

### Técnicas para obter uma reprodução realística de texturas e brilho de objectos.

#### Prefácio

Quando se está a filmar um objecto brilhante e aveludado, a textura da superfície do objecto poderá surgir no ecrã demasiado salientada ou esbatida.

Tomemos como exemplo um sabonete que está envolvido em película aderente, a imagem poderá aparecer como se mostra na figura 1, que mostra a captura antes de efectuar correcções. Nesta imagem os vincos são salientados por sombras escuras.

Esta situação ocorre porque as câmaras de vídeo adicionam um sinal (Detalhe) que salienta as transições escuro-claro, neste caso particular, em torno dos vincos no lado esquerdo da película transparente que envolve o sabonete.

Nestas situações, o brilho e a textura de um objecto pode ser reproduzida de uma forma mais natural efectuando uma correcção ao nível de detalhe que é adicionado.



Fig. 1 - Antes da Correção 1



Fig. 2 - Após a correção 1

#### Funcionalidade em câmaras Sony

As Câmaras Sony têm uma função de ajuste de detalhe que pode ser utilizada para reproduzir de forma natural as superfícies dos objectos. Com esta função activada o nível de detalhe quando aumentado produzirá imagens com contornos mais acentuados, quando reduzido o valor tornará os contornos mais suaves.

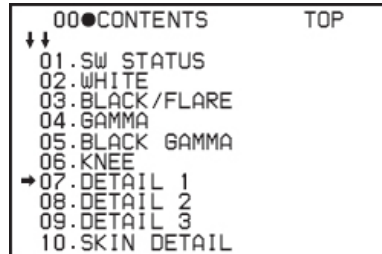
No exemplo, em que se utiliza um sabonete envolvido com uma película transparente, a imagem pode ser suavizada, reduzindo o nível de detalhe em que os vincos não ficam tão acentuados como se pode ver na figura 2 que mostra os resultados da correcção aplicada.

Em diversos modelos de câmaras Sony pode ainda ser ajustado um nível óptimo de detalhe para cada objecto recorrendo ao ajuste de Skin Tone que pode ajustar o detalhe particular para 3 tons distintos em simultâneo, exemplos: DSR-400, DSR-450, PDW-510 e PDW-530 e outras da gama HDCAM e XDCAM HD e EX, esta situação será abordada num próximo tutorial.

## Como ajustar o detalhe na câmara

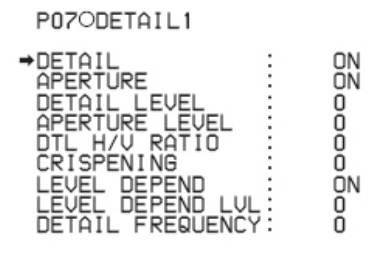
### Exemplo DSR-400/450 / PDW-510/530

- 1- No Menu de Paint abrir a pagina Detalhe 1 (FIG 3)



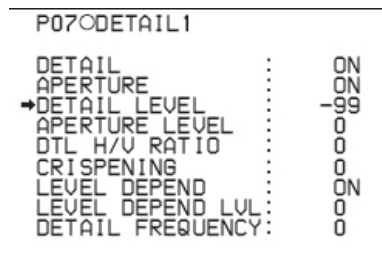
**Fig. 3**

- 2- Confirmar que a correcção de detalhe está ligada (ON) – selecção predefinida de fábrica. (FIG 4)



**Fig. 4**

- 3- Ajustar o nível de detalhe para um valor entre -99 e +99 (Fig 5)



**Fig. 5**

Ao ajustar um nível de sinal negativo (-) suaviza-se a imagem, pelo contrário, os valores positivos acentuam os contornos.

No caso ilustrado, em que foi utilizada uma DSR-400P o valor que se utilizou para correcção foi o “-99” de forma a evidenciar o grau de correcção possível.

Salienta-se no entanto que o resultado desta correcção poderá variar mediante o modelo do equipamento utilizado e as próprias condições de iluminação.

Recomenda-se sempre a consulta do manual de operação do equipamento para obter o melhor resultado.

## Exemplo na HVR-Z1E

- 1- No menu de Picture Profile, acessível através do botão localizado na traseira da câmara, seleccionar o perfil de imagem desejado com o botão jog dial.
- 2- No perfil a utilizar, seleccionar o item Sharpness.
- 2-Ajustar o valor para o nível desejado entre 0 (imagem mais suave) e 15 (imagem com contornos mais acentuados).

FIG 6

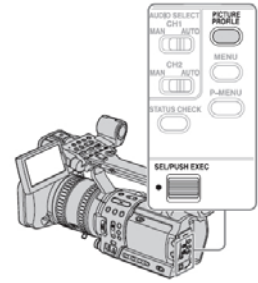


Fig. 6

## Exemplo na PME-EX1 / EX3

- 1- No menu de Picture Profile, acessível através do botão localizado na traseira da câmara, seleccionar o perfil de imagem desejado com o botão jog dial.

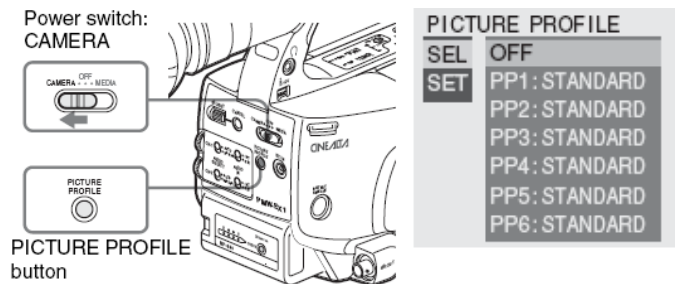


Fig. 7

- 2- No perfil a utilizar, seleccionar o item Detail.

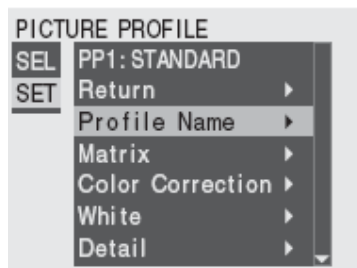


Fig. 8

- 2-Ajustar o valor para o nível desejado entre -99 (imagem mais suave) e +99 (imagem com contornos mais acentuados).

### O que é o detalhe?

O detalhe é uma função utilizada para ajustar a textura de uma imagem (suavizar ou acentuar), através da aplicação ao sinal original de um pico de sinal aplicado à transição entre um nível escuro e um nível claro.

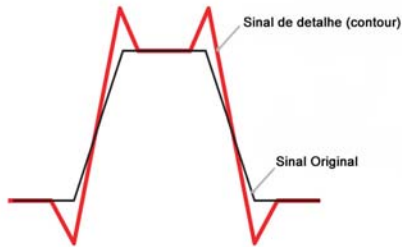


Fig 9

### O que é o nível de detalhe?

O detalhe refere-se ao nível do sinal que pode ser ajustado na página de ajuste de detalhe no menu de Paint.

Ao seleccionar um valor entre -99 e +99 o nível de detalhe aumenta quer nas transições horizontais, quer nas verticais, acentuando os contornos da imagem.

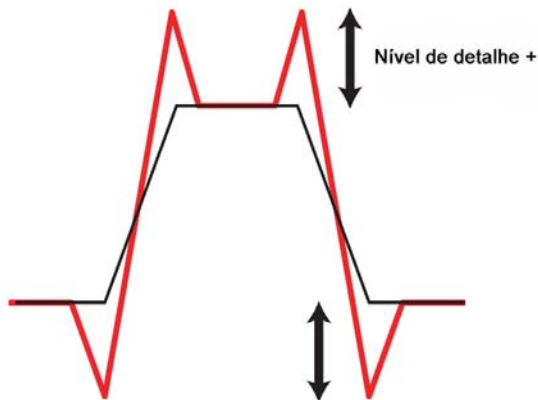


Fig 10

Ao ajustar para um valor negativo o sinal aplicado aos contornos é reduzido, obtendo-se uma imagem mais suave.

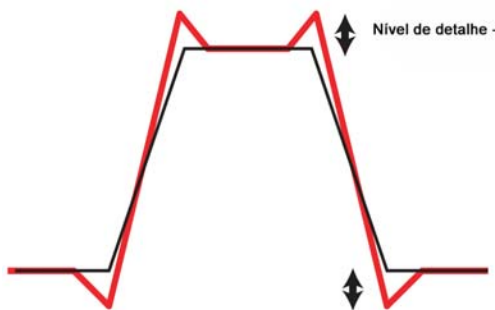


Fig. 11