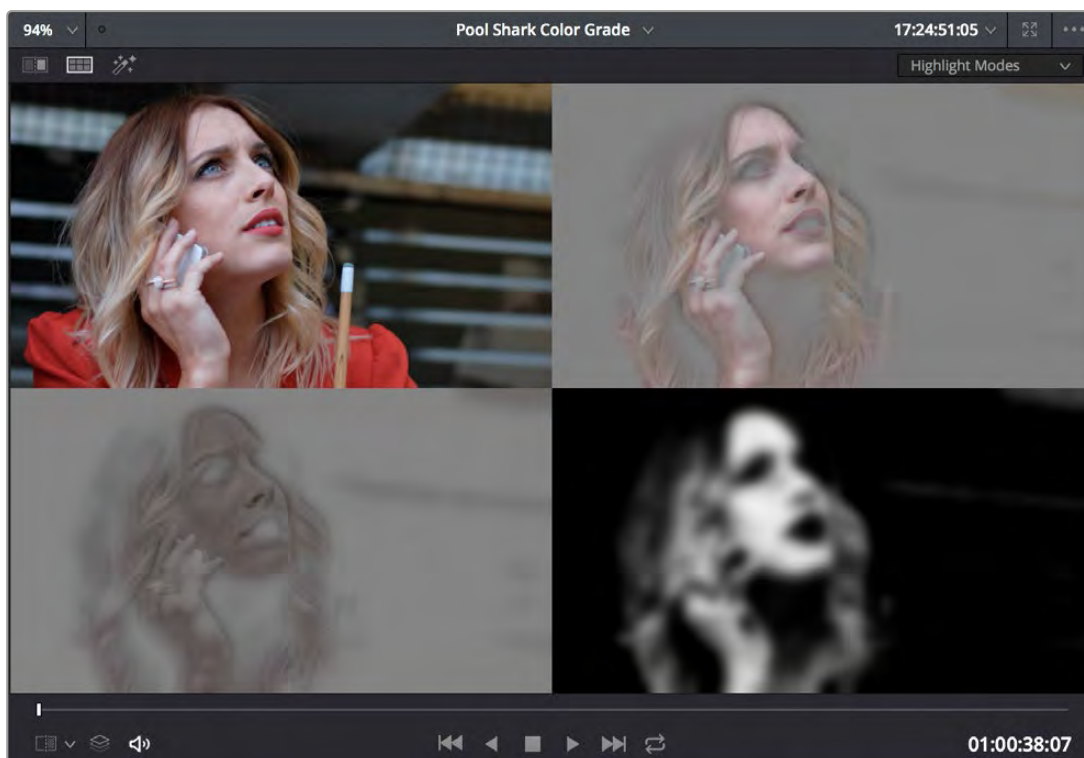
V kterémkoli z režimů rozdělené obrazovky je aktuální výběr označen šedým obrysem. Tento obrys lze zakázat pro přímější srovnání výběrem možnosti View > Split Screen > Show Outline, čímž obrys vypnete a zapnete.

V určitých režimech můžete také poklepat na konkrétní snímek zobrazení rozdělené obrazovky a změnit aktuální klip, vybrat aktivní verzi nebo použít úprav z galerie.

## Dostupné režimy rozdělené obrazovky

Můžete si vybrat z následujících režimů rozdělené obrazovky:

- **Current Group:** Zobrazí až 16 klipů, které sdílejí stejnou skupinu jako aktuální klip. Dvojitě kliknutí na rámeček v tomto režimu nic neudělá.
- **Highlight Modes:** Zobrazuje čtyřnásobný displej, který vám umožňuje současně vidět (ve směru hodinových ručiček) RGB obraz klipu, šedý podklad, vysoce kontrastní podklad a rozdílový podklad generovaný vstupem uzlu ve srovnání s jeho výstupem. Dvojitě kliknutí na rámeček v tomto režimu nic neudělá.



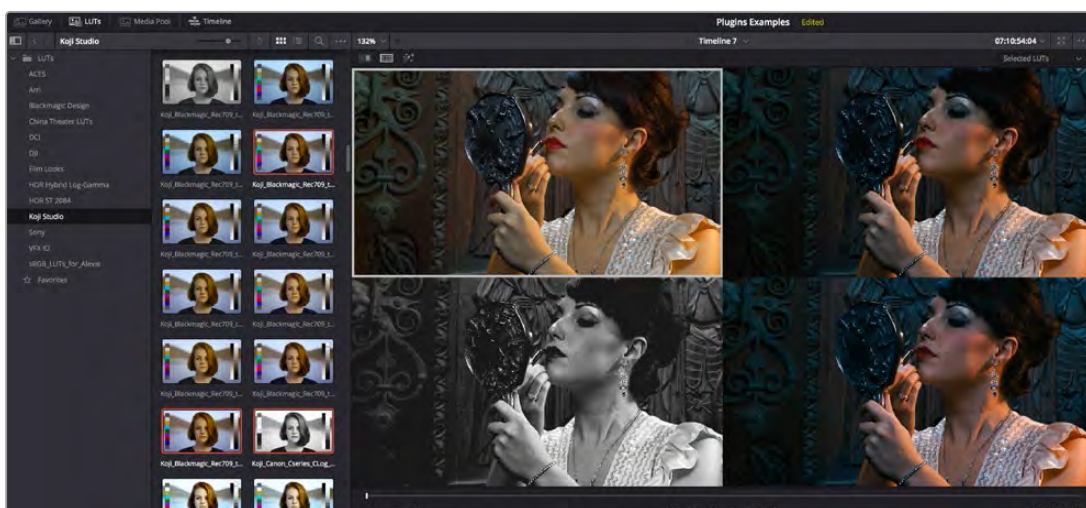
Zobrazení klíče pomocí Split Screen > Highlight Modes

- **Neighbor Clips:** Zobrazí čtyři klipy, které bezprostředně obklopují aktuální klip. Předchozí dva klipy se zobrazí jako levý a pravý horní klip, aktuální klip se zobrazí v levém dolním rohu a další klip se zobrazí vpravo dole. Dvojitě kliknutí na rámeček v tomto režimu nic neudělá. Parametr „Neighboring Clips in Split Screen“ na panelu Color v uživatelských předvolbách vám umožňuje upravit, kolik sousedních klipů se v tomto režimu zobrazí.
- **Playheads:** Zobrazuje současná srovnání až čtyř přehrávacích hlav zobrazených na Mini-časové ose v prohlížeči barev, pokud z podnabídky Color > Active Playhead vyberete více přehrávacích hlav. Pro každou přehrávací hlavu, kterou vystavíte (až 4), se snímek na každé přehrávací hlavě zobrazí v mřížce 2-up, 3-up nebo 4-up. Obrys v prohlížeči (pokud je povolen) ukazuje, která přehrávací hlava je aktuálně aktivní. To je užitečné jak pro porovnávání více klipů, tak i pro porovnávání různých snímků ve stejném klipu.



Umístění tří přehrávacích hlav na miničasovou osu

- **Selected Album:** Když vyberete tuto možnost, v prohlížeči se zobrazí rozdělená obrazovka úprav každého statického snímku v daném albu tak, jak jsou použity na aktuální klip. Poklepáním na snímek použijete tento stupeň galerie na aktuální klip. Zobrazí se až 16 úprav.
- **Selected Clips:** Zobrazí všechny aktuálně vybrané klipy na časové ose, až 16 najednou. Klepnutím na klip přesunete přehrávací hlavu na první snímek daného klipu.
- **Selected LUTs:** Umožňuje simultánně zobrazit náhledy různých efektů LUT na aktuálním klipu jako rozdělenou obrazovku v prohlížeči pomocí prohlížeče LUT pro kliknutí až na 16 LUT, které chcete zobrazit, se stisknutou klávesou Ctrl.



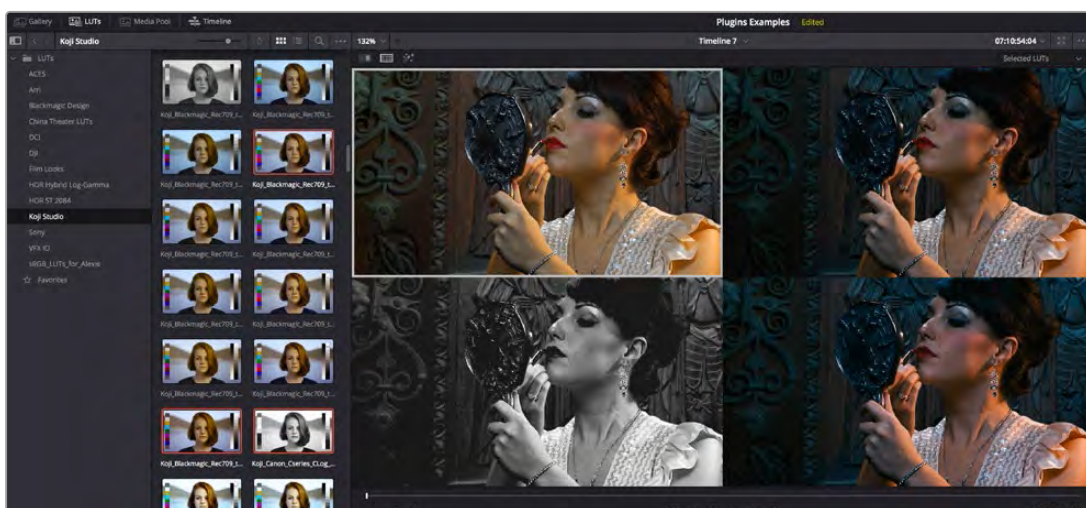
Možnost rozdělené obrazovky Vybrané LUT vám umožňuje zobrazit náhled několik pohledů LUT najednou

- **Selected Still Grades:** Když vyberete tuto možnost, akt výběru statických obrázků v Galerii na stránce Color zobrazí všechny stupně spojené s těmito statickými snímky tak, jak jsou použity na aktuální klip, v uspořádání rozdělené obrazovky. Poklepáním na snímek použijete tento stupeň galerie na aktuální klip.



Umístění tří přehrávacích hlav na miničasovou osu

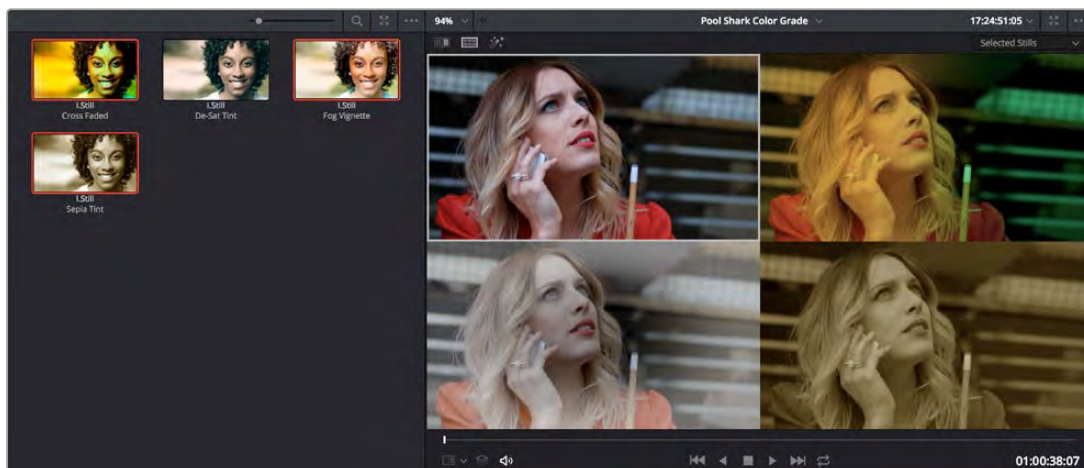
- **Selected Album:** Když vyberete tuto možnost, v prohlížeči se zobrazí rozdělená obrazovka úprav každého statického snímku v daném albu tak, jak jsou použity na aktuální klip. Poklepáním na snímek použijete tento stupeň galerie na aktuální klip. Zobrazí se až 16 úprav.
- **Selected Clips:** Zobrazí všechny aktuálně vybrané klipy na časové ose, až 16 najednou. Klepnutím na klip přesunete přehrávací hlavu na první snímek daného klipu.
- **Selected LUTs:** Umožňuje simultánně zobrazit náhledy různých efektů LUT na aktuálním klipu jako rozdělenou obrazovku v prohlížeči pomocí prohlížeče LUT pro kliknutí až na 16 LUT, které chcete zobrazit, se stisknutou klávesou Ctrl.



Možnost rozdělené obrazovky Vybrané LUT vám umožňuje zobrazit náhled několik pohledů LUT najednou

- **Selected Still Grades:** Když vyberete tuto možnost, akt výběru statických obrázků v Galerii na stránce Color zobrazí všechny stupně spojené s těmito statickými snímky tak, jak jsou použity na aktuální klip, v uspořádání rozdělené obrazovky. Poklepáním na snímek použijete tento stupeň galerie na aktuální klip.





Náhled čtyř úprav galerie pomocí režimu Split Screen > Gallery Grades

- **Selected Still Images:** Umožňuje vám zobrazit aktuální klip s řadou dalších fotografií v galerii, které vyberete. Toto není náhled hodnocení, ve skutečnosti děláte rozdělenou obrazovku vybraných statických obrázků v galerii.
- **Version:** Zobrazí až 16 verzí aktuálního klipu, všechny najednou, takže je snadné vyhodnotit řadu různých verzí ve vzájemném vztahu. Pokud máte více než 16 verzí, zasloužíte si nějaké ocenění. Poklepáním na verzi změníte aktivní verzi.
- **Versions and Original:** Zobrazí až prvních 15 verzí aktuálního klipu spolu s původním neupraveným klipem v levém horním rohu. Poklepáním na verzi se změní aktivní verze, ale nelze dvojklikem vybrat originál.

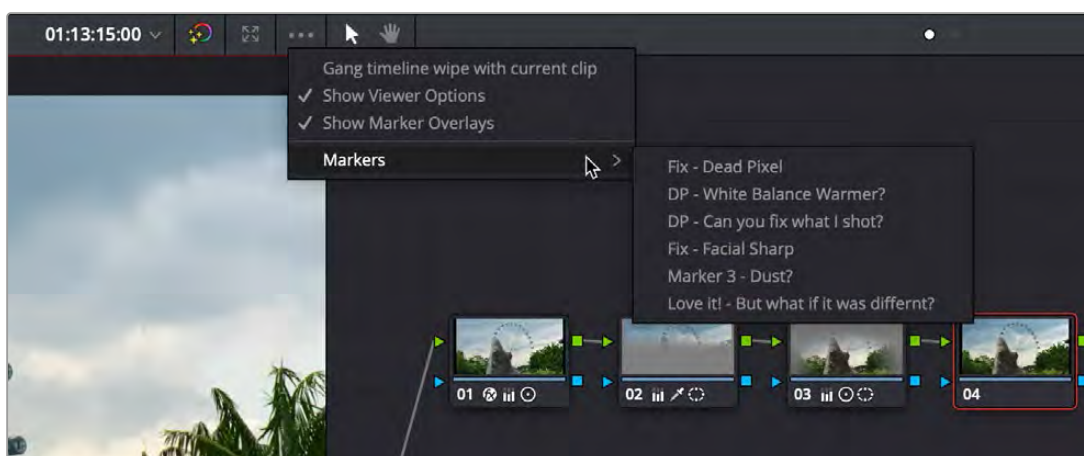
## Marker Overlays and Navigation (Překrytí značek a navigace)

Pokud umístíte přehrávací hlavu na značku na časové ose na stránce Color, informace o této značce se zobrazí v překryvném okně prohlížeče, stejně jako na stránce Edit, což usnadní čtení poznámek a zobrazení dostupných informací. Tyto překryvné vrstvy lze snadno skrýt kliknutím na nabídku možností prohlížeče a vypnutím možnosti „Show marker overlays“.

### Timeline Marker List Available in Color Page (Seznam značek časové osy je k dispozici na Color Page)

### Viewer Option Menu (Nabídka možností prohlížeče)

Nabídka Option v prohlížeči stránky Color má podnabídku, která uvádí všechny značky časové osy v aktuálně otevřené časové ose. To usnadňuje spuštění poznámek klientů.



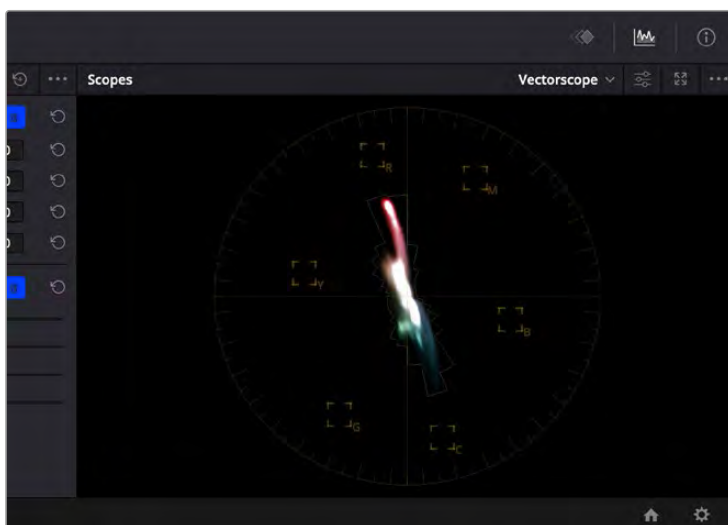
Seznam značek na časové ose je k dispozici pro rychlý přístup v nabídce Viewer's Option

## Using Video Scopes (Použití Video Scopes)

Ačkoli nejsou přímo spojeny s používáním Viewerů, Scopes nicméně pracují ruku v ruce, aby vám pomohly vyhodnotit obrázky, na kterých pracujete. DaVinci Resolve má sadu pěti Scopes v reálném čase, které můžete použít ke sledování úrovní interních dat klipů ve vašem projektu při práci. Každý osciloskop poskytuje jednoznačnou grafickou analýzu různých charakteristik video signálu a ukazuje vám relativní sílu a rozsah jednotlivých barevných složek včetně jasu, sytosti, sytosti, odstínu, gamutu, bílého bodu a červených, zelených a modrých kanálů. , dohromady tvoří barvu a kontrast obrázků ve vašem programu.

### Video Scope Location

Ve výchozím nastavení můžete zobrazit kterýkoli z těchto scopů najednou v pravém dolním rohu stránky Color kliknutím na tlačítko Video Scope na panelu tlačítek palety.



Video Scope, ukotvený vedle ostatních palet v dolní části stránky Color

Volitelně můžete kliknout na tlačítko Expand v pravé horní části rozsahu videa a otevřít rozsahy videa do plovoucího okna, ve kterém můžete zobrazit všechny čtyři videoscopes společně nebo jednotlivě na libovolném monitoru připojeném k vaší pracovní stanici.



Videoscopes v plovoucím okně

Kromě toho se videoscopes mohou objevit jako ukotvené na druhém displeji jako součást mnoha rozvržení dualscreen dostupných v DaVinci Resolve. Pokud však máte tři počítačové monitory a používáte rozvržení se dvěma obrazovkami, stále máte možnost otevřít plovoucí okno Scopes a umístit ho na třetí displej tak velký, jak potřebujete.

Rozsahy videí nejsou k dispozici pouze na stránce Color. Jsou také k dispozici na stránkách Media a Deliver, kdykoli potřebujete objektivněji vyhodnotit video signál, například když nastavujete snímání z pásky nebo skenování z filmu nebo když nastavujete výstup.

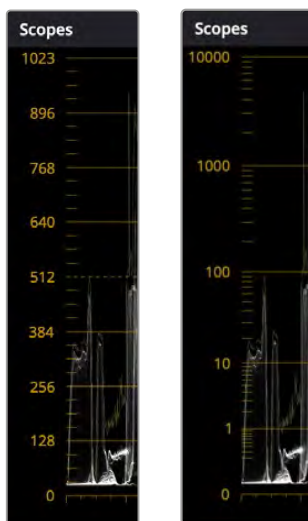
**Chcete-li otevřít video scopes ze stránek Média, Color nebo Deliver, proveďte jednu z následujících akcí:**

- Choose Workspace > Video Scopes > On/Off (Ctrl-Shift-W), chcete-li otevřít video obory do plovoucího okna.
- Choose Workspace > Dual Screen > On, chcete-li otevřít video scopes jako součást rozvržení dvou obrazovek.

## Video Scope Measurement Using Scales (Video Scope rozsah Měření)

Protože vyhodnocujete vnitřní stav obrazových dat, ve výchozím nastavení číselné stupnice rozsahů WFM a Parade vždy odrážejí 10bitová data v celém rozsahu od 0 do 1023, bez ohledu na nastavení Video/Data Level, které jste vybrali v panelu Master Settings v Project Settings. To vám poskytne okno o tom, jak je obraz zpracováván aplikací DaVinci Resolve před jeho výstupem přes video I/O rozhraní vašeho počítače.

Pokud pracujete na úrovni HDR (High Dynamic Range), můžete si vybrat HDR (ST.2084/HLG) z nabídky možností Video Scopes (tato funkce je dostupná pouze ve verzi Studio). Toto nahrazuje 10bitové měřítko videorozsahů Waveform, Parade a Histogram měřítkem založeným na hodnotách nit (nebo cd/m<sup>2</sup>).

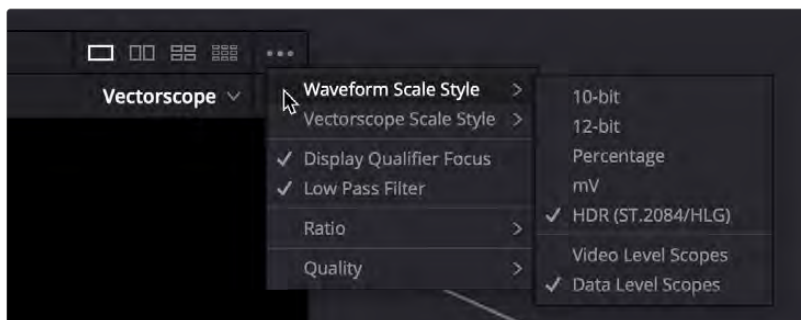


(Vlevo) Rozsah Parade zobrazující měřítko rozsahu dat, (Vpravo) Rozsah Parade zobrazující měřítko „nit“ HDR

### Změna měřítek průběhu

Podnabídka Styl měřítka křivky v nabídce možností Video Scopes (nabídka se třemi tečkami) vám umožňuje zvolit, jak chcete, aby byla reprezentována číselná stupnice nalevo od rozsahů Waveform a Parade.

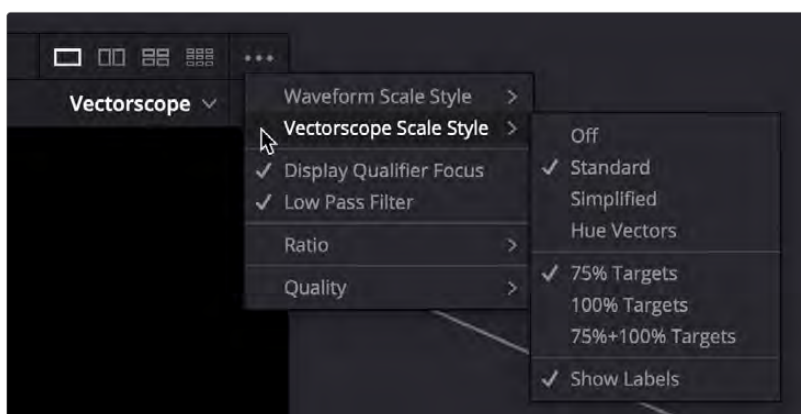
K dispozici jsou možnosti pro 10bitové zobrazení (výchozí), 12bitové zobrazení, procento (0 až 100), milivolt (mV) a HDR (ST.2084/HLG). Kromě přidané flexibility, kterou vám to poskytuje, to také znamená, že již není nutné přejít do Preferences, abyste změnili rozsah, aby byla stupnice HDR zobrazena v nits (cd/m<sup>2</sup>).



Vo by Waveform scale

## Změna stupnice Vectorscope

Podnabídka Vectorscope Scale Style v nabídce možností Video Scopes (nabídka se třemi tečkami) vám umožňuje vybrat, jak chcete, aby se zobrazovaly referenční stupnice na displeji.



Volby stupnic Vectorscope

K dispozici jsou čtyři dostupné možnosti:

- **Off:** Deaktivuje všechna překrytí rastru ve Vectorscope, čímž získáte čistý pohled na graf Vectorscope oproti černé.
- **Standard:** Výchozí rozvržení. Nitkový kříž označuje střed dalekohledu, zatímco rámečky označují středový cíl každého primárního a sekundárního odstínu (červená, purpurová, modrá, azurová, zelená, žlutá). Vnější kruh poskytuje obecný referenční rámec pro úhel, pod kterým by mohla padat jakákoli část grafu.
- **Simplified:** Zobrazuje nitkový kříž k označení středu dalekohledu a menší nitkový kříž k označení každého primárního a sekundárního odstínu. Užitečné, když chcete reference bez dalších komplikací.
- **Hue Vectors:** Mřížka navržená tak, aby poskytovala užitečnější koloristickou referenci pro kreativní rozhodování a porovnávání snímků. Toto není jen dekorativní. Čáry mřížky se táhnou podél referenčního úhlu každého primárního a sekundárního odstínu od cílů odstínu ke středu a poskytují bezprostřednější užitečný referenční rámec při vzájemném porovnávání různých vektorových grafů. Tyto referenční čáry mizí v oblasti průměrné saturace na většině obrázků, takže nepřekáží rozeznávání slabých detailů. Středový nitkový kříž je zarovnan s červeno-azurové a žluto-modré osy, což naznačuje naturalistickou teplou až chladnou osu, která leží mezi nimi. Tic značky označují jak 75%, tak 100% úroveň sytosti obrazu pro každý odstín.

Máte také možnost zvolit, zda se primární a sekundární cíle odstínu zobrazí pro 75% saturaci obrázku, 100% saturaci obrázku nebo obojí a zda chcete či nechcete zobrazovat textové popisky pro každý odstín.

## Zobrazení rozsahů s úrovněmi dat nebo videa

U projektů, na kterých se pracuje na úrovních videa, vám nastavení v nabídce možností video-scope v podnabídce Waveform Scale Style umožňuje přepínat mezi zobrazením video oborů s měřítkem buď na úrovni dat (výchozí) nebo na úrovni videa (zapnutím možnosti Video Level Scopes). To ovlivní pouze způsob zobrazení vašich oborů; nemá žádný vliv na monitorovaný nebo vykreslovaný výstup.



(Vlevo) Rozsah křivky zobrazený ve výchozích Data Levels,  
(Vpravo) Stejný průběh jako při zapnutém Video Level Scopes

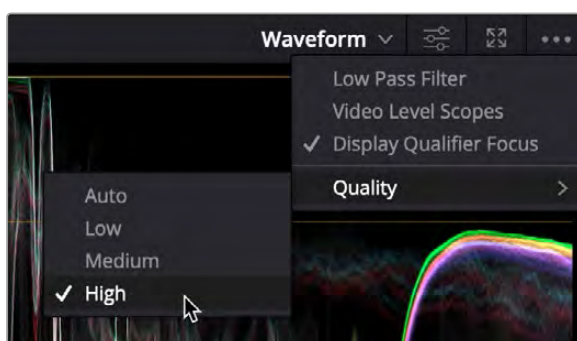
## Video Scope Performance and Detail

### (Výkon a detaily Video Scope)

Všechny videoscopes byly aktualizovány pro DaVinci Resolve 16, aby zobrazovaly více detailů s rychlejším výkonem než v předchozích verzích. I když jsou akcelerovány GPU, rozsahy videa vyžadují určité množství výkonu zpracování videa k provozu. V závislosti na tom, jakou kombinaci videoscopes a možností rozsahů jste vybrali, si můžete všimnout, že vaše schopnosti zpracování v reálném čase jsou tak trochu ovlivněny. Zavřením videoscopes se uvolní veškeré zpracování pro korekci barev a efekty. Na vysoce výkonných pracovních stanicích si pravděpodobně nevšimnete rozdílu, ale na méně výkonných počítačích může mít uzavření rozsahů malý rozdíl.

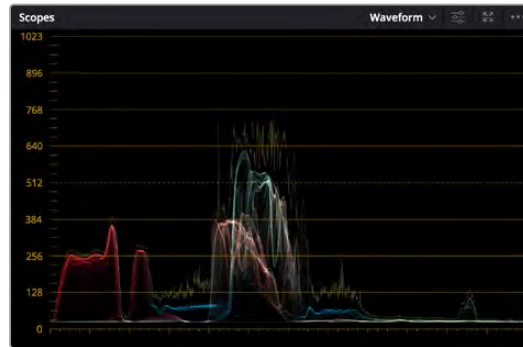
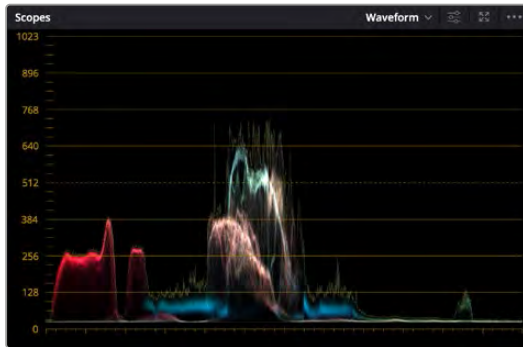
Dvě globální nastavení v nabídce možností video-scope ovlivňují výkon a detaily všech video-scope stejně.

- Na pomalejších pracovních stanicích vám podnabídka kvality umožňuje vybrat rozsah kreslení ve vysoké, střední nebo nízké kvalitě, abyste vyměnili čitelnost za výkon. Vysoká kvalita zobrazuje nejvíce informací o videosignálu, zatímco možnost Auto provede výběr na základě možností vaší pracovní stanice.



Nastavení kvality v nabídce možností video-scope

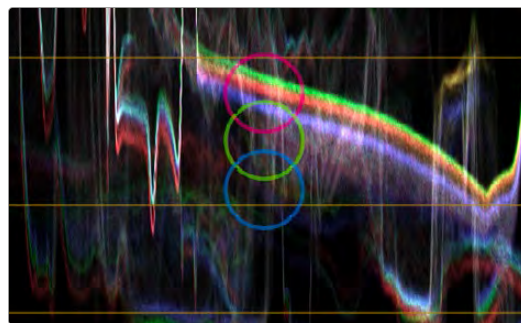
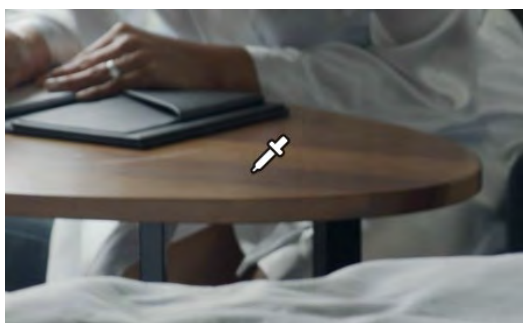
- Všechny videoscopes mají nastavení Low Pass Filter v nabídce možností video-scope, které filtruje šum signálu, aby byly grafy osciloskopu čitelnější. I když to může fungovat jako „rentgen“, aby bylo možné lépe vidět detaily uvnitř grafu rozsahu, může to způsobit, že se odchylky světla a stínů v grafu budou zdát trochu plaché od toho, kde ve skutečnosti jsou, takže se doporučuje povolit „Extents.“ možnost libovolného scope, který používáte, abyste získali jednoznačný pohled na maximální výchylky ve vašich scopech. Extents nakreslí obrys zvýrazňující všechny odchylky v grafu, aby vám ukázal skutečnou úroveň všech překmitů a podkmitů ve videosignálu, i když je zapnutý nízkopřechodový filtr.



(Vlevo) Rozsah Waveform s vypnutým filtrem dolní propusti,  
(Vpravo) Rozsah Waveform se zapnutým filtrem dolní propusti

## Display Qualifier Focus in Video Scope Graphs (Zobrazit zaměření kvalifikátoru v grafech Video Scope)

Nastavení zaměření kvalifikátoru zobrazení v nabídce možností videoscope vám pomůže určit, které prvky ve videu odpovídají kterým částem videoscopes. Když je zapnuté zaměření kvalifikátoru zobrazení, výběrem režimu Kvalifikátoru v prohlížeči a pohybem kapátka po obrázku se kolem vzorkovaných pixelů vykreslí kruhy, jak se zobrazují v aktuálně viditelném grafu videoscope. Pokud je vidět více videoscopes, každý bude mít označení umístění vzorkovaných pixelů, které je specifické pro každý scope.



(Vlevo) Umístění kapátka nad prvek v prohlížeči, (Vpravo) Regionální analýza těchto pixelů zobrazených v překrývajících se červených, modrých a zelených křivkách rozsahu Waveform.

## Explanation of Each Video Scope (Vysvětlení každého Video Scope)

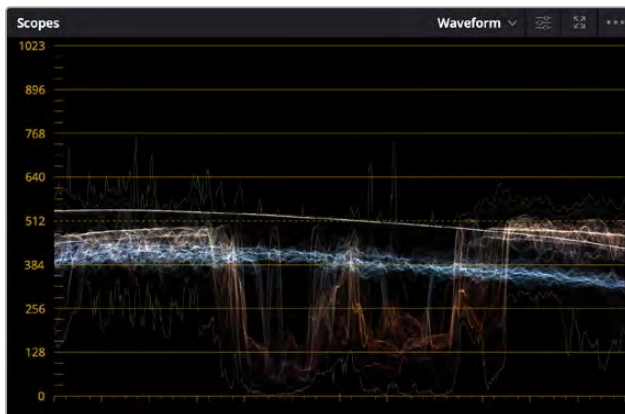
K dispozici je pět videoscopes, z nichž každý ukazuje jinou analýzu videosignálu, který upravujete.

### Waveform Monitor (Monitor průběhu)

Překrývá analýzy tvaru vlny Y (luma/luminance), CBCR (kanály barevného rozdílu Y'CBCR) nebo RGB (červený, zelený a modrý) kanály přes sebe, takže můžete vidět, jak jsou zarovnány.

Možnost Y představuje skutečný rozsah Luma, který může mít povolenou volbu Colorize pro zobrazení falešných barev, což vám umožní zjistit, které barvy v obrázku prohlížeče jsou kde v grafu video scoupu.

U rozsahů RGB jsou relativní výšky červeného, zeleného a modrého grafu identické s popisem pro rozsah Parade níže, a pokud je povolena barva, červené, zelené a modré grafy jsou zbarveny barvou, kterou představují. Díky tomu lze snadno zjistit, kde jsou všechny tři grafy zarovnány, vyhledáním míst, kde se části monitoru průběhu zobrazují bíle, což je výsledkem seřazení červených, zelených a modrých grafů a sečtení jejich barev.

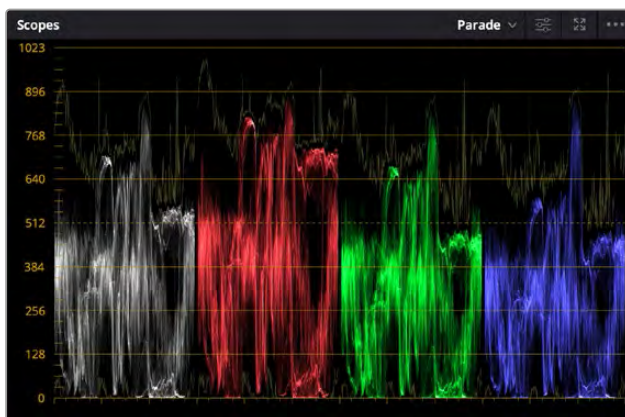


Rozsah Waveform zobrazující pouze Y' (luma) s povoleným zbarvením a rozsahy

## Parade

Rozsah Parade zobrazuje samostatné průběhy vedle sebe, které analyzují sílu jednotlivých složek videosignálu. Rozsah Parade lze nastavit tak, aby analyzoval RGB, YRGB a Y'CBCR. Tím, že ukazuje srovnání intenzity luma, červeného, zeleného a modrého kanálu, rozsah Parade umožňuje detekovat a porovnávat nerovnováhy porovnáním relativních výšek RGB grafů ve světlech (horní část R, G, a B grafy), stíny (spodní část grafů R, G a B) a střední tóny (uprostřed grafů R, G a B) pro účely identifikace barevných nádechů a provádění scén po scéně oprava.

Když jsou kanály YRGB sejmuty dohromady, spodní část všech grafů označuje černý bod obrázku, zatímco horní část všech grafů označuje bílý bod. Z toho pak vyplývá, že rozdíl mezi výškou spodní a horní části všech grafů udává celkový kontrastní poměr obrázku, který upravujete. Vysoké grafy ukazují široký kontrastní poměr, zatímco nízké grafy ukazují malý kontrastní poměr.



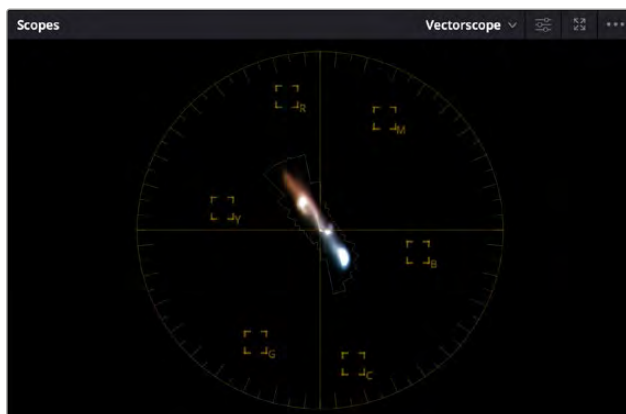
Scope Parade zobrazující křivky YRGB, s povoleným zbarvením a rozsahy

## Vectorscope

Měří celkový rozsah odstínu a sytosti v rámci obrazu. Měření se vztahují ke středové mřížce, kterou můžete povolit a která se překrývá na scopu, který poskytuje referenční rámec pomocí nitkového kříže. DaVinci Resolve má tradiční vektorskop, jehož graf emuluje graf nakreslený křivkou, se 75% cílovými barevnými pruhy udávajícími úhel každé z primárních a sekundárních barev kolem okraje grafu a volitelnou referenční mřížkou pro odstín pleti (jinak známý jako odkaz na referenční fázi).

Vectorscope může mít povoleno Colorize, aby zobrazoval falešné barvy, což vám umožní vidět, které barvy v obrázku prohlížeče jsou kde v grafu rozsahu videa.

Sytější barvy v rámečku roztahují ty části grafu dále k okraji, zatímco méně syté barvy zůstávají blíže středu vektorskopu, což představuje sytost 0. Posouzením toho, kolik částí grafu vectorscope vyčnívá pod různými úhly, můžete vidět, kolik odstínů je na obrázku, přičemž konkrétní úhel každé části grafu ukazuje, o jaké odstíny se jedná. Kromě toho, když posoudíte, jak dobře je střed grafu vektorskopu ve vztahu k zaměřovacímu kříži, můžete získat představu o tom, zda v obrázku není barevná nerovnováha. Pokud je graf vektorskopu mimo střed, směr, ve kterém se naklání, vám dává vědět, že na obrázku je barevný nádech (nádech).

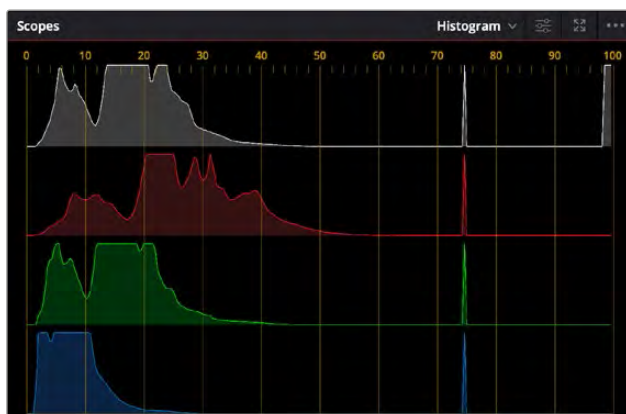


Vectorscope zobrazený v režimu 2x s kombinovanými světlý, středními tóny a rozsahy stínů

## Histogram (RGB/YRGB parade histogram)

Zobrazuje statistickou analýzu toho, kolik pixelů každého barevného kanálu leží v každém procentu tonality, vynesenu na digitální stupnici od 0 procent (černá) do 100 procent (bílá). Porovnání levé, střední a pravé části grafu Y, R, G a B (Y je volitelné) vám umožní vyhodnotit vyvážení barev ve stínech, středních tónech a světlech obrazu.

Celkem vzato, levá část všech grafů označuje černý bod obrázku, zatímco pravá část všech grafů označuje bílý bod. Z toho pak vyplývá, že rozdíl mezi šířkou levé a pravé strany všech grafů udává celkový kontrastní poměr obrázku, který hodnotíte. Široké grafy histogramu ukazují široký kontrastní poměr, zatímco úzké grafy histogramu ukazují úzký kontrastní poměr.



Rozsah histogramu je nastaven na YRGB

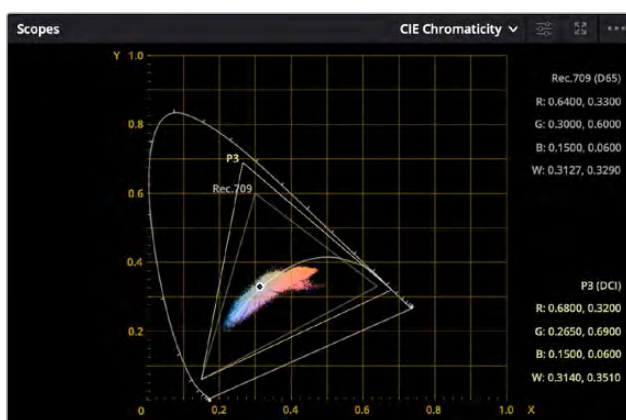


## CIE Chromaticity Scope

DaVinci Resolve obsahuje CIE 1931 xy a CIE 1976 uv scopy, které vám umožní vidět aktuální analýzu obrazu jako graf superponovaný proti trojúhelníku, který představuje tristimulační hodnoty barevného gamutu, ve kterém pracujete, spolu s indikací aktuální bílého bodu. Štítek zobrazuje aktuálně vybraný gamut se specifickými souřadnicemi těchto hodnot červené, zelené a modré a také bílý bod, zatímco celkový tvar „podkovy“ představuje celý rozsah viditelného světla, vše vynesené proti xy grafu.

Bílý bod se obvykle objevuje na křivce podél středu tvaru. Tato křivka označuje místo černého tělesa, podél kterého korelují různé teploty barev bílého bodu obrázku, od oranžově teplé až po modrozelenou. Toto místo černého tělesa odpovídá barevným teplotám získaným postupným zahříváním uhlíku na různé teploty.

Máte také možnost zobrazit druhý trojúhelník gamutu v případech, kdy chcete porovnat aktuální analýzu se dvěma různými gamuty. To může být užitečné, když potřebujete vytvořit výstupy ve více gamutech a chcete vidět, které části video signálu jsou bezpečné ve všech gamutech a které části přesahují menší z těchto dvou. Když to uděláte, oba gamuty jsou označeny a souřadnice hodnot červené, zelené a modré obou gamutů jsou uvedeny po straně.

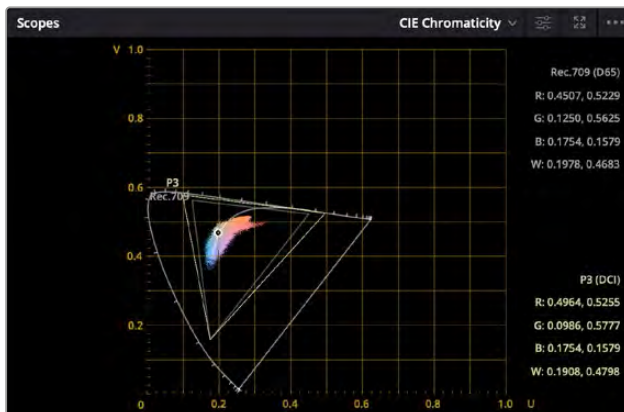


Scope CIE 1931 xy zobrazující gamut P3 i Rec. 709

Rozsah Chromaticity je svým způsobem 3D rozsah, ale je nakreslen, jako byste se dívali dolů na horní část 3D tvaru, který vykresluje každou hodnotu barvy v obrázku v prostoru X, Y, Z, ale můžete vnímat pouze 2D obrys kolem nejširších částí tohoto tvaru nakreslený na grafu X, Y. Graf skutečně představuje každou jednotlivou hodnotu nalezenou v 3D grafu obrazových dat, ale trojúhelník označuje pouze nejširší „výřez“ aktuálního gamutu a tohoto 3D tvaru v rámci středních tónů.

To znamená, že i když vám graf rozsahu chromatičnosti poskytuje přibližnou představu o tom, zda je aktuální obrázek v rámci gamutu vzhledem k vaší specifikaci doručení, není to přesné a není spolehlivé, protože část dat obrázku by mohla spadat do tohoto rozsahu. trojúhelník a přesto přestřelíte požadovaný gamut jinde ve světlech nahoře nebo ve stínech poblíž spodní části 3D tvaru, na který se díváte dolů. Na druhou stranu, pokud některá část grafu přesahuje hranice trojúhelníku gamutu, pak to rozhodně znamená porušení gamutu. V nastavení rozsahu můžete přidat další trojúhelník gamutu, abyste mohli porovnávat barevný prostor, ve kterém pracujete, s jiným barevným prostorem.

Většina lidí, kteří byli vystaveni konceptům barevných úprav, zná tradiční podkovový graf CIE 1931, který vykresluje část spektra viditelnou lidským okem podle studií provedených na konci 20. let (následné studie tuto analýzu potvrdily). Volitelný graf CIE 1976 uv je založen na aktualizovaném barevném prostoru (CIELUV), který byl pokusem Mezinárodní komise pro osvětlení (CIE) vytvořit vjemově jednotnější graf barev. Zatímco analýza CIE 1931 vizuálně zveličuje určité části barevného grafu, graf CIE 1976 vykresluje všechny části barevného grafu víceméně vzájemně proporcionálně. Celkově ani jedna analýza není „správnější“ než ta druhá, je to prostě otázka toho, na co se raději díváte.



The CIE 1976 scope showing both P3 and Rec. 709 gamuts

## Panning and Zooming the Video Scopes (Posouvání a přibližování Video Scopes)

Pokud chcete podrobněji prozkoumat kteroukoli část grafu videoscope, můžete provést následující:

- **To zoom into a graph:** Podržte stisknutou klávesu Alt a rolujte ovládacím prvkem pro posuv.
- **To pan around a graph:** Klepněte a táhněte prostředním tlačítkem ukazatele.

## Customizing the Video Scopes (Přizpůsobení Video Scopes)

Jakmile otevřete Video Scopes, existuje řada způsobů, jak můžete přizpůsobit vzhled rozsahů a vystavit další informace na obrazovce, které vám pomohou změřit, co potřebujete.

### Metody přizpůsobení okna Scopes:

- **Chcete-li změnit velikost okna Scopes:** Přetažením pravého dolního rohu změníte velikost okna Scopes na požadovanou velikost.
- **Chcete-li změnit počet rozsahů zobrazených najednou:** Klepnutím na jedno z tlačítek v pravém horním rohu okna Scopes nastavte uspořádání video rozsahů o 1, 2, 4 nebo 9. Můžete si také vybrat, kolik rozsahů se současně zobrazí, výběrem Pracovní plocha > Video Scopes > 1:1, 2:1 nebo 4:1.
- **Chcete-li změnit, které Scopes se zobrazí ve kterém podokně:** Klikněte na rozevírací seznam Name v levém horním rohu podokna každého rozsahu a vyberte jiný Scope. Pokud chcete, můžete vytvořit instanci více než jednoho z každého druhu video scope v rozvrženích s více rozsahy, například v případech, kdy chcete zobrazit varianty určitého typu rozsahu s různým nastavením. Můžete například chtít exponovat tři Vectorscopes, přičemž každý nastavíte na jiný tonální rozsah, abyste mohli současně prohlížet analýzy Vectorscope Low (stíny), Mid (střední tóny) a High (světla).

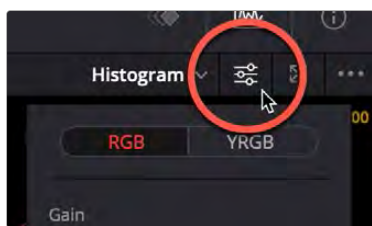


Různé možnosti rozvržení v okně Scope

Po otevření můžete změnit velikost okna Scopes tak, aby bylo velké nebo malé, jak potřebujete, a umístit jej na druhý displej, pokud jej chcete ještě zvětšit.

### Chcete-li přizpůsobit možnosti zobrazení každého videoscope:

- 1 Klepnutím na tlačítko Option vpravo od rozevřací nabídky Scope zobrazíte aktuální scope



Okno Custom Controls.

- 2 Upravte libovolný z dostupných ovládacích prvků, abyste přizpůsobili vzhled konkrétního scope.
- 3 Klepněte kamkoli mimo okno Custom Controls, aby zmizelo.

## Parade Scope Display Options (Možnosti zobrazení Parade Scope)

### Parade Scope má následující možnosti:

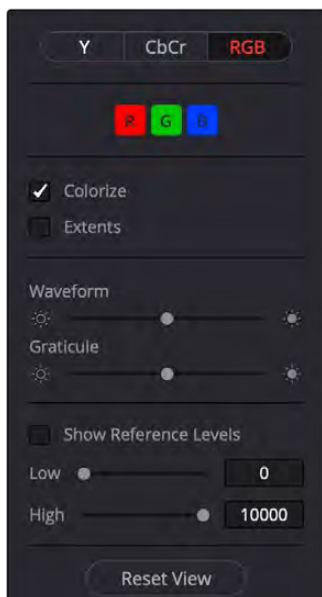


Options in the Parade scope

- Režimy RGB, YRGB a YCbCr, které vám umožňují vyhodnotit více kanálů než dříve.
- Zaškrtnuté políčko vybarvit vám umožňuje prohlížet grafy v monochromatickém režimu nebo ve falešných barvách (označuje červenou, zelenou a modrou).
- Zaškrtnuté políčko Extents vykreslí obrys zvýrazňující všechny odchylky grafu, aby vám jednoznačně ukázal všechny překmity a podkmity v každém průběhu.
- Posuvník Parade zesvětlí nebo ztlumí graf tohoto scope. Jasnější grafy usnadňují vidět jemné detaily, ale hůře rozeznáte, které části grafu jsou silnější a slabší.
- Posuvník Graticule zesvětluje nebo ztmavuje stupnici tohoto scope, takže je více či méně viditelné (nebo rušivé) vzhledem ke grafu.
- Zaškrtnuté políčko Show Reference Levels vám umožňuje zapnout nastavitelné značky referenční úrovně nízké a vysoké nastavením posuvníků pro nízkou a vysokou úroveň na něco jiného, než jsou jejich výchozí hodnoty. To je užitečné zejména pro klasifikaci HDR, kde pracujete v rámci specifické prahové hodnoty maximálního jasu.

## Waveform Scope Display Options (Možnosti zobrazení Waveform Scope)

Waveform má následující možnosti:



Možnosti v rozsahu Waveform

- Režimy Y (luma) a CbCr (chrominance), které vám ukáží skutečné signály luma nebo chroma v izolaci, a RGB, které vám ukáží pouze analýzu RGB.
- V režimu RGB tlačítka R, G a B, která lze jednotlivě zapínat a vypínat pro zobrazení libovolné kombinace grafů.
- Zaškrtnutí políčka colorize vám umožňuje prohlížet překrývající se grafy v monochromatickém režimu nebo ve falešných barvách (označuje červenou, zelenou a modrou). Pokud povolíte pouze rozsahy Y nebo C, různé oblasti těchto grafů se vykreslí barvou převzatou z analyzovaného obrázku, což usnadňuje zjištění, která část grafu rozsahu odpovídá které části obrázku.
- Zaškrtnutí políčka Extents nakreslí obrys zvýrazňující všechny odchylky grafu, aby vám jednoznačně ukázal všechny překmity a podkmity v každém průběhu.
- Posuvník Waveform zesvětlí nebo ztlumí graf tohoto scope. Jasnější grafy usnadňují vidět jemné detaily, ale hůře rozeznáte, které části grafu jsou silnější a slabší.
- Posuvník Graticule zesvětluje nebo ztmavuje stupnici tohoto scope, takže je více či méně viditelné (nebo rušivé) vzhledem ke grafu.
- Zaškrtnutí políčka Show Reference Levels vám umožňuje zapnout nastavitelné značky nízké a vysoké referenční úrovně nastavením posuvníků pro nízkou a vysokou úroveň na něco jiného, než jsou jejich výchozí hodnoty.  
To je užitečné zejména pro klasifikaci HDR, kde pracujete v rámci specifické prahové hodnoty maximálního jasů.

## Vectorscope Display Options (Možnosti zobrazení vektorskopu)

Vectorscope má následující možnosti:



Možnosti ve Vectorscope

- Zvolte ALL, chcete-li zobrazit celý tonální rozsah obrazu jako analýzu grafu Vectorscope, nebo selektivně zobrazit pouze stíny (Nízké), střední tóny (Střední) nebo světla (Vysoká) obrazu jako analýzu vektorskopického grafu.
- Zaškrtnutí políčko Colorize vykreslí různé oblasti těchto grafů barvou převzatou z analyzovaného obrázku, což usnadňuje zjištění, která část grafu rozsahu odpovídá které části obrázku. Když je kolorování vypnuté, grafy se zobrazí pouze bílé.
- Zaškrtnutí políčko Extents nakreslí obrys zvýrazňující všechny odchylky grafu, aby vám jednoznačně ukázal všechny překrývání a podkrývání.
- Zaškrtnutí políčko Combine umožňuje zobrazit současné překrývající se oblasti světla, středních tónů a stínů, které se překrývají.
- Pomocí posuvníku Vectorscope je graf tohoto scopu jasnější nebo tmavší. Jasnější grafy usnadňují vidět jemné detaily, ale hůře rozeznáte, které části grafu jsou silnější a slabší.
- Posuvník Graticule zesvětluje nebo ztmavuje stupnici tohoto scopu, takže je více či méně viditelné (nebo rušivé) vzhledem ke grafu.
- Posuvníky Low Range a High Range umožňují ručně definovat hranice oddělující stíny od středních tónů a světla. Výchozí hodnota Low Range je 0,30 a výchozí hodnota High Range je 0,70.
- Zobrazit 2x přiblížení přiblíží graf vektorskopu o 200 %, takže je snazší vidět jemné detaily a používat vektorskop s grafy.
- Zaškrtnutí políčko Show Skin Tone Indicator zobrazuje čáru v tradičním úhlu Inphase, která je užitečná jako obecný vodítko pro průměrný odstín pleti.
- Zaškrtnutí políčko Graticule umožňuje zobrazit nebo skrýt kruhový indikátor stupňů obklopující vnější okraj a zaměřovací kříž, který označuje střed vektorskopu.

## Histogram Display Options (Možnosti zobrazení histogramu)

Histogram má následující možnosti:



Možnosti v rozsahu Histogram

- Můžete zobrazit histogramy RGB nebo YRGB.
- Posuvník Zisku, který zvětší nebo zkrátí graf rozsahu. Vyšší grafy se rozšiřují, aby zobrazovaly větší detaily ve vrcholech histogramu, kratší grafy snižují zdánlivé detaily.
- Posuvník mřížky zesvětluje nebo ztmavuje stupnici tohoto scopu, takže je více či méně viditelné (nebo rušivé) vzhledem ke grafu.
- Zaškrtnutí políčko Show Reference Levels vám umožňuje povolit nastavitelné značky referenční úrovně nízké a vysoké nastavením posuvníků Low a High na něco jiného, než jsou jejich výchozí hodnoty. Tyto referenční značky jsou zvláště užitečné pro klasifikaci HDR, kde pracujete v rámci specifické prahové hodnoty špičkového jasu.

## CIE Chromaticity Display Options (Možnosti CIE Chromaticity)

Rozsah CIE Chromaticity má následující možnosti:



Možnosti v CIE Chromaticity

- Analýzu chromatičnosti můžete zobrazit buď v grafu CIE 1931 xy, nebo v grafu CIE 1976 uv.
- Posuvník CIE Chromaticity umožňuje zesvětlit nebo ztmavit graf tohoto scopu. Jasnější grafy usnadňují vidět jemné detaily, ale hůře rozeznáte, které části grafu jsou silnější a slabší.

- Posuvník mřížky zesvětluje nebo ztmavuje stupnici tohoto scope, takže je více či méně viditelné (nebo rušivé) vzhledem ke grafu.
- Rozbalovací nabídka Additional Gamut vám umožňuje vystavit druhý trojúhelník gamutu, například v případech, kdy chcete porovnat, jak se obrázek vejde do dvou různých rozsahů gamutu.
- Show 2X zoom přiblíží graf CIE a mřížku o 200 %, takže je snazší vidět jemné detaily a používat vektoroskop s grafy.
- Zaškrtnuté políčko Show Graticule umožňuje zobrazit nebo skrýt kruhový indikátor stupňů obklopující vnější okraj a zaměřovací kříž, který označuje střed vektoroskopu.